



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLIVAR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DEL
SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVES" DE LA CIUDAD DE
GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022 -
2023.**

AUTORES:

NARANJO AGUIRRE KERLY BRIGITH
ROMERO MIÑO ADONIS GABRIEL

TUTOR:

Lic. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS PhD

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

2022-2023



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLÍVAR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DEL
SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVES" DE LA CIUDAD DE
GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022 –
2023.**

AUTORES:

NARANJO AGUIRRE KERLY BRIGITH
ROMERO MIÑO ADONIS GABRIEL

TUTOR:

Lic. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS PhD

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

2022 - 2023

I. DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios por brindarme sabiduría, paciencia, fuerza, perseverancia y sobre todo sabiduría en cada momento de mi vida, a mis padres José Vicente Naranjo Andrade y Mariana Judith Aguirre Guerrero quienes, con su amor, sacrificio, y dedicación, me acompañan en cada logro alcanzado, gracias por inculcar en mi ejemplo de valores como respeto, humildad, esfuerzo, sencillez, valentía, sobre todo a no tener miedo a las adversidades porque Dios siempre estará junto a mí.

A mis hermanos/as, sobrinos/as por su cariño y apoyo incondicional, durante este proceso, por estar conmigo en todo momento. A toda mi familia quien, con sus consejos, oraciones y palabras de aliento, formaron de mí una mejor persona, es así que siempre se encontraran presentes en todos mis sueños y metas alcanzadas.

Finalmente quiero dedicar este trabajo a todos mis amigos/as, docentes, en especial, Junnior Yáñez y AYN, por apoyarme en momentos difíciles cuando lo necesito, sobre todo con sus palabras de aliento y bendición no permiten que me caiga en las adversidades de la vida.

A mi hermoso, querido, perfecto e inteligente mejor amigo Adonis Romero, por su apoyo, constancia y paciencia fundamental durante el proceso académico.

Naranjo Aguirre Kerly Brigith

Dedicada especialmente a mi amada mamita Rosa Romero y en memoria de mi abuelito Héctor Romero o como le decía yo “Papá Gabicho”, quien falleció cuando tenía 12, ellos quienes fueron las únicas personas que siempre creyeron en mí y en lo que puedo lograr.

A mis mejores amigos de siempre Sebastián C. (Coritho), Carlos A. (Gato), Juan Carlos T., los reales que nunca me abandonaron y que siempre tenían tiempo para beber una cerveza, comer o simplemente salir juntos.

A la memoria del Dr. Jaime R. J. quien me inspiró a ser docente con las siguientes palabras “Un buen profesor puede cambiar por siempre la vida de cualquier niño”.

Por último, pero no menos importante a mi querida amiga Brigith Naranjo con quien compartí a su lado toda mi vida universitaria y estuvo para pasarme las tareas, pruebas, para hacerme acuerdo de todo y darme su apoyo incondicional.

Adonis Gabriel Romero Miño

II. AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer principalmente a Dios, que nos brinda salud y vida cada día para seguir mejorando de manera profesional y personal. También a cada una de las personas que formaron parte de nuestra vida universitaria y que nos influenciaron a ser quienes somos en este momento

Finalmente queremos expresar nuestro agradecimiento principalmente al Dr. Marco Paredes y a la Dra. Liana Fuentes, quienes nos guiaron a lo largo de todo nuestro proceso y que nos brindaron consejos, ayuda, conocimientos, instrucción, orientación que nos permitió en el desarrollo y culminación de este trabajo de investigación.

Naranjo Aguirre Kerly Brigith

Romero Miño Adonis Gabriel

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

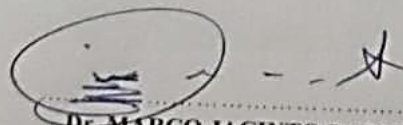
Dr. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS

CERTIFICA:

Que el informe final de proyecto de integración curricular titulado **LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DEL SEXTO AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVES" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022 - 2023**. Elaborado por los autores **Naranjo Aguirre Kerly Brighith** con C.I 020217204-5 y **Romero Miño Adonis Gabriel** con C.I 185052613-6 estudiantes de la carrera de Educación Básica, de la facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, han estado debidamente revisando e incorporando las recomendaciones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, marzo del 2023



Dr. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS
Tutor

IV. AUTORÍA NOTARIADA

DERECHOS DE AUTOR

Nosotros **Naranjo Aguirre Kerly Brigith y Romero Miño Adonis Gabriel** portadores de la Cédula de Identidad No 0202172045 y 1850526136

en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

Los Juegos Populares como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje de las Ciencias Naturales del sexto año Educación General Básica Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Cháves" de la Ciudad De Guaranda, Provincia Bolívar en el periodo lectivo 2022 – 2023, modalidad proyecto de titulación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Kerly Brigith Naranjo Aguirre

Adonis Gabriel Romero Miño



Kerly Brigith Naranjo Aguirre

Adonis Gabriel Romero Miño

V. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA	4
II.	AGRADECIMIENTO.....	6
III.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	7
IV.	AUTORÍA NOTARIADA	8
V.	ÍNDICE	9
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	12
VII.	ABSTRACT	13
VIII.	INTRODUCCIÓN.....	14
1.	TEMA	16
2.	ANTECEDENTES.....	17
3.	PROBLEMA	18
3.1.	Descripción del problema.....	18
3.2	Formulación del problema.....	18
4.	JUSTIFICACIÓN	19
5.	OBJETIVOS	21
5.1.	Objetivo general	21
5.2.	Objetivos específicos.....	21
6.	MARCO TEÓRICO	22
6.1	Teoría científica.....	22
	<i>Capítulo 1: Juegos populares (estrategias didácticas Ciencias Naturales)</i>	<i>22</i>
1.1.	Los juegos.....	22
1.1.1	Definiciones del juego	22
1.2.	Juegos populares.....	24
1.2.1.	¿Qué son los juegos populares?	24
1.2.2.	Atributos	24
Importancia de los juegos tradicionales o populares		24
1.2.3.	¿Qué no son juegos populares?.....	25
1.2.4.	Tipos de juegos populares.....	25
1.2.5.	Clases de juegos populares	26
	<i>Capítulo 2.- Desarrollo del aprendizaje (conocimientos, procedimientos y actitudes).....</i>	<i>26</i>

2.1. Ambiente de aprendizaje	26
2.2. Tipos de aprendizaje.....	27
2.3. Clima de aprendizaje	29
2.4 Espacios de un ambiente de aprendizaje	29
2.4.1 Elementos de un ambiente de aprendizaje	30
2.4.2 Escenarios de ambientes de aprendizaje	31
2.5 Rol del docente.....	32
2.6 Estrategias para la innovación de la enseñanza	32
2.7 Características de ambientes de aprendizaje.....	33
<i>Capítulo 3.- Juegos Populares y desarrollo del aprendizaje (cognitivo, procedimental y actitudinal)</i>	<i>34</i>
3.1 El desarrollo cognitivo	34
3.1.1 Habilidades cognitivas	35
3.1.2 Aprendizaje.....	35
3.1.3 Conocimiento.....	35
3.1.4 Autonomía	35
3.1.5 Habilidad.....	35
3.1.6 Pensamiento Crítico.....	36
3.1.7 Aprendizaje Autónomo.....	36
3.1.8 Trabajo Interdisciplinario	36
3.1.9 Trabajo multidisciplinario.....	36
3.1.10 Vínculos familiares	36
3.1.11 Convivencia	37
3.1.12 Familia	37
3.1.13 Comunidad Educativa.....	37
3.2 Espacios de aprendizaje basados en juegos.....	37
3.2.1 Ventajas del aprendizaje basado en juegos.....	38
3.3 Estrategias didácticas para la enseñanza de las Ciencias Naturales	39
3.3.1 Conciencia ambiental.....	40
3.3.2 Educación ambiental.....	41
3.3.3 Fortalecimiento de la identidad cultural.....	41
3.4 Las estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje.....	42
Rol del estudiante en el proceso de aprendizaje	43
6.2. Teoría legal.....	43

6.3. Teoría referencial.....	45
6.3.1 Antecedentes investigativos.....	45
6.3.2. Antecedentes institucionales.....	46
Unidad Educativa “Ángel Polibio Cháves”	46
Datos generales de la institución.....	46
7. MARCO METODOLÓGICO	48
7.1 Enfoque de la Investigación	48
7.1.1 Cualitativo.....	48
7.1.2 Cuantitativo.....	48
7.2 Diseño o tipo de estudio	48
7.2.1 Descriptivo.....	48
7.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
7.5 Universo y muestra.....	49
7.6 Procesamiento de información	49
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	50
8.1. Análisis del texto estudiantil de Ciencias Naturales.....	50
8.2. Análisis del cuaderno de tareas	54
8.3. Análisis del nivel de satisfacción de la aplicación parcial de la propuesta. 55	
9. CONCLUSIONES	59
10. PROPUESTA	60
Título	60
Introducción.....	60
Objetivos.....	61
Objetivo general.....	61
Objetivos específicos	61
Desarrollo	61
Actividades desarrolladas	62
11. BIBLIOGRAFÍA.....	78
12. ANEXOS.....	84

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente informe de investigación con fines de titulación se realizó con el fin de como vincular los juegos populares con el saber científico de las Ciencias Naturales y mejorar el desarrollo del aprendizaje de dicha asignatura. Para tal proceso se identificaron juegos en relación a los temas de cada unidad y de esta manera adaptarlos en el ámbito educativo. También se realizó la recolección de información que fundamenta teóricamente el estudio, la técnica de recolección de datos es el análisis de textos como el libro de Ciencias Naturales y el cuaderno de tareas de los estudiantes y posterior a eso una prueba para verificar la viabilidad de la propuesta de trabajo. Se determina que los juegos populares no solo son un medio de entretenimiento, sino que si se les da una buena adaptación educativa puede servir para fortalecer las habilidades de aprendizaje y además de esto también desarrolla en los estudiantes conciencia ambiental e identidad cultural.

Palabras clave: juegos populares, desarrollo del aprendizaje, Ciencias Naturales, estrategia didáctica.

VII. ABSTRACT

This research report for titling purposes sIt was carried out in order to link popular games with the scientific knowledge of natural sciences and improve the development of learning of said subject. For this process, games were identified in relation to the themes of each unit and in this way adapt them in the educational field. The collection of information that theoretically supports the study was also carried out, the data collection technique is the analysis of texts such as the natural sciences book and the student's homework notebook and after that a test to verify the viability of the study. job offers. It is determined that popular games are not only a means of entertainment,

Keywords: popular games, learning development, natural sciences, didactic strategy.

VIII. INTRODUCCIÓN

Enseñar es un arte. Conseguir implicar y motivar a los alumnos en un proceso de aprendizaje que sea a la vez divertido y eficaz puede ser un reto difícil. Afortunadamente, es posible utilizar juegos populares como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje en Ciencias Naturales.

Si se aplican correctamente, estos juegos pueden convertirse en potentes herramientas didácticas que mantendrán a sus alumnos comprometidos, interesados y motivados para aprender. Aprovechando su entusiasmo natural por los juegos e inyectándole conocimientos, puedes hacer que el aprendizaje sea divertido sin dejar de asegurarte de que los alumnos asimilan conceptos importantes.

Básicamente, los juegos educativos están diseñados para que los alumnos aprendan ciencias de forma divertida y atractiva participando activamente en el proceso de aprendizaje. Los juegos pueden utilizarse tanto en grupos pequeños como en grupos grandes, lo que proporciona a los profesores una variedad de métodos de enseñanza que, en última instancia, mejora el compromiso de los estudiantes.

En este sentido, el presente trabajo de investigación, busca establecer la relación con los juegos populares y el desarrollo del aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los niños de sexto año de Educación General Básica, del paralelo “A” de Unidad Educativa “Ángel Polibio Cháves”.

Es importante mencionar que el presente trabajo ayudara a futuras investigaciones como fuente de consulta, donde puedan identificar la relación de contenidos de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales con los juegos populares, o también la relación con el entorno.

1. TEMA

LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVES" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022 – 2023.

2. ANTECEDENTES

Incorporar el saber popular dentro del saber científico siempre ha demostrado un reto en el área educativa, especialmente dentro de la asignatura de Ciencias Naturales. Sin embargo, para Arga et al., (2020) identifica que en la aplicación de juegos populares ayuda a los estudiantes el fortalecimiento de competencias sociales y habilidades de comunicación.

Para Ccahuana & Cuarez (2021) describe el uso de los juegos tradicionales como un recurso pedagógico para la educación intercultural bilingüe, no solo en el fortalecimiento del aprendizaje sino también de valores y destrezas. A más de eso le da una importancia significativa como medio de transmisión y mantenimiento del saber tradicional.

Un aspecto en común que se ha evidenciado en los artículos recolectados, señala que existe una pérdida de estos juegos por la inmersión de la tecnología, no solo en la educación sino también en la vida diaria de quienes conforman la comunidad educativa. (Ccahuana & Cuarez, 2020)

De esta manera puesto que, las instituciones educativas en la actualidad promueven el uso de recursos tecnológicos se evidencia una escasez en la transmisión del saber popular entre los participantes de la comunidad educativa, dicho saber posee un enfoque directo e indirecto con el saber científico y partir con eso se puede dar una buena vinculación con el juego popular y ser beneficioso para los estudiantes

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

El MINEDUC (2020) relaciona los contextos áulicos con actividades recreativas, fomentando así una salud sana y el desarrollo del buen vivir, así también el currículo priorizado incluye diferentes competencias que deben cumplir los estudiantes, para promover así un enfoque interdisciplinario, durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Es por ello que de los juegos populares se pueden desarrollar competencias sociales, física y cognitivas. Sin embargo, dentro del ámbito educativo el docente y los coordinadores de área subestiman el valor del juego en el aprendizaje escolar y como método de enseñanza. Y dentro del texto escolar hay una ausencia de actividades de contextualización.

En los estudiantes existe un desconocimiento parcial de algunos juegos tradicionales. Además, preexiste una resolución exclusiva de las tareas del texto escolar. Esto provoca que las clases sean demasiado mecánicas y poco atractivas para los niños.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos populares como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes del sexto año de EGB en la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”?

4. JUSTIFICACIÓN

Los juegos son una parte esencial de la vida de todos. A los niños y adultos les encanta jugar juegos diferentes. Los juegos también son una parte integral de la educación y la formación. Las personas tienen diferentes opiniones sobre lo que hace que un juego sea bueno, pero la mayoría está de acuerdo en que los juegos son atractivos y entretenidos. Los juegos pueden ser serios o humorísticos, y pueden tener infinitas variaciones e implementaciones. Los juegos pueden ser competiciones serias o simple entretenimiento.

Los juegos populares ofrecen preparación para futuras elecciones de vida al enseñar a los jugadores a planificar y pensar estratégicamente. Estos tienen una línea de tiempo y un sistema de puntuación estrictos: los jugadores deben tomar decisiones estratégicas sobre la marcha. También deben poder comunicarse de manera efectiva con sus compañeros de equipo durante el juego. Estas habilidades pueden ayudar a los jugadores durante su vida adulta cuando trabajan en entornos sociales o comerciales.

Los juegos son una parte integral de la infancia y son una forma importante de entretenimiento. Sin embargo, los juegos tienen mucho que ofrecer en cuanto a la enseñanza de las Ciencias Naturales a los niños. Los juegos populares como el fútbol o el baloncesto pueden enseñar a los niños las habilidades necesarias para las elecciones de vida futuras. Al jugar juegos populares, los niños pueden desarrollar sus habilidades motoras, habilidades interpersonales y habilidades de pensamiento lógico. Los juegos también son una excelente manera de enseñar a los niños sobre la cultura de su país de origen y desarrollar un sentido de pertenencia a esa cultura.

Los niños aprenden sobre el mundo natural jugando juegos que se enfocan en animales y plantas de su tierra natal. Los juegos son una excelente herramienta para enseñar a los niños sobre los problemas ambientales que enfrenta nuestro mundo.

Es importante el diseño e implementación de una guía de juegos populares en relación a los temas de cada unidad didáctica. Para que las clases sean más interactivas y para que los docentes dejen de regirse al texto escolar y a un estilo de aprendizaje tradicional.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

O.G. Fortalecer el desarrollo del aprendizaje de las Ciencias Naturales mediante los juegos populares como estrategia didáctica en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Cháves" de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, en el periodo lectivo 2022 – 2023.

5.2. Objetivos específicos

OE.1. Determinar el valor de los juegos populares en el aprendizaje escolar como estrategia didáctica.

OE.2. Establecer la relación de los juegos populares con los contenidos de las Ciencias Naturales.

OE.3. Diseñar una guía de juegos populares para el desarrollo del aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica paralelo “A”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

Capítulo 1: Juegos populares (estrategias didácticas Ciencias Naturales)

1.1. Los juegos

Los juegos se han vuelto cada vez más accesibles en los últimos años a través de dispositivos móviles, plataformas de PC, consolas y casinos en línea. La gente juega para divertirse en casa, en el trabajo y en espacios públicos como parques o cafeterías. Además de ser una forma de entretenimiento, muchos juegos enseñan a los usuarios sobre diversas áreas del conocimiento y también desarrollan habilidades de pensamiento crítico.

1.1.1 Definiciones del juego

Los juegos				
Juegos	Juegos populares	Lúdica	Gamificación	
Para Fabián Mariotti (2011) “juego es una actividad libre y espontánea, natural, que produce placer y	Aquello que están ligados a una función primordial que forma parte del patrimonio cultural que es	Según Posada (2014) conlleva a la curiosidad, experimentación, diálogo y reflexión, mediante diversas	Se basa	específicamente en el uso y diseño de videojuegos dentro del contexto educativo, para

<p>es fundamental para el desarrollo psicomotor, social y espiritual del ser humano”</p>	<p>relativo al pueblo. Naturalmente se generan de actividades propias del pueblo y su transmisión es generacional de forma oral. (Rebollo, 2001)</p>	<p>prácticas o experiencias.</p>	<p>que sea más atractivo, divertido e innovador. (Ortiz-Colón y otros, 2018)</p>
<p>Todos estos engloban una generalización, como en que los juegos y sus derivaciones en aspectos educativos y sociales estimulan el crecimiento muscular y cerebral, fomenta igual el desarrollo de competencias sociales, respeto mutuo, existe de igual manera el aumento de valores espirituales hacia Dios, control de emociones, por consiguiente, la empatía y el desarrollo de la creatividad e imaginación forman parte fundamental para la participación en juegos.</p>			

Con lo tratado en el cuadro presentado, se da 4 perspectivas diferentes en como el juego influye en la vida del niño; sin embargo, nos enfocaremos en juegos populares.

1.2. Juegos populares

1.2.1. ¿Qué son los juegos populares?

El juego popular supone un primer estadio evolutivo derivado de una actividad profesional, con reglas flexibles y previamente pactadas y un estilo de juego sencillo. En cambio, el deporte popular al pasar del tiempo genera una complejidad técnica, organización y reglamentación oficial. Así como un entrenamiento para obtener rendimiento específico. (Carbonero Celis, C., 2016)

1.2.2. Atributos

Importancia de los juegos tradicionales o populares

El juego popular es importante porque satisface la necesidad vital de los niños y niñas, a pesar de que existen otros juegos tecnificados y aunque les parezca más atractivo, estos sostienen una relación afectuosa y participativa con sus pares en manera de convivencia. Ya que, brinda alegría y satisfacción por eso es importante considerar como una estrategia didáctica, porque es parte del aprendizaje de los estudiantes de esa manera, permite las interconexiones neuronales para producir la sinapsis donde ayuda en el desarrollo de las capacidades de cada niño.

También, mantiene viva la identidad cultural, por ello es vital que desde pequeños practiquen estos juegos que nos han dejado nuestros antepasados y que participen de manera activa. En definitiva, es fundamental valorar los juegos de nuestros pueblos para seguir jugando en el aula o reconsiderar según la carencia de los niños y niñas para un aprendizaje significativo. (Ccahuana, Cuarez, 2020).

1.2.3. ¿Qué no son juegos populares?

El juego deja de ser juego cuando, este se convierte en una forma de competitividad profesional o semiprofesional donde las reglas ya establecidas son más estrictas y en algunos casos puede existir presencia de jueces

1.2.4. Tipos de juegos populares

Tipos de juegos populares	Energético funcionales	-Muy activos -Activos -Intensidad media -Intensidad baja
	En función del tipo de movimiento	-De marcha -De carrera -De salto -De lanzamiento -De lucha -De equilibrio -De coordinación -Sensoriales
	En función del efecto a lograr	-Sensoriales (visuales, auditivos, de orientación) -Motores (coordinación, locomoción, equilibrio, lanzamientos) -De desarrollo anatómico -De desarrollo orgánico -Gestuales
	En función de la dificultad	-Que supongan el dominio del cuerpo -Que supongan el dominio de los desplazamientos -Que supongan el dominio de un objeto -Que supongan relaciones de colaboración-oposición
	En función de la dimensión social	-Individuales -De grupo -De equipo
	Organización	-Simple -Codificado -Reglamento

Fuente: (Saco, M. et al, 2001)

De la información anterior se evidencia que existen tipos de juegos según su función. De esta manera también se pueden clasificar según su objetivo:

1.2.5. Clases de juegos populares

Clasificación de los juegos populares	Competitivos	Juegos donde existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores
	No competitivos	Juegos donde no existen ganadores o perdedores
	Cambio de rol	Juegos donde existe una oposición entre jugadores
		Cambio reversible: Una persona puede pasar a lo largo del juego, varias veces por el mismo papel.
		Cambio irreversible: El juego finaliza cuando todos los participantes adoptan un rol específico.
	Cooperativos	Todos buscan un objetivo en común
		Objeto cuantificable: Objeto perfectamente definido
		Objeto calificable: No puede ser evaluado por criterios rígidos (de imitación, mantener un objeto en movimiento, rítmicos)

Fuente: (Saco, M. et al, 2001)

Capítulo 2.- Desarrollo del aprendizaje (conocimientos, procedimientos y actitudes)

2.1. Ambiente de aprendizaje

Es todo aquello que rodea al proceso de enseñanza–aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno donde es partícipe de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como los componentes estructurales plantel. Otros aspectos que también pueden influir directamente en el alumno: físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales. Rodríguez Vite (2014).

Los tipos de ambientes pueden ser tres y cada uno tiene características diferentes: áulico, real y virtual. En el primero, son todas aquellas actividades que

se desarrollan en una convivencia directa entre docente-estudiante. Es decir, escenarios reales donde se puede aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas, así como también la práctica de actitudes y valores. Rodríguez Vite (2014).

Dentro del ambiente se involucran múltiples factores y ámbitos de un entorno. Es todo aquello que rodea al hombre, por lo que esta persona se encuentra inmersa como individuo principal. También favorece o dificulta la interacción social, desarrollo de la identidad, sentido de pertenencia y acogimiento. (Morales, 1999)

Así mismo, Morales (1999) indica que, el ambiente es concebido como el conjunto de factores internos biológicos y químicos; y externos físicos y psicosociales que favorecen o dificultan la convivencia.

Por otro lado, Galvis (1992) afirma que un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueve el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de los niños y niñas.

Este medio es diseñado específicamente para adaptarse a las necesidades de aprendizaje y características diversas de los estudiantes. Cada aspecto debe ser analizado al momento de implementar un ambiente educativo. (Bravo et al., 2018)

2.2. Tipos de aprendizaje

Entendemos por aprendizaje a la adquisición de habilidades, conocimientos y destrezas que se ponen de manifiesto a través de conductas, es decir la manera en

que nos relacionamos como individuos donde se refleja la forma en la que hemos aprendido hasta el momento.

Para García Allen (2013) dentro de la realidad educativa, se identifica en que cada estudiante tiene una manera distinta de aprender que los diferencia a cada uno de ellos, en el siguiente cuadro:

Tipo de aprendizaje	Descripción
Implícito	Generalmente es un aprendizaje no intencional, donde el aprendiz no es consciente sobre lo que se aprende. Este fue el primero en existir y fue indispensable para la supervivencia.
Explícito	Aquí tenemos la contraparte del primer tipo, ya que en este el sujeto es consciente de lo que está aprendiendo
Asociativo	Proceso por el cual se usan uno o dos estímulos que dan por respuesta un comportamiento que deseamos obtener
No asociativo	Se basa en el cambio de nuestra respuesta frente a una exposición prolongada y repetida a un estímulo
Significativo	El individuo ya tiene conocimientos previos, entonces este recoge información, selecciona, organiza y establece relaciones con lo que ya sabía.
Cooperativo	Como su nombre mismo lo dice, en este el individuo no se encuentra solo, sino que se ayuda con sus compañeros para mejorar de manera simultánea. El docente debe estar atendiendo las dificultades que pueden presentar cada grupo.
Colaborativo	Aquí el docente formula una problemática de una situación hipotética y los estudiantes deberán decidir cómo resolverlo.
Emocional	El sujeto debe aprender a gestionar y reconocer sus emociones de manera eficiente. Esto aportará muchos beneficios a nivel psicológico.
Observacional	También es conocido como aprendizaje por imitación. En este participan dos tipos de sujetos, el modelo y el observador, el primer actor ejecuta una acción y el segundo la imita.
Experiencial	Como su nombre lo indica, este procede de la experiencia. Esto va a depender de cada individuo ya que cada persona las consecuencias de experiencia las pueden percibir de manera diferente según su realidad.

Descubrimiento	La persona aprende los conocimientos de forma pasiva, donde descubre relaciona y reordena cada concepto para adaptar cada uno a su esquema cognitivo
Memorístico	Es una acción mecánica y repetitiva, donde el estudiante fija en la memoria distintos conceptos, pero sin entender lo que significan.
Receptivo	Este se da mediante el empleo de los sentidos, ocurre cuando el docente usa materiales visuales, audiovisuales, etc. Para ayudar en la presentación de un tema.

Fuente: García Allen (2013)

2.3. Clima de aprendizaje

Es la interacción entre principales actores del proceso de enseñanza–aprendizaje como los son el docente y los estudiantes y viceversa. Dentro de este clima deben estar presente siempre los valores, para que exista libertad a la hora de expresar ideas.

Dar a conocer alguna duda ayuda a la obtención de un aprendizaje significativo. También dentro de este espacio se considera el seguimiento y cumplimiento de normas que promoverá al desarrollo del proceso de enseñanza–aprendizaje. Rodríguez Vite (2014).

2.4 Espacios de un ambiente de aprendizaje

Para el diseño de ambientes de aprendizaje se deben considerar cuatro aspectos fundamentales. Juntos propician el desarrollo del proceso de enseñanza–aprendizaje.

- **Información:** Todo el contenido que se desea que adquiera el alumno.

También se ubican las indicaciones impartidas por el docente para hacer

más eficiente el proceso de aprendizaje, tales como el trabajo en equipo, binas, individual, investigación, etc.

- **Interacción:** Se establece la relación entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Producción:** Es la elaboración de un producto en base a lo aprendido por el estudiante.
- **Exhibición:** Se exhibe el resultado final del proceso. El procedimiento también puede considerarse como evaluación. (Vite, 1998)

2.4.1 Elementos de un ambiente de aprendizaje

En la construcción de ambientes de aprendizaje es sustancial priorizar el desarrollo de los siguientes elementos:

- **Organización espacial.** - Es necesario que exista un espacio immaculado para el desarrollar armonía durante en las actividades. Esto influye en la conducta de los estudiantes a la hora de aprender.
- **Facilitación y práctica de los materiales para el aprendizaje.** – Elegir correctamente cuales las actividades y objetivos a desarrollar durante el curso escolar, para elegir los materiales y recursos didácticos a utilizar.

La planeación tiene que estar relacionada a la realidad cultural de los estudiantes y de la comunidad a la que pertenecen, siempre en la búsqueda del desarrollo de las competencias con actividades lúdicas, propiciar un clima escolar propio al aprendizaje y adaptar espacios más allá del salón de clases para contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

- **Organización para propósitos especiales.** - Los espacios deben estar acordes para desarrollar competencias en cada estudiante y cada recurso

debe estar preparados de tal forma para que motiven estudiante a formar parte de la actividad con entusiasmo y curiosidad por aprender.

Los jóvenes aprenden eficazmente, cuando exploran y hacen descubrimientos, mediante el uso de materiales didácticos concretos que les interesan, y la organización del salón de clase sirve de apoyo a los profesores.

Es importante reconocer la heterogeneidad en las aulas, ya que nuestros estudiantes poseen diferentes perspectivas, formas de aprender; y se debe respetar estas diferencias para favorecer el desarrollo individual.

El ambiente de aprendizaje, la organización del espacio, los materiales, el tiempo, todo está diseñado en el cumplimiento de unos determinados objetivos académicos. También puede pasar que en algunos ambientes se favorece más a un estilo de aprendizaje, esto genera desatención o desmotivación en otros estudiantes y como consecuencia son catalogados con dificultades para aprender. Esto es justamente lo que debemos intentar cambiar, se busca un mayor equilibrio en el ambiente que favorezca la interiorización de los conceptos y establecer alternativas en el aula. Para reactivar la curiosidad y emoción que genera el aprender o descubrir algo nuevo, de debería poner el conocimiento de todas las maneras posibles (auditivo, visual, kinestésico) para que ellos de manera autónoma quieran saber más. (Vite, 1998)

2.4.2 Escenarios de ambientes de aprendizaje

Estos constituyen la descripción de las condiciones en las que se desarrolla la actividad formativa. Es importante identificar en el alumno el modo de llevar a

cabo su aprendizaje, lo que va a suponer una indiscutible predisposición positiva para el desarrollo de objetivos planteados, tanto los relacionados con las competencias académicas y profesionales, sobre todo, los relacionados con las competencias del saber emocional, individual y social. (Muñoz-Repiso & Tejedor, 2011).

El docente tiene la habilidad de conjugar teorías, herramientas y espacios con la intención de lograr un aprendizaje plenamente contextualizado y adaptado a las circunstancias de su aula y de sus estudiantes. (Tejedor, 2017)

2.5 Rol del docente

De acuerdo con Bergmann y Sams (2012) citado por Encizo (2016) el docente, es un líder coach del aprendizaje. Debe ser más que un presentador pasivo de la información, sino proporcionar retroalimentación y guiar el aprendizaje del alumno.

Es importante observar el desenvolvimiento entre los estudiantes. Para así adaptar y proveer una didáctica o materiales necesarios de acuerdo a las necesidades percibidas. (Encizo, 2016)

2.6 Estrategias para la innovación de la enseñanza

En el escenario de enseñanza, se aprecia la preocupación de los maestros por desarrollar una buena práctica reflexiva, atractiva, interesante e interactiva; esto se convierte en un reto para los docentes porque implica dedicar esfuerzos para planificar secuencias didácticas. Existe una variedad de estrategias didácticas a elegir de acuerdo a los escenarios de aprendizaje.

- **Estrategia didáctica.** - Proceso pedagógico que favorece el aprendizaje en los alumnos. Dicho de otra manera, es el recurso del que se vale el docente para cumplir sus propósitos. La complejidad que implica cantidad de estudiantes en el aula genera un cambio total donde se considera la lógica de la formación de los profesores para alcanzar la aceptación y apropiación de las innovaciones pedagógicas previstas. (Gutiérrez, 2018)

2.7 Características de ambientes de aprendizaje

Para Calderón & León (2016) y Vargas Silva, L.E, (2014) citado en (Bravo et al., 2018) estas características nos permiten identificar un ambiente de aprendizaje e identificar los tipos de ambientes:

- Lugar diferenciado espacial y temporalmente. Se diferencia de otros espacios geográficos que se da durante tiempo determinado.
- Un escenario social brinda diferentes situaciones. El ambiente está en un constante cambio, por lo cual supone la presencia de cambios es efecto de las relaciones intrapersonales.
- Premeditar una construcción didáctica. Una planificación para facilitar la labor docente y promover el aprendizaje en diversas poblaciones.
- Dispositivo para permitir el ingreso, instauración y desarrollo de formas de trabajo, relaciones socioculturales y discursivas, vinculadas a las experiencias de aprendizaje.
- Posibilitar una práctica en el aprendizaje comprensible. Desde un enfoque de derechos se toma en cuenta un conjunto de adaptaciones y ajustes

necesarios para garantizar el desarrollo pleno de enseñanza-aprendizaje, tal como lo expone en la Sentencia Auto 173 de 2014.

- Se consideran las distintas dimensiones de desarrollo del sujeto como: afectiva, intelectual, social, física. Potenciar tales dimensiones, de acuerdo con las intenciones didácticas y curriculares.
- Proveer múltiples representaciones relacionadas al contexto.
- Potencia el pensamiento crítico sobre la experiencia para la aplicación del conocimiento dentro del contexto.
- Combinar escenarios presenciales y virtuales, que dan lugar a lo que se denomina un ambiente híbrido, propio de escenarios educativos.
- Es un escenario abierto al diálogo y a la diversidad del pensamiento.
- Un lugar innovador y transformador a ciertos campos de interés. (Bravo et al., 2018)

Capítulo 3.- Juegos Populares y desarrollo del aprendizaje (cognitivo, procedimental y actitudinal)

3.1 El desarrollo cognitivo.

El aprendizaje surge en relación entre lo que el aprendiz aporta en el acto de aprender, los elementos y componentes del contexto. Las experiencias, conocimientos previos, habilidades, intereses, motivaciones y expectativas son las cuales el aprendiz se apoya a una nueva situación o actividad de aprendizaje. Esto le permite construir una primera comprensión, es decir, un primer conjunto de significados relativos a sus elementos y componentes. (Coll, 2014).

3.1.1 Habilidades cognitivas

Según Guitierres Maira (2018), son procesos mentales que se desarrollan desde la niñez que nos permite desenvolver con éxito en la vida cotidiana. Estos procesos nos preparan para recibir, seleccionar, procesar, almacenar y recuperar información que necesitamos relacionar con el mundo, en el que se encuentran relacionados con:

3.1.2 Aprendizaje

Proceso por el cual se aprenden habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Puede ser desarrollado bajo distintos aspectos, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. (Rojas, 2001)

3.1.3 Conocimiento

Proceso por el cual la realidad es interpretada por medio del pensamiento humano. Es producto de distintos tipos como: experiencia, razonamiento y aprendizaje. Maxima (2005)

3.1.4 Autonomía

Capacidad del individuo para seleccionar, tomar decisiones y asumir las consecuencias de las mismas (Martínez, 2013). Donde los alumnos pueden realizar sus tareas sin la necesidad de ser ordenados o controlados constantemente.

3.1.5 Habilidad

Es la aptitud innata que muestra una persona para llevar a cabo y con éxito una determinada actividad. (Ucha, 2008)

3.1.6 Pensamiento Crítico

Según Saiz y Rivas (2008) citado por Díaz (2019) dice que todo conlleva a un proceso de búsqueda de conocimiento, por medio de habilidades de razonamiento, solución de problemas y toma de decisiones.

3.1.7 Aprendizaje Autónomo

Según Crispín (2011) considera al aprendizaje autónomo como un proceso donde el estudiante autorregula su aprendizaje y toma conciencia de sus propios procesos cognitivos y socio-afectivos. (López, 2016)

3.1.8 Trabajo Interdisciplinario:

Según Escobar & Ramos (2008), es el resultado de un conocimiento multidisciplinario; es la competencia para, desde una disciplina particular, asumir las relaciones, distintivas y diferenciadoras con otras, para otras y desde otras posiciones del conocimiento. Es una actitud para asumir abiertamente otros métodos de abordaje de la realidad.

3.1.9 Trabajo multidisciplinario

El trabajo multidisciplinario es el desarrollo de una asignatura que se relaciona de manera directa o indirecta con otras desde otras perspectivas del conocimiento. (Vizcaino & Ramos, 2008)

3.1.10 Vínculos familiares

Lazos principales que definen una familia como el vínculo de afinidad que es el matrimonio y vínculo de consanguinidad como la filiación entre padres e hijos. (Abanto, 2013)

3.1.11 Convivencia

La convivencia es el acto de vivir de forma cortés con otras personas, donde es indispensable la vinculación entre diferentes individuos sociales. Donde ayuda a mantener un equilibrio y desenvolvimiento en su vida personal y social. (Restrepo, 2007)

3.1.12 Familia

La familia está constituida por diferente individual con roles diferentes. que interactúan entre sí. También es parte de un sistema social que responde culturalmente a todas las dimensiones sociales. (Valladares, 2008)

3.1.13 Comunidad Educativa

Conjunto de personas que forman parte del ámbito educativo. La escuela está formada por alumnos y profesores principalmente. Cada uno desempeña un papel único e importante para el funcionamiento correcto de la institución educativa. Por otro lado, también se encuentran los padres de familia y autoridades. (Uchoa, 2019)

3.2 Espacios de aprendizaje basados en juegos

En el (2003) James Gee describió el impacto de los juegos en el desarrollo cognitivo, desde entonces se han creado gran diversidad de juegos en relación al aprendizaje con objetivos específicos y entornos sociales. A principios de la década de los ochenta el 40% de las personas que participaban en juegos sociales oscilaban entre los 20 y 34 años de edad. Años más tarde surgió la web y se comenzó a jugar en línea. (Johnson, Adams y Cummins, 2012)

Los juegos son espacios en los cuales los estudiantes adquieren su propia experiencia por lo que esta ayuda a mejorar su aprendizaje, en algunas ocasiones los sistemas educativos se han visto obligados a implementar varias estrategias para mejorar su calidad en la educación una de estas en el aprendizaje por medio de juegos.

El aprendizaje basado en juegos es el uso de juegos como medio y herramienta de apoyo educativo. Dentro de los cuales se resalta motivación y razonamiento por parte del estudiante. Aula Planeta (2018)

La implementación de juegos en los escenarios educativos permite la colaboración de los alumnos y la capacidad para la resolución de problemas. Esto resulta idóneo para integrar diversos contenidos al contexto, puesto que existe exigencia en descubrir y generar conocimientos. Aunque los profesores pueden tener conflictos en relacionar los contenidos y objetivos de la asignatura en relación al desarrollo del juego.

3.2.1 Ventajas del aprendizaje basado en juegos:

- Motivan al estudiante.
- Permiten la construcción de aprendizajes significativos.
- Facilita el entendimiento de conceptos.
- Los alumnos se esfuerzan para lograr un objetivo.
- Trabajan conjuntamente con otros jugadores (compañeros).
- Desarrolla capacidades cognitivas superiores inter e intrapersonales.
- Simula situaciones y problemáticas reales.
- Desarrolla nuevas estructuras mentales.
- Favorece el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.

- Aborda la educación basada en valores con actitudes respetuosas y tolerantes.
- Aumenta la responsabilidad por parte de los alumnos.
- Los jugadores pueden aportar soluciones u opiniones respecto a este.
- Permiten diferentes estilos de aprendizaje (auditivo, táctil, visual, etc.).
- Adaptable a cualquier contenido o contexto.

En concordancia con lo anterior Del Moral, Fernández y Guzmán (2016) resaltan que entre los diversos beneficios que aporta el aprendizaje basado en juegos se encuentra el desarrollo de las inteligencias lógico-matemática, naturista y lingüística.

De esta manera el aprendizaje puede llevarse a cabo en forma grupal mediante el aprovechamiento de habilidades y destrezas que cada jugador pueda aportar al grupo en el desarrollo del juego. Así el aprendizaje basado en juegos propicia un nuevo escenario educativo, en el cual se hace posible aprender jugando e interesar a los alumnos mediante contenidos interactivos que despierten su curiosidad.

3.3 Estrategias didácticas para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Para Mendoza & Ignacio (2022) la enseñanza tradicional se ha interiorizado bastante en las Ciencias Naturales, ya que siempre se habla que el docente asume un rol de protagonista en el proceso formativo.

Cabe mencionar que las estrategias didácticas no son nada menos que técnicas y actividades que facilitan la manera en el que el estudiante adquiere conocimiento, ya sea mediante propiciar ambientes dinámicos o actividades de

inmersión que potencien el pensamiento científico y razonamiento del estudiante frente a un problema.

En la investigación de Mendoza & Ignacio (2022) los educadores usan estrategias como:

- Lectura activa y crítica
- Creación de grupos de trabajo
- Clases participativas apoyadas en la experiencia
- Investigación científica
- Procesos de análisis
- Juegos y metodologías con conexión a TIC's

Según Castro, Bagué, Pérez, (2020), El juego genera un escenario de aprendizaje natural, en el que es aprovechado como un recurso didáctico para comunicar, colaborar, conceptualizar conocimientos en el fortalecimiento del desarrollo emocional, social, cognitivo de cada estudiante, en el cual el docente debe utilizar recursos didácticos sistémicamente a la edad de cada individuo u adaptarlos a la misma.

Así también, los recursos didácticos ayudan al docente a cumplir con diferentes funciones educativas, en el que nutre tanto al docente, discente en la adquisición de nuevos conocimientos y relacionarlos con los ya existentes.

A más de lo planteado se pueden identificar tres actitudes que se desarrollan dentro del juego popular como estrategia didáctica para las Ciencias Naturales:

3.3.1 Conciencia ambiental

Para Prada Rodríguez, (2013) la conciencia ambiental es un desarrollo evolutivo con referencias en conductas sociales y procesos de interrelación. Por lo

tanto, se asume que todo se refiere a un proceso independiente, ya que el individuo asume una conducta subjetiva, de esta la respuesta en cómo se relaciona con el ambiente depende de su perspectiva. Cabe recalcar que no se presume que dichas conductas estén internamente relacionadas con la preservación o conservación ambiental.

3.3.2 Educación ambiental

Es un campo donde ha existido varias intervenciones político-pedagógica. Ya que en este contexto intervienen distintos conocimientos, saberes, valores y que cada uno de ellos contribuyen a la formación de prácticas ambientales en cada uno de los ciudadanos, para ejercer el derecho a un ambiente sano. Prada Rodríguez, (2013)

La educación ambiental busca encontrar un equilibrio entre múltiples dimensiones como: la social, ecológica, política y económica. Con la preservación ambiental: flora, fauna y recursos naturales.

3.3.3 Fortalecimiento de la identidad cultural

La identidad cultural se centra con lo afectivo y valorativo, es decir que dentro de estas dos dimensiones el sujeto logra entender su procedencia y que es parte de un pueblo, donde valora y reconoce su historia, costumbres, tradiciones, gastronomía y valores. En otras palabras, es un prototipo que nos diferencia de un todo, ya que viene ligado a un sentimiento de pertinencia cultural de donde provenga el individuo. (Tesén Arroyo & Ramírez Agurto, 2021)

Para Tesén Arroyo & Ramírez Agurto, (2021) considera una dinamización cultural incorporada al contexto educativo con aportes de vivencias y sabidurías de

la comunidad pasada, de esta manera se va a fortalecer el saber popular en el presente, mediante la planificación de estrategias pedagógicas que parten de la realidad de los estudiantes, con la participación de todos quienes conforman la comunidad educativa

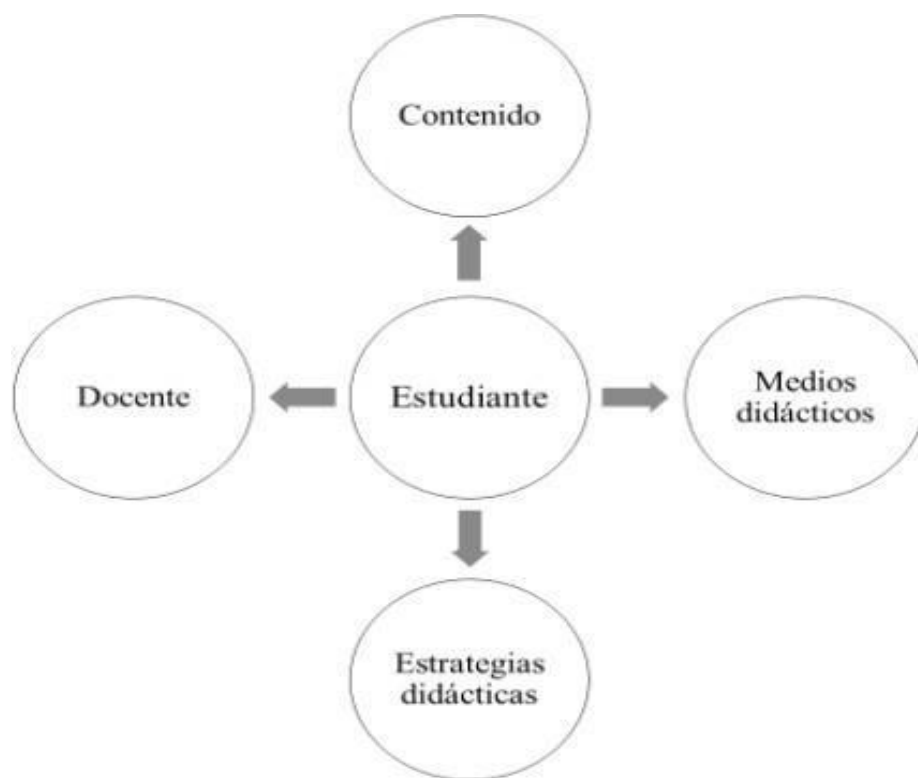
3.4 Las estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje

Se encuentran vinculados estrechamente a las estrategias de enseñanza, donde el término método proviene del griego “meta” fin, objetivo y “odos” trayecto, que quiere decir “camino que debemos seguir para llegar a un fin”. Hacemos referencia a los aprendizajes, habilidades y destrezas que deseamos alcanzar con los estudiantes, ya sea al final de una actividad, unidad de aprendizaje o al finalizar un curso.

Según Ferreiro (2012) citado por Alvarado (2016) los procesos de enseñanza-aprendizaje son componentes esenciales para las estrategias en un sistema de actividades que permiten la realización de tareas debido a la flexibilidad y adaptabilidad desde la calidad requerida en las condiciones existentes. Así también, son un sistema de acciones y operaciones físicas, mentales que facilitan la interactividad de individuos durante el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, se considera que guían la actividad psíquica entre el sujeto que aprende y los contenidos que emplea el docente para lograr los aprendizajes. A las estrategias de aprendizaje se les denomina el proceso de conocimiento que realiza un estudiante, mientras tanto estrategia o procedimiento orientan al maestro al proceso didáctico con la intención de generar adquisición de aprendizajes, es así que se encuentran vinculados en el aprendizaje constructivo de los contenidos disciplinares. Alvarado (2016)

Rol del estudiante en el proceso de aprendizaje



Fuente: Alvarado (2016)

6.2. Teoría legal

- Consideraciones legales entorno al Currículo Priorizado La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26, estipula que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende”.
- La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el artículo 2, literal w): “Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción

del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.”

- El artículo 19 de la misma ley, establece que “Es un objetivo de la Autoridad Educativa Nacional diseñar y asegurar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fisco misionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato, y modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. El Currículo podrá ser complementado de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de la región, provincia, cantón o comunidad de las diversas Instituciones Educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación.” El Reglamento General a la LOEI.
- El artículo 11 menciona que “el currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad”. El Acuerdo Ministerial No. Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, menciona los planes de estudios de los Currículos de Educación General Básica para los Subniveles de Preparatoria, Elemental, Media, Superior; y, el Currículo de Nivel de Bachillerato General Unificado, con sus respectivas cargas horarias. MINEDUC (2020)

6.3. Teoría referencial

6.3.1 Antecedentes investigativos

Arga, H. S., Nirfurqon, F. F., y Nurani, R. Z. (2020) realizaron un estudio titulado, la capacidad de pensamiento creativo de los estudiantes de magisterio de primaria al utilizar juegos tradicionales en el aprendizaje de estudios sociales. Uno de los objetivos que se plantearon fueron en el uso de los juegos tradicionales como medio de aprendizaje para mejorar el pensamiento creativo.

Para ver el desarrollo de la capacidad de pensamiento creativo se aplicó a un grupo conformado por 50 sujetos entre hombres y mujeres. Un pretest y post-test, con las mismas preguntas, fueron ejecutados para ver la influencia de los juegos tradicionales para ver la adaptabilidad de este modelo de aprendizaje.

Los autores mencionan que los estudiantes pueden mejorar su creatividad. Por otro lado, el aprendizaje de estudios sociales mejoró de manera significativa que el aprendizaje convencional.

En esta investigación se llega a la conclusión que para aplicarlos juegos tradicionales para la enseñanza de estudios sociales se requiere una cuidadosa planificación. Para producir y proporcionar la máxima calidad se deben también elaborar materiales didácticos en relación a la unidad didáctica.

Gavilanes (2022) señala que en la sociedad el juego es visto como un medio de transmisión de saberes, cultura y tradiciones de un determinado sector social. Es por ello que juega un papel importante en la sociedad enmarcados dentro de la

práctica lúdica, que engloba a la capacidad de aprender por experimentación y descubrimiento en el desarrollo de habilidades, destrezas.

Por ello la investigación incentiva la aplicación y desarrollo de actividades lúdicas, entre los juegos populares y el aprendizaje de las Ciencias Naturales, con el fin de no depender tanto de la tecnología durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde no solo se podría evidenciar una buena motivación en los estudiantes, sino también en la mejorar del estado del ánimo y desarrollo de competencias sociales entre los individuos.

6.3.2. Antecedentes institucionales

Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”

Datos generales de la institución

Dirección: norte Johnson City frente al parque Montufar, sur: Avenida circunvalación, este: plaza carnavalera, oeste: calle Sucre frente a la UECIB “San Juan Bosco”.

Oferta académica: Educación Inicial, Educación General Básica (EGB), Bachillerato General Unificado (BGU), Bachillerato Internacional (BI), Contabilidad, Sistemas e informática.

Cantón: Guaranda

Provincia: Bolívar

Parroquia: Ángel Polibio Chaves

Jornada: Matutina y Vespertina

N.º de aulas: 60

N.º docentes/ estudiantes: Docentes 118 y estudiantes 2563.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la Investigación

Es un enfoque mixto:

7.1.1 Cualitativo

Se trabajó con el registro-matriz de categorías que es un instrumento que forma parte de la técnica del análisis documental. Por esta razón este estudio es de corte cualitativo.

7.1.2 Cuantitativo

Se analiza y vinculan las mediciones estadísticas obtenidas. Se cuantifica las valoraciones que hace los estudiantes a la aplicación parcial de la propuesta.

7.2 Diseño o tipo de estudio

7.2.1 Descriptivo

Porque describe los rasgos y características de las dos variables y su posible relación. (Sáez-López, 2017)

7.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a.- La técnica del análisis documental facilitó la recolección de datos desde una fuente secundaria (texto escolar). Para Sáez - López, (2017) dentro de esta técnica se halla el registro- matriz de categorías.

Para Bermeo Yaffar et al., (2016) es un conjunto de operaciones intelectuales que permite describir, representar, desde un enfoque socioformativo, en el cual permite

“buscar, seleccionar, organizar y analizar un conjunto de materiales escritos para responder una o varias preguntas sobre un tema”.

b.- Una vez que finalizó la aplicación parcial de la propuesta se solicitó a la muestra de estudiantes que den un like de acuerdo a una escala de valoración establecida (me gusta, me encanta, me divierte), la página “los juegos populares como estrategia didáctica” donde se mostraron las evidencias de esta aplicación (video y fotos).

7.5 Universo y muestra

Para realizar la presente investigación se tomó una muestra intencional de 40 estudiantes del sexto año de EGB paralelo “A”, de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” del cantón Guaranda, provincia Bolívar.

7.6 Procesamiento de información

En la presente investigación, se utilizó el análisis de datos de los cuadernos de tareas de los estudiantes, el texto de Ciencias Naturales de sexto año Educación General Básica, en que se estableció la relación de contenidos de las unidades y los juegos, posterior a aquello se ejecutaron las actividades de los juegos populares y su relación con las Ciencias Naturales, dirigido a los estudiantes de sexto año de EGB paralelo “A” de la unidad educativa “Ángel Polibio Chaves”, a través de una página digital (Facebook), donde se cargó las actividades desarrolladas con los niños, la misma permitió una adecuada agrupación y tabulación de datos (like, me encanta, me divierte).

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

8.1. Análisis del texto estudiantil de Ciencias Naturales

Ficha de análisis			
Título		Educación General Básica – Subnivel Medio “Ciencias Naturales”	
Autor		Editorial Don Bosco Obras Salesianas de Comunicación	
Fecha de publicación		País de origen	
Agosto, 2016		Ecuador	
Género	Texto literario	Estructura	
Texto	Educativo	Unidades y páginas	
Distribución por unidades			
Unidad 0: Nuestro mundo			
Unidad 1: Vida natural			
Unidad 2: Ser humano			
Unidad 3: Diversidad biológica			
Unidad 4: Hidrósfera y biósfera			
Unidad 5: Transformación de la energía			
Unidad 6: Fuerza, electricidad y magnetismo			
N° Unidad	Temas y subtemas	Actividades	Análisis
Unidad 0:	Nuestro entorno	Sin actividades	
Unidad 1: Vida natural	<p>Los animales vertebrados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mamíferos • Aves • Reptiles • Anfibios • Peces <p>Los animales invertebrados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anélidos • Artrópodos • Moluscos • Cnidarios • Equinodermos <p>Las plantas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantas sin flor • Plantas con flor 	<p>1. Discute acerca de las características (alimentación, extremidades, piel, alimentación, sistema circulatorio, sistema respiratorio, tipo de reproducción) del oso.</p> <p>2. Observa en tus alrededores algún ave y sus características físicas. Relaciona con lo aprendido observando su color, su tamaño, sus plumas, su pico.</p> <p>3. Explica en tu cuaderno las diferencias entre los distintos grupos de artrópodos.</p> <p>4. Clasifica cada uno de estos artrópodos en el grupo que corresponda: hormiga-escorpión-gamba-</p>	<p>Existen pequeñas referencias en como integrar indirectamente el conocimiento al contexto, sin embargo, no se toma en cuenta la situación geográfica de la unidad educativa para realizar dichas actividades.</p>

		<p>escolopendra- mosquito-cangrejo- tarántula-milpiés</p> <p>5. Organicen una salida al Museo Interactivo de Ciencias y recopilen más información sobre este tipo de invertebrados.</p> <p>6. Investiga en Internet otros tipos de moluscos. Expón en clase.</p> <p>7. Explica las diferencias que existen entre los tres grupos de moluscos.</p> <p>8. Escribe en tu cuaderno los nombres de tres moluscos gasterópodos, tres bivalvos y otros tres cefalópodos.</p> <p>9. Explica cuáles son las dos características principales que presentan las células vegetales y que las distinguen de los animales.</p> <p>10. Responde: ¿En qué parte de la célula vegetal se realiza la fotosíntesis? Explica qué es la fotosíntesis y haz un esquema del proceso.</p> <p>11. Contesta: ¿Por qué crees que se define la selva del Amazonas como «el pulmón del planeta»?</p> <p>12. Contesta: ¿Cómo se reproducen las plantas sin flor?</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>Indica dónde se forman las esporas en los briófitos y en los pteridófitos.</p> <p>13. Responde: ¿Cómo se llaman las hojas de los helechos? ¿Y el tallo subterráneo?</p> <p>14. Explica qué diferencias existen entre las semillas y las esporas.</p> <p>15. Indica las distintas partes que podemos distinguir en una raíz y explica la función de cada una de ellas.</p> <p>16. Explica qué diferencia hay entre un tallo leñoso y otro herbáceo.</p>	
<p>Unidad 2: Ser humano</p>	<p>De la célula al ser humano El cuerpo humano y las funciones vitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las funciones vitales <p>La salud</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las enfermedades infecciosas • Las enfermedades no infecciosas <p>Fases de la función de relación</p> <p>Los órganos de los sentidos</p> <p>El sistema nervioso</p> <p>El aparato locomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> • El sistema esquelético <p>El sistema muscular</p> <p>El movimiento</p> <p>Hábitos saludables</p>	<p>1. Discute qué podrías hacer para mejorar tus hábitos.</p> <p>2. Valora si tus hábitos son saludables o no.</p>	<p>Las actividades son muy escasas y no hay una vinculación al contexto, pese a que se puede aprovechar esta unidad a varias actividades.</p>
<p>Fuente: Texto de Ciencias Naturales, sexto año EBG.</p>			

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

8.2. Análisis del cuaderno de tareas

Nota: Las actividades se relacionan con los contenidos del texto.

La primera actividad corresponde a la unidad 0, donde relaciona a los seres vivos, con la función de relación, nutrición y reproducción.		
Unidad 1: Vida natural		
TAREA 1	TAREA 2	TAREA 3
La actividad pertenece a los animales vertebrados y su clasificación, en el cual desarrollan un cuestionario relacionado al tema.	Se encuentra vinculado a los animales invertebrados y su clasificación específicamente a los anélidos y artrópodos, con la ejecución de un cuestionario.	Corresponde a las plantas, durante el proceso de la fotosíntesis, en el cual se desarrolla este proceso.
<p>Nota: Desarrollan actividades complementarias que están relacionados a los contenidos. Sin embargo, no se ejecutan el 100 % de las actividades propuestas en el texto, así también existen talleres conocidos como la materia o resumen de contenidos, de cada unidad trabajada.</p> <p>Por otro lado, desarrollan correcciones de evaluaciones, lecciones y exposiciones como actividades áulicas.</p>		

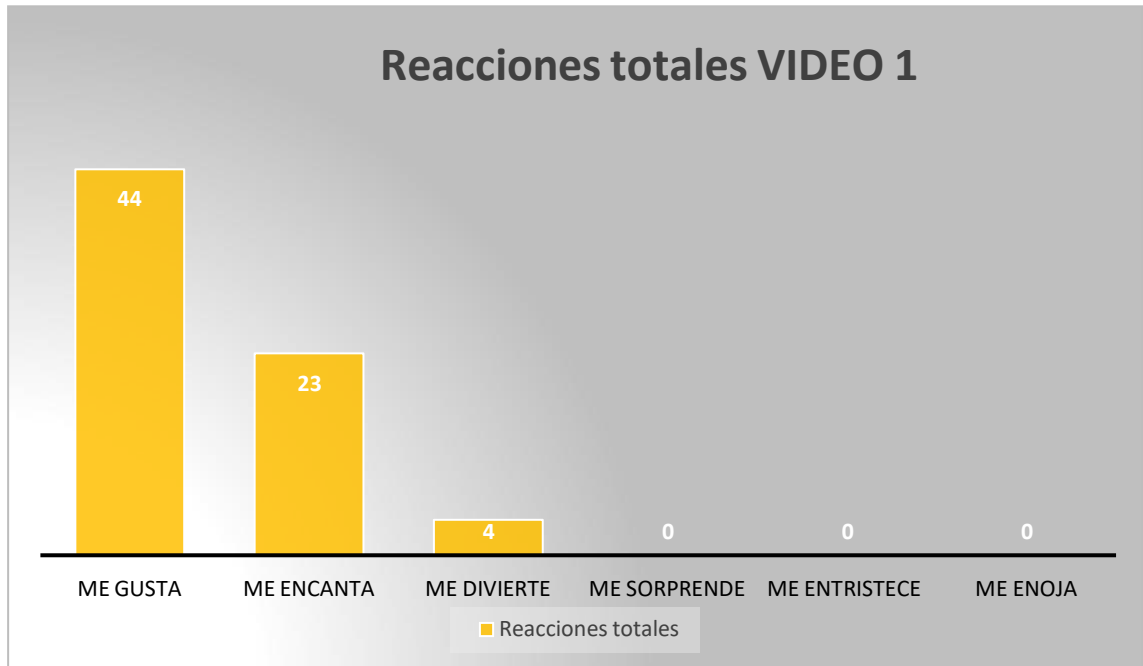
8.3. Análisis del nivel de satisfacción de la aplicación parcial de la propuesta.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

Video1.- Día 1, ejecución de los juegos



Fuente: Estudiantes de sexto año EGB paralelo “A”



Fuente: Estudiantes de sexto año EGB paralelo “A”

Interpretación:

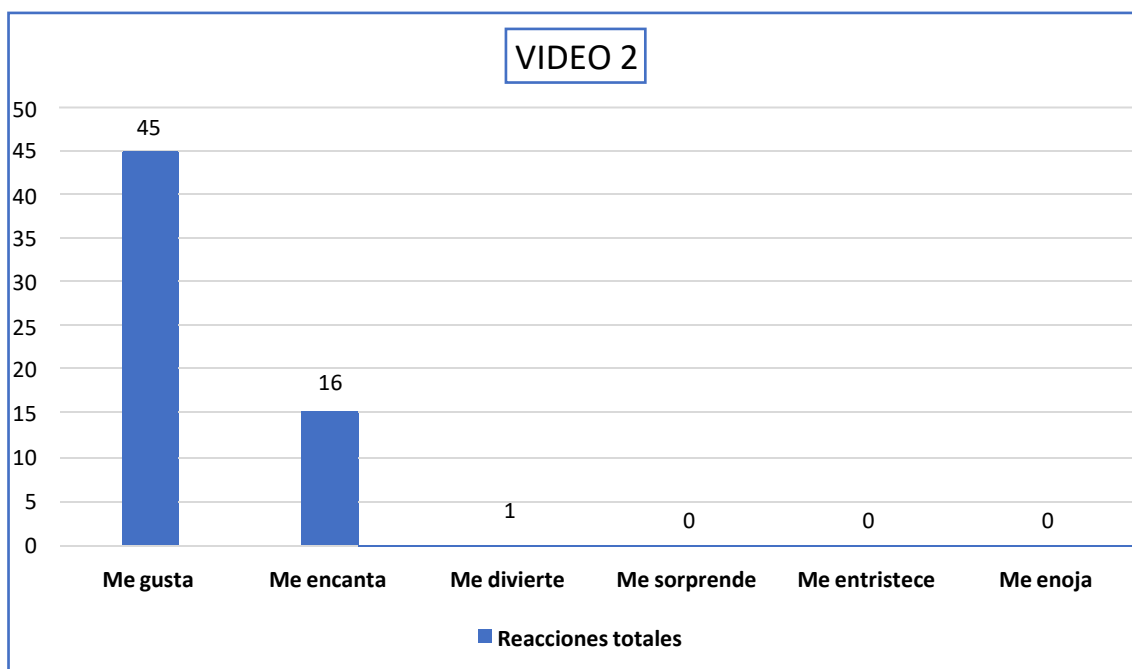
Se puede constatar de acuerdo a los resultados obtenidos que los juegos ayudan a que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y atractivo, lo que permite a los alumnos aprender y recordar conceptos más fácilmente. Los juegos también son ideales para introducir la competición, ya que brindan a los alumnos la oportunidad de demostrar sus conocimientos y competir entre sí en un entorno seguro.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

Video2.- Día 2, ejecución de los juegos



Fuente: Estudiantes de sexto año EGB paralelo “A”



Fuente: Estudiantes de sexto año EGB paralelo “A”

Interpretación:

De acuerdo con los datos recopilados los juegos educativos también brindan a los educandos la oportunidad de profundizar en los conceptos científicos, ya que pueden aplicar sus conocimientos dentro del juego. Al añadir un elemento competitivo al juego, se anima a los estudiantes a mantenerse motivados y comprometidos en el proceso de aprendizaje, lo que conduce a una mejor comprensión y retención de los conceptos científicos.

9. CONCLUSIONES

Se aprende mejor mientras se divierte y colabora con otros individuos. Proponer juegos populares con materiales didácticos a los estudiantes optimizará las actividades de aprendizaje. De esta manera se promoverá un aprendizaje basado en juegos dentro del aula.

Los juegos son una estrategia didáctica eficaz para desarrollar el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Pueden utilizarse para involucrar de manera activa a los estudiantes y facilitarles la comprensión de los temas impartidos. Nos permiten profundizar en las complejidades de la ciencia y al mismo tiempo proporcionan una experiencia placentera y significativa con la materia.

Se garantiza una motivación continua en el proceso de aprendizaje y proporcionan un contexto real en el que los alumnos pueden aplicar las destrezas adquiridas. Además, pueden utilizarse para simular y evaluar la comprensión de los alumnos proporcionándoles retroalimentación y recompensando las preguntas contestadas correctamente. Aunque los juegos no son la panacea para resolver los problemas educativos, sin duda pueden ayudarnos a perfeccionar habilidades docentes y hacer que nuestras aulas sean más atractivas y agradables.

Es importante la relación docente-estudiante y viceversa en el desarrollo de los juegos populares, puesto que pueden utilizarse como estrategia didáctica innovadora. A partir de estos juegos los estudiantes que aportan al desarrollo de habilidades, valores y destrezas. Sin embargo, en la actualidad no son tomados en cuenta ya sea porque el docente se rige estrictamente al desarrollo texto escolar o por la tecnología como medio de entretenimiento fuera de la unidad educativa.

10. PROPUESTA

Título

Guía de juegos populares para el desarrollo del aprendizaje de las Ciencias Naturales del sexto año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Cháves de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar en el periodo lectivo 2022 – 2023”



Fuente: Fotografía de los autores.

Introducción

Los juegos populares es un medio de enseñanza para las Ciencias Naturales, porque estos juegos despiertan en los niños motivación y curiosidad en el desarrollo del aprendizaje. Sin embargo, son subvalorados por la razón de que la transmisión de estos juegos disminuyó de manera significativa por influencia de la tecnología fuera de la actividad formativa y educativa de las instituciones escolares.

De esta manera la propuesta sobre juegos populares vinculados a la asignatura y su desarrollo. Serán adaptadas a los estudiantes a mejorar su aprendizaje en la Ciencias Naturales y competencias sociales. Esto va a contribuir al desarrollo de nuevas prácticas educativas por parte del docente

Objetivos

Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos populares y la enseñanza de las Ciencias Naturales como estrategia didáctica

Objetivos específicos

- Seleccionar los juegos populares en función de las unidades didácticas del texto escolar.
- Establecer la secuenciación de cada uno de los juegos populares.
- Evaluar las actividades didácticas a través de los juegos populares.

Desarrollo

Objetivos específicos	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables	Beneficiarios
O.E.1. Seleccionar los juegos populares en función de las unidades didácticas del texto escolar.	-identificación de contenidos por bloques y búsqueda de juegos populares. - relacionar los juegos populares a cada bloque del texto educativo, estableciendo la relación con sus contenidos.	-texto académico del (MINEDUC). -revistas indexadas de los juegos populares.	30-01-2023 07-02-2023	Adonis Romero Brigith Naranjo	Docente y estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo "A".
O.E.2.	- Análisis del	-texto	10-02-2023	Adonis Romero	Docente y

Establecer la secuenciación de cada uno de los juegos populares.	texto académico y cuaderno de tareas. -Adecuar los medios recursos del entorno.	académico del (MINEDUC). -cuaderno de tareas de los estudiantes. -material didáctico.	26-02-2023	Brigith Naranjo	estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo "A".
O.E.3. Evaluar las actividades didácticas a través de los juegos populares	- relacionar los juegos con los contenidos a ejecutar. -ejecutar los juegos utilizando el material didáctico para cada unidad propuesta. - desarrollan un test de contenidos.	los-texto académico del (MINEDUC). -material didáctico para cada juego.	01-03-2023 17-03-2023	Adonis Romero Brigith Naranjo	Docente y estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo "A".

Actividades desarrolladas

Juego popular	Actividad	Recursos	Tiempo	Responsables	Beneficiarios
El barco (la canasta, el camión)	Todos los estudiantes deberán nombrar de manera ordenada y sin repetir ningún elemento cualquiera que forme parte de un conjunto que pida el docente. Ejecución: El docente empieza con una frase de apertura "Viene un (barco, camión o canasta) llena de animales vertebrados". Seguidamente los estudiantes nombran dichos animales, se debe tomar en cuenta que no se pueden repetir o quedarse callado por mucho tiempo.	Patio de la institución (área verde).	(15 min)	Adonis Romero Brigith Naranjo	Docente y estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo "A".

Memory olfatorio	En el segundo juego, se pedirá a los estudiantes con anterioridad que traigan especias o alimentos con un olor fuerte que se usan en la cocina con fuerte aroma. Estos deben estar marcados con el nombre, como siguiente paso cada estudiante olerá cada una de ellas. Después el docente recogerá cada uno de los objetos y los pondrá en una mesa grande, escogerá a un estudiante al azar y vendará sus ojos para que no pueda ver nada, de ahí el docente escogerá 5 objetos aleatorios para que el estudiante pueda adivinar por medio de sus demás sentidos lo que tiene en sus manos.	-objetos, plantas con alimentos con aromas fuertes. -vendas. -área verde de patio de la institución.	(25 – 15 min)	Adonis Romero Brighth Naranjo	Docente y estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo “A”.
-Las chapas, dado, ludo o parchís.	Se prepara el juego acorde a la temática ya aprendidos, posterior aquello sea la unidad 2 divide por grupos a los estudiantes, indicando las reglas correspondientes, demasque, movilización y lanzamiento del dado una vez acertado correctamente las preguntas.	Dado, las preguntas relacionadas del texto, ficheros con indicaciones, correspondientes, demasque, espacio amplio para su ejecución.	(25-30 min)	Adonis Romero Brighth Naranjo	Docente y estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo “A”.
Los ensacados	Se deben pedir los materiales con anticipación, una lona o saquillo, cuerda para saltar, de ahí el docente deberá explicar de manera previa los contenidos, para después ejecutar una pequeña carrera entre todos los estudiantes formando pequeños grupos,	Sacos, patio de la institución, instructivo de preguntas relacionadas a la unidad 2.	(25-30 min)	Adonis Romero Brighth Naranjo	Docente y estudiantes de sexto año de educación general básica, paralelo “A”.

	estos deberán recorrer una distancia o saltar un número en específico de saltos para completar el reto, el primer grupo donde todos los estudiantes hayan completado los retos serán los ganadores.				
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Unidad 1: Vida natural

Objetivos:

1.- Observar y describir los animales vertebrados e invertebrados, las plantas con y sin semillas, agruparlos de acuerdo con sus características y analizar los ciclos reproductivos.

2.- -Experimentar, analizar y relacionar la fotosíntesis de las plantas, para comprender el mantenimiento de la vida en el planeta.

CONTENIDO	JUEGOS POPULARES	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	JUSTIFICACIÓN Y EJECUCIÓN
Unidad 1: Vida natural			
Los animales vertebrados, invertebrados, Las plantas	El barco (la canasta, el camión)	Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> • Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales vertebrados e invertebrados, describirlos y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias. • Explicar y clasificar las plantas con y sin semilla, y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente. • Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados e invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción. • Analizar y describir el ciclo reproductivo de las plantas e identificar los agentes 	Presentación 5 min Todos los estudiantes deberán nombrar de manera ordenada y sin repetir ningún elemento cualquiera que forme parte de un conjunto que pida el docente. Ejecución: El docente empieza con una frase de apertura “Viene un (barco, camión o canasta) llena de animales vertebrados”. Seguidamente los estudiantes nombran dichos animales, se debe tomar en cuenta que no se pueden repetir o quedarse callado por mucho tiempo. (15 min)

		polinizadores que intervienen en su fecundación.	
Unidad 2: Ser humano y salud			
Objetivos:			
1.-Analizar la estructura y función de los aparatos digestivo, respiratorio, circulatorio y excretor, establecer su relación funcional e indagar la estructura y función del sistema reproductor humano femenino y masculino, relacionándolo con los cambios en el comportamiento de los púberes.			
2.-Valorar las acciones que conservan una salud integral, entendida como un estado de bienestar físico, mental y social en los púberes y niños.			
De la célula al ser humano	-Las chapas, dado, ludo o parchís	Destrezas: <ul style="list-style-type: none"> • Describir, con apoyo de modelos, la estructura y función de los sistemas digestivo, respiratorio, circulatorio y excretor y promover su cuidado. • Explicar, con apoyo de modelos, la estructura y función del sistema endocrino e interpretar su importancia para el mantenimiento del equilibrio del medio interno y en cambios que se dan en la pubertad. Esto es lo mismo del tercero • Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la 	Este juego estimula el uso de los hemisferios del cerebro, de esta manera ayuda a la expresión oral, desarrollo de la imaginación, calculo mental, acción corporal sistematizada, etc. Ejecución: Se prepara el juego acorde a la los temas ya aprendidos, posterior aquello se divide por grupos a los estudiantes, indicando las reglas correspondientes, de movilización y lanzamiento del dado una vez acertado correctamente las preguntas.
La salud			
El cuerpo humano y las funciones vitales			
Fases de la función de relación.	La gallina ciega Memory olfatorio	<ul style="list-style-type: none"> • Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la 	Estos juegos priorizanel uso de los sentidos como el tacto, vista, olfato, auditivo y gusto, esto ayudará a los estudiantes a mejorar su percepción.
Los órganos de los sentidos			
El sistema nervioso.			

		<p>estructura y función del sistema nervioso, relacionarlo con el sistema endocrino, y explicar su importancia para la recepción de los estímulos del ambiente y la producción de respuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar y describir la estructura y función de los órganos de los sentidos, y explicar su importancia para la relación con el ambiente. Se está redundando • Reconocer la importancia de la actividad física, la higiene corporal y la dieta equilibrada en la pubertad y comunicar los beneficios por diferentes medios. 	<p>-Ejecución: En el primer juego se escogerá a un estudiante y vendarle los ojos para que no pueda ver nada, pero si escuchar, dicho estudiante será la gallina ciega, el resto de estudiantes deberá hacer pequeños ruidos para que la gallina ciega pueda escucharlos y atraparlos, el juego termina cuando la gallina haya atrapado a todos lo demás estudiantes o se rinda por no poder hacerlo</p> <p>-Ejecución: En el segundo juego, se pedirá a los estudiantes con anterioridad que traigan especias o alimentos con un olor fuerte que se usan en la cocina con fuerte aroma. Estos deben estar marcados con el nombre, como siguiente paso cada estudiante olerá cada una de ellas. Después el docente recogerá cada uno de los objetos y los pondrá en una mesa grande, escogerá a un estudiante al azar y vendará sus ojos para que no pueda ver nada, de ahí el docente escogerá 5 objetos aleatorios para que el estudiante pueda adivinar por medio de sus demás sentidos lo que tiene en sus manos. (25 –15 min)</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

El sistema muscular	Los ensacados Salto en cuerda		La actividad física es primordial para gozar de una buena salud por eso estos juegos ayudan a los estudiantes a activar todo el cuerpo humano. Al igual que estimula el equilibrio, la fuerza y un buen desarrollo de la motricidad gruesa -Ejecución: Se deben pedir los materiales con anticipación, una lona o saquillo, cuerda para saltar, de ahí el docente deberá explicar de manera previa los contenidos, para después ejecutar una pequeña carrera entre todos los estudiantes formando pequeños grupos, estos deberán recorrer una distancia o saltar un número en específico de saltos para completar el reto, el primer grupo donde todos los estudiantes hayan completado los retos serán los ganadores.
El movimiento			
Hábitos saludables			
El aparato locomotor			

Unidad 3: Diversidad biológica

Objetivos:

- 1.-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 terrestre y el clima.
- 2.-Comprender la evolución histórica del conocimiento, con el propósito de valorar las investigaciones que han contribuido significativamente al avance de la ciencia y la tecnología.

Tiempo atmosférico y clima	El tesoro (Frio y caliente)	Destrezas: Observar, con uso de las TIC y otros recursos, los efectos de los	En el Ecuador tenemos una gran variedad de climas, paisajes y fenómenos meteorológicos, de esta
Fenómenos meteorológicos			

<p>Climas y paisajes del mundo</p>		<p>fenómenos geológicos, relacionarlos con la formación de nuevos relieves, organizar campañas de prevención ante las amenazas de origen natural.</p>	<p>manera el juego del tesoro o también conocido como “frio y caliente” es adaptado para enseñar a los niños a diferenciarlos de una manera más atractiva y motivadora.</p>
<p>Clima en Ecuador</p>		<p>• Analizar la influencia de las placas tectónicas en los movimientos orogénicos y epirogénicos que formaron la cordillera de los Andes y explicar su influencia en la distribución de la biodiversidad en las regiones naturales del Ecuador.</p> <p>• Explicar, con apoyo de modelos, los patrones de incidencia de la radiación solar sobre la superficie terrestre y relacionar las variaciones de intensidad de la radiación solar sobre la superficie terrestre con la ubicación geográfica.</p> <p>• Analizar e interpretar los patrones de calentamiento de la superficie terrestre y explicar su relación con la</p>	<p>-Ejecución: La base del juego es encontrar un tesoro, quien ejecuta el juego deberá decir a los participantes frio si el jugador se encuentra lejos del lugar donde se encuentra el tesoro o caliente si se encuentra cercar del lugar donde está el tesoro.</p> <p>El docente pedirá a los niños que cierren sus ojos y mientras ellos no puedan ver nada, se deberá ocultar un pequeño objeto o regalo de incentivo para que encuentren los niños. Después los niños deberán abrir los ojos y el docente hará referencias entre frio y caliente, pero con referencias a los climas, paisajes del ecuador, fenómenos meteorológicos. Si el estudiante está lejos del tesoro decir “Estas en el páramo, etc.,” o si está cerca de encontrarlo decir “Estas en la playa de Esmeraldas, etc.”, así nos aseguraremos que la clase sea entretenida y mantener una motivación constante en cada alumno.</p>

		<p>formación de vientos, nubes y lluvias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indagar y explicar las características, elementos y factores del clima, diferenciarlos del tiempo atmosférico, registrar y analizar datos meteorológicos de la localidad con apoyo de instrumentos de medición. <p>Indagar en diferentes medios las características del clima en las regiones naturales del Ecuador, explicarlas y establecer la importancia de las estaciones meteorológicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indagar e inferir las características y efectos de las catástrofes climáticas y establecer las consecuencias en los seres vivos y sus hábitats. 	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Unidad 4: Hidrósfera y biósfera

Objetivo:

1.-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.

2.-Usar habilidades de indagación científica y valorar la importancia del proceso investigativo en los fenómenos naturales cotidianos, desde las experiencias hasta el conocimiento científico.

La tierra		Destrezas:	
-----------	--	-------------------	--

<p>El planeta, la tierra y el agua</p>	<p>Tres en calle con actividad física</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indagar, con el uso de las TIC y otros recursos, las características de los ecosistemas y sus clases, interpretar las interrelaciones de los seres vivos en los ecosistemas y clasificarlos en productores, consumidores y descomponedores. • Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad biológica de los ecosistemas del Ecuador e identificar la flora y fauna representativas de los ecosistemas naturales de la localidad. • Indagar y explicar las adaptaciones de plantas y animales a las condiciones ambientales de diferentes ecosistemas, y relacionarlas con su supervivencia. 	<p>El tres en calle con actividad física es una variante de la manera tradicional, este se dibujará en el piso y se usarán X y O proporcionales al dibujo base. Existirán 3 grupos diferentes en el juego, los dos primeros serán los grupos de X y O, mientras que el ultimo será el moderador del juego.</p> <p>-Ejecución: El docente será el moderador y separará a los estudiantes en dos grupos, de esta manera se ubicarán lejos del dibujo del juego. Para que los estudiantes puedan dirigirse a colocar sus símbolos correspondientes, primero deberán responder una pregunta acerca de la temática hecha por el docente y si el estudiante responde de manera correcta deberá salir corriendo a colocar su respectivo símbolo el grupo que marque primero 3 en calle ganará</p>
<p>Desastres naturales</p>	<p>El pañuelo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar y describir las interacciones intraespecíficas e interespecíficas en diversos ecosistemas, diferenciarlas y explicar la 	<p>Al igual que el juego anterior se da una base abstracta para adaptar el juego al saber científico.</p> <p>Ejecución: El docente arma dos equipos o más, y este se situará lejos de los estudiantes, cada participante de</p>
<p>Los ecosistemas</p>			
<p>Tipos de ecosistemas.</p>			
<p>Los organismos productores: las plantas</p>			

Conservación de los ecosistemas		<p>importancia de las relaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> Indagar en diversas fuentes y describir las causas y consecuencias potenciales de la extinción de las especies en un determinado ecosistema, y proponer medidas de protección de la biodiversidad amenazada. 	<p>distintos equipos llevara nombres en pareja acerca de desastres naturales ecosistemas o cualquier subtema de la temática tratada, cuando el docente grite un nombre quienes tengan ese nombre deberán correr hasta donde se encuentre el docente y agarrar el pañuelo que tiene en su mano, quien lo tome primero y regrese a donde se encuentra su equipo ganará un punto, el juego termina cuando un equipo junte 6 puntos..</p>
---------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Unidad 5: Transformación de la y energía

Objetivos:

1.-Formular preguntas y dar respuestas sobre las propiedades de la materia, energía y sus manifestaciones, por medio de la indagación experimental y valorar su aplicación en la vida cotidiana.

Propiedades de la materia	La comidita	<p>Destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Explorar y demostrar las propiedades específicas de la materia, experimentar, probar las predicciones y comunicar los resultados. Indagar y clasificar la materia en sustancias puras y mezclas, y relacionarlas con los estados físicos de la materia. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las 	<p>Relación de los individuos con materiales ficticios o materiales representativos que al exponerlos frente a diversas acciones como un alto calor puede que estos cambien su forma o estado.</p> <p>-Ejecución: El docente expondrá una serie de acciones hipotéticas que se dan durante la hora de cocinar y en como el cambio de temperaturas frente a algunos ingredientes pueden volverse más suaves o duros</p>
Estados de la materia			
Cambios en la materia			
La clasificación de la materia			
Materia y materiales			
La energía y sus formas	El yoyo El trompo		En estos juegos está presente el uso de la

Los efectos de la energía		aplicaciones de la energía térmica en la máquina de vapor e interpretar su importancia en el desarrollo industrial	energía, su forma y efectos, en el trompo para que pueda girar y mantener un equilibrio de la punta sobre el suelo va a depender de su velocidad angular que es la velocidad a la que gira, mientras más rápido gire más tiempo estará parado, esta velocidad dependerá de que tan fuerte esté la cuerda envuelta antes de lanzar y también con la fuerza que sea tirado contra el suelo. Comose encuentra girando constantemente lapunta al ser de metal se calentará por efecto de la energía. Se puede aprovechar la fuerza de rotación para realizar muchos trucos y estos dependerán de la habilidad de quien lo ejecute.
El uso de la energía			

Unidad 6: Fuerza, electricidad y magnetismo

Objetivos:

1.-Experimentar y diferenciar los tipos de fuerzas y los efectos de su aplicación sobre las variables físicas de objetos de uso cotidiano, y explicar sus conclusiones.

Las fuerzas y sus efectos	Salto largo Juego de bolas de acero	Destrezas:	Estos dos juegos permiten el desarrollo de fuerzas al momento de impulsarse de igual manera, el equilibrio y coordinación con el cuerpo y lanzamiento de la bola de acero, donde pone en desarrollo aspectos motores que trabajan fundamentalmente para no presentar lecciones algunas.
Combinación de fuerzas		Experimentar y diferenciar los tipos de fuerzas, y explicar sus efectos en objetos de uso cotidiano.	
Las máquinas		<ul style="list-style-type: none"> • Explorar e interpretar los efectos de la aplicación de las fuerzas en los cambios de la forma, la rapidez y 	

La energía eléctrica	El clavo EL juego del elástico	la dirección de movimiento de los objetos, y comunicar sus conclusiones.	En primer lugar, el juego del clavo ayuda a generar energía en el momento que se encuentra en contacto con la superficie posterior es así que se debe tener precisión, agilidad, fuerza, sobre todo habilidad para la ejecución. De igual manera, el elástico les aportara a los niños rigidez al momento de desarrollar los movimientos contemporáneos, desarrollando así su concentración inmediata.
Circuitos eléctricos		• Indagar y explicar los fundamentos y aplicaciones de la electricidad, examinarlos en diseños experimentales y elaborar circuitos eléctricos con materiales de fácil manejo.	
El magnetismo		• Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, desde su generación en las centrales hidroeléctricas hasta su conversión en luz, sonido, movimiento y calor.	
Electricidad y magnetismo		• Observar, identificar y describir las características y aplicaciones prácticas del magnetismo en objetos como la brújula sencilla y los motores eléctricos.	

a.- Evidencias de su aplicación

Una vez desarrollada la propuesta, se procedió a ejecutar de forma satisfactoria, teniendo en cuenta la colaboración de los estudiantes y docente ya que son una parte fundamental para su ejecución.

En cuanto a las actividades se desarrollaron de manera presencial cada una de ellas, de esta manera se constató que los niños siguieron de manera ordenada las indicaciones establecidas durante la guía de juegos, así favoreciendo a los logros esperados en la realización de la actividad sin ningún problema.

Por último, al término de la aplicación parcial se subió estas evidencias (fotos, videos) a Facebook y se solicitó a los estudiantes que respondan con like, me importa, me divierte, etc., y un comentario de que les pareció la actividad desarrollada, cabe recalcar que los niños ingresaron a la página digital por medio de las cuentas de los familiares para procurar su seguridad.

Ejecución de los juegos populares como estrategia didáctica.



b.- Resultados de la aplicación

Cuando se utilizan como estrategia didáctica, los juegos pueden proporcionar a los alumnos una forma de analizar los resultados de su aprendizaje. Con la ayuda de los juegos, los alumnos pueden analizar sus errores y las estrategias que han aplicado para identificar lo que funciona mejor para sus estudios. Los

juegos también brindan a los alumnos la oportunidad de colaborar con sus compañeros para identificar posibles soluciones a problemas difíciles.

Además, los juegos crean un entorno lleno de retroalimentación, en el que ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar diversas perspectivas y comprender mejor los distintos contextos.

Por último, los juegos proporcionan a los estudiantes una forma entretenida de aprender y hacen que las experiencias de aprendizaje sean más atractivas y agradables.

11. BIBLIOGRAFÍA

Abanto, A. (2013, 28 de septiembre). *Vinculo familiar*. Slideshare.

<https://es.slideshare.net/analabanto/vinculo-familiar>

Alvarado, J. C. (2016). Estrategias didácticas y aprendizaje de las ciencias sociales. FAREM, (17), 65-80. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i17.2615>

Arga, H. S., Nirfurqon, F. F., y Nurani, R. Z. (2020). Improvement of creative thinking ability of elementary teacher education students in utilizing traditional games in social studies learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7 (2), 235-290. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i2.26347>

Bermeo, G. (2011). Planificación, desarrollo y proyectos de inversión pública. (1ª ed.). IAEN.

Bermeo-Yaffar, F., Hernández-Mosqueda, J. S., y Tobón-Tobón S. (2016).

Análisis documental de la heurística mediante la cartografía conceptual.

Ra Ximhai 12(6) 103-121. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.05.fb>

Bravo-Osorio, F., O., Castiblanco, A. y Alfonso, G. (2018). Metodología de diseño de diseño de ambientes de aprendizaje accesibles con

incorpoeación de actividad. *Proyecto ACACIA*. <https://acacia.red/udfjc/>

Carbonero Celis, C (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. Wanceulen (Editorial).

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/63432>

Carbonero Celis, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. Wanceulen Editorial.

<https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/63432>

- Ccahuana, C., y Cuarez, E. (2020). La importancia del juego tradicional en la escuela educación intercultural bilingüe [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. repositorio.usil.edu.pe.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7ee5fbf4-16ac-40e4-83d7-817a8d764d7f/content>
- Ccahuana, C., y Cuarez, E. (2021). El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. repositorio.usil.edu.pe.
<https://repositorio.usil.edu.pe/items/05ddfa0d-fd4c-4bbb-8685-3beef0cb8c26>
- Coll, C. (2014). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/49224>
- Díaz, C. (2019). El concepto de pensamiento crítico según estudiantes chilenos de pedagogía. *Redalyc.org*, 27, 275-296.
https://www.redalyc.org/jatsRepo/4418/441859598009/html/index.html#redalyc_441859598009_ref29
- Encizo, A., y Yáñez, C. (2016). El aula invertida como estrategia para la mejora del rendimiento académico. *Bachillerato a distancia*, 8(16), 68–78.
<https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2016.16.57108>
- Escobar, A., y Ramos, I. (2008). Enseñar-aprender para el desarrollo: la interdisciplinariedad como alternativa de solución. *Scielo*, 14, 1-14.
- Fernández, A., y Guzmán, E. (2000). Psicología de la emoción. *book-attachment-*

- García-Allen, J. (2016). Los 13 tipos de aprendizaje: ¿Cuáles son?. *Psicología Educativa y del desarrollo*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-aprendizaje>
- Gavilanes, L. (2020). *Los juegos populares en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares* [Tesis de licenciatura]. Universidad Técnica de Ambato.
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO* 4(3) 163-173.
<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Gutiérrez, M. (15 de agosto de 2018). ¿Qué son las habilidades cognitivas y cómo se desarrollan?. *Towi*. <http://towi.com.mx/habilidades-cognitivas-desarrollan/>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Las tres rutas de la investigación científica: Enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto* (pp. 37-58). McGraw-Hill Education
- Lavega Burgués, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecaueb/titulos/177867>
- López, O. (30 de enero de 2016). *Aprendizaje autónomo*. Slideshare.
<https://es.slideshare.net/oscarlopezregalado/aprendizaje-autnomo-57669133>

Martínez, T. (02 de enero de 2013). *Concepto de autonomía y dependencia*.

Acpperontologia.

[http://www.acpperontologia.com/acp/decalogodocs/laautonomia.htm#:~:text=La%20autonomia%20en%20la%20atenci%C3%B3n%20centrada%20en%20la%20persona&text=La%20autonom%C3%ADa%20personal%20\(moral%20o,no%20es%20dependencia%20sino%20heteronom%C3%ADa](http://www.acpperontologia.com/acp/decalogodocs/laautonomia.htm#:~:text=La%20autonomia%20en%20la%20atenci%C3%B3n%20centrada%20en%20la%20persona&text=La%20autonom%C3%ADa%20personal%20(moral%20o,no%20es%20dependencia%20sino%20heteronom%C3%ADa)

Maxima Julia. (16 de mayo de 2005). *Conocimiento*. Humanidades.com.

<https://www.caracteristicas.co/conocimiento/>

Mendoza, R., y Ignacio, L. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales y desarrollo del pensamiento científico. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 859-875.

<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2527>

MINEDUC. (24 de agosto de 2020). *Currículo priorizado*.

<file:///C:/Users/MINEDUC/Downloads/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>

Ministerio de Educación Pública (2020). *Currículo priorizado*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias Naturales 6 EGB*. LNS Don Bosco.

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/Curriculo/CCNN/CCNN_6_EGB_Libro.pdf

Morales. (20 de febrero de 1999). *Ambientes de aprendizaje*.

<file:///C:/Users/HP/Downloads/39-75-2-PB.pdf>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Prada, E. (2013). Conciencia, concientización y educación ambiental: conceptos y relaciones. *Revista Temas* (7). 231-244.

<https://doi.org/10.15332/rt.v0i7.585>

Rebollo, J. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos:*

Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación (3). 31-36.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2282474>

Restrepo, J. (2007). Convivencia. *Psiquiatría*. 36 (1), 124.

Rodríguez Vite, H. (2014). Ambientes de aprendizaje. *Ciencia Huasteca Boletín Científico De La Escuela Superior De Huejutla*, 2(4).

<https://doi.org/10.29057/esh.v2i4.1069>

Rojas, F. (2 de junio de 2001). *Aprendizaje*. EcuRed.

<https://www.ecured.cu/Aprendizaje>

Saco, M., Vicente, C., y Acedo E. (2001). *Los juegos populares y tradicionales: una propuesta de aplicación*. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Secretaría General de Educación.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=51861>

Sáez, J. (2017). *Investigación educativa: fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos: enfoque práctico con ejemplos, esencial para TFG*,

TFM y tesis (1° ed.). UNED.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=685532>

Tejedor, R. (01 de febrero de 2017). *Escenarios de Aprendizaje*. Emaze.

<https://www.emaze.com>

Tesén-Arroyo, J., y Ramírez-Agurto, J. N. (2021). Fortalecimiento de la identidad

cultural en la educación básica regular. *EDUCARE ET COMUNICARE:*

Revista de Investigación de la Facultad de Humanidades, 9(1). 47-

58. <https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.600>

Ucha, F. (8 de noviembre de 2008). *Definición de habilidad*. Definición ABC.

<https://www.definicionabc.com/general/habilidad.php>

Uchoa, F. (15 de mayo de 2019). *Definición de comunidad educativa*. Definición

ABC. <https://www.definicionabc.com/general/comunidad-educativa.php>

Valladares, A. (2008). La familia. Una mirada desde la Psicología. *Medisur*, 6,1-

5.

Vizcaino, A., y Ramos, I. (2008). Enseñar-aprender para el desarrollo: la

interdisciplinariedad como alternativa de solución. *Pepsic*.14.

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-

[350X2008000300014](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-350X2008000300014)

12. ANEXOS

Anexo A.- Documentos

Anexo A1.- Solicitud de selección de permiso para desarrollar el proyecto de investigación.

Anexo A2.- Resolución de consejo directivo.

Anexo A3.- Certificado de haber desarrollado el proyecto de integración curricular.

Anexo A4.- Certificado de haber ejecutado la propuesta.

Anexo B.- Instrumentos de recolección de datos.

Anexo B1.- Ficha de análisis del texto de Ciencias Naturales.

Anexo B2.- Ficha de análisis del cuaderno de tareas de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica paralelo "A".

Anexo B3.- Código QR de la página web de los videos.

Anexo C.- Fotografías

Anexo C1.- Imagen de la unidad educativa.

Anexo C2.- Texto de Ciencias Naturales de 6to año EGB.

Anexo C3.- Cuaderno de tareas estudiantes de 6to año EGB paralelo "A".

Anexo C4.- Ejecución de la propuesta.

Anexo C5.- Tutorías con el docente tutor de investigación.

Anexo C6.- Certificado de Urkund.

Anexo D.- Reseñas

Anexo D1.- Reseña histórica de la institución educativa.

Anexo A1.

**SOLICITUD DE SELECCIÓN DE PERMISO PARA DESARROLLAR EL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Guaranda, enero 04 del 2023

Dra. Mireya Gaibor


Vicerectora de la Unidad Educativa Angel Polibio Chaves
Presente

Saludos cordiales.

Yo, **Naranjo Aguirre Kerly Brighth** con C.I. No 0202172045 y **Romero Miño Adonis Gabriel** con C.I. No 1850526136 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar del Octavo ciclo, Paralelo "C" de la Carrera de **Educación Básica**, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, con la presente solicitud de la manera más comedida se nos permita desarrollar nuestro proyecto de investigación en la "UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES" en el periodo lectivo 2022-2023, con el sexto año de educación básica paralelo "A" de la jornada matutina a cargo del Lic. Wladimir Lombeida

Por la atención al presente, le agradezco.

Atentamente;



Firma estudiante

Nombres: Naranjo Aguirre Kerly Brighth

Cédula: 0202172045

Correo: kernaranjo@mailes.ueb.edu.ec

Nº. Celular: 0987704598



Firma estudiante

Nombres: Romero Miño Adonis Gabriel

Cédula: 1850526136

Correo: adromero@mailes.ueb.edu.ec

Nº. Celular: 0983533512

Recibido
04/01/2023
Autorizo al Lic.
Wladimir Lombeida
a apoyar al trabajo
Solicitado por los
Estudiantes de la
U.E.B.

Guaranda, 17 de enero de 2023
RCD-FCESFH-UEB-013.41 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión extraordinaria (01), realizada el 6 de enero de 2023.

EN RELACION AL SEGUNDO PUNTO. Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES; 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES; 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular.

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020),** literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	364	5	8

CONSEJO DIRECTIVO

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-002, firmado por la Lcda. Daniela Robaleneira, Coordinadora de la Unidad e Integración Curricular, hace la entrega de la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVES" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022 – 2023", presentado por KERLY BRIGITH NARANJO AGUIRRE Y ADONIS GABRIEL ROMERO MIÑO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. MARCO PAREDES VALLEJO Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese:

Acertadamente,



DR. FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

F2023-Maestría-15

Anexo A3.



UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES" GUARANDA RECTORADO

Guaranda 17 de marzo del 2023

Dr. Vladimir Núñez,

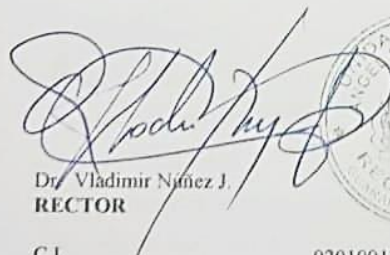
Rector de la unidad educativa Ángel Polibio Chaves de la ciudad de Guaranda provincia Bolívar y a la petición verbal de las partes interesadas.

CERTIFICA:

Que los estudiantes **NARANJO AGUIRRE KERLY BRIGITH CI.0202172045**, **ROMERO MIÑO ADONIS GABRIEL CI.1859526136**, han realizado el trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación con los estudiantes del sexto año de EGB paralelo "A" durante el año lectivo 2022-2023 con el tema "Los juegos populares como estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje de las ciencias naturales del sexto año educación general básica paralelo "A" de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar en el periodo lectivo 2022 - 2023", requisitos indispensable para obtener el título en licenciado(a) en ciencias de la educación, mención educación básica, demostrando ser unos profesionales responsables capaces de ejercer sus derechos y contraer obligaciones, lo que les hace acreedores del aprecio, estima y consideración del entorno educativo.

Esto todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente como bien tuvieran.


Atentamente,



Dr. Vladimir Núñez J.
RECTOR

C.I. 0201001740
CEL. 0981718580
Correo Electrónico: vladimir.nunez@educacion.gob.ec

Anexo A4.



**UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES"
GUARANDA
RECTORADO**

Guaranda 17 de marzo del 2023

Dr. Vladimir Núñez

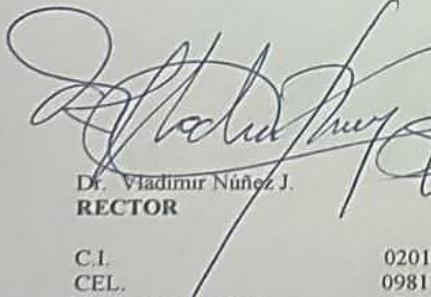
Rector de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar y a la petición verbal de las partes interesadas.

CERTIFICA:


Que los estudiantes **NARANJO AGUIRRE KERLY BRIGITH CI:0202172045, ROMERO MIÑO ADONIS GABRIEL CI:1859526136**, estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, han entregado y ejecutado la **PROPUESTA** en modalidad de texto, para uso conveniente de los docentes de la presente unidad educativa, la misma que se encuentra valorizada como **"GUÍA DE JUEGOS POPULARES PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DEL SEXTO AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022 - 2023"**. La misma que es factible y viable para el uso en los salones de clase ya que se presentan actividades que favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esto todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo los interesados hacer uso del presente documento como a bien creyera conveniente.

Atentamente,



**Dr. Vladimir Núñez J.
RECTOR**



C.I. 0201001740
CEL. 0981718580
Correo Electrónico: vladimir.nunez@educacion.gob.ec

BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO
BACHILLERATO TÉCNICO
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
EDUCACIÓN INICIAL

Dirección: Johnson City y Sucre Telef. (03) 2985736
E-mail: 113307@educacion.gob.ec
Web: www.113307.edu.ec

Anexo B1.

Ficha de análisis			
Título		Educación General Básica – Subnivel Medio “Ciencias Naturales”	
Autor		Editorial Don Bosco Obras Salesianas de Comunicación	
Fecha de publicación		País de origen	
Agosto, 2016		Ecuador	
Género	Texto literario	Estructura	
Texto	Educativo	Unidades y páginas	
Distribución por unidades			
Unidad 0: Nuestro mundo			
Unidad 1: Vida natural			
Unidad 2: Ser humano			
Unidad 3: Diversidad biológica			
Unidad 4: Hidrósfera y biósfera			
Unidad 5: Transformación de la energía			
Unidad 6: Fuerza, electricidad y magnetismo			
N° Unidad	Temas y subtemas	Actividades	Análisis
Unidad 0:	Nuestro entorno	Sin actividades	
Unidad 1: Vida natural	<p>Los animales vertebrados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mamíferos • Aves • Reptiles • Anfibios • Peces <p>Los animales invertebrados</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anélidos • Artrópodos • Moluscos • Cnidarios • Equinodermos <p>Las plantas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantas sin flor • Plantas con flor 	<p>1. Discute acerca de las características (alimentación, extremidades, piel, alimentación, sistema circulatorio, sistema respiratorio, tipo de reproducción) del oso.</p> <p>2. Observa en tus alrededores algún ave y sus características físicas. Relaciona con lo aprendido observando su color, su tamaño, sus plumas, su pico.</p> <p>3. Explica en tu cuaderno las diferencias entre los distintos grupos de artrópodos.</p> <p>4. Clasifica cada uno de estos artrópodos en el grupo que corresponda: hormiga-escorpión-gamba-</p>	<p>Existen pequeñas referencias en como integrar indirectamente el conocimiento al contexto, sin embargo, no se toma en cuenta la situación geográfica de la unidad educativa para realizar dichas actividades.</p>

		<p>escolopendra- mosquito-cangrejo- tarántula-milpiés</p> <p>5. Organicen una salida al Museo Interactivo de Ciencias y recopilen más información sobre este tipo de invertebrados.</p> <p>6. Investiga en Internet otros tipos de moluscos. Expón en clase.</p> <p>7. Explica las diferencias que existen entre los tres grupos de moluscos.</p> <p>8. Escribe en tu cuaderno los nombres de tres moluscos gasterópodos, tres bivalvos y otros tres cefalópodos.</p> <p>9. Explica cuáles son las dos características principales que presentan las células vegetales y que las distinguen de los animales.</p> <p>10. Responde: ¿En qué parte de la célula vegetal se realiza la fotosíntesis? Explica qué es la fotosíntesis y haz un esquema del proceso.</p> <p>11. Contesta: ¿Por qué crees que se define la selva del Amazonas como «el pulmón del planeta»?</p> <p>12. Contesta: ¿Cómo se reproducen las plantas sin flor?</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>Indica dónde se forman las esporas en los briófitos y en los pteridófitos.</p> <p>13. Responde: ¿Cómo se llaman las hojas de los helechos? ¿Y el tallo subterráneo?</p> <p>14. Explica qué diferencias existen entre las semillas y las esporas.</p> <p>15. Indica las distintas partes que podemos distinguir en una raíz y explica la función de cada una de ellas.</p> <p>16. Explica qué diferencia hay entre un tallo leñoso y otro herbáceo.</p>	
<p>Unidad 2: Ser humano</p>	<p>De la célula al ser humano El cuerpo humano y las funciones vitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las funciones vitales <p>La salud</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las enfermedades infecciosas • Las enfermedades no infecciosas <p>Fases de la función de relación</p> <p>Los órganos de los sentidos</p> <p>El sistema nervioso</p> <p>El aparato locomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> • El sistema esquelético <p>El sistema muscular</p> <p>El movimiento</p> <p>Hábitos saludables</p>	<p>1. Discute qué podrías hacer para mejorar tus hábitos.</p> <p>2. Valora si tus hábitos son saludables o no.</p>	<p>Las actividades son muy escasas y no hay una vinculación al contexto, pese a que se puede aprovechar esta unidad a varias actividades.</p>
<p>Unidad 3: Diversidad biológica</p>	<p>Tiempo atmosférico y clima</p>	<p>1. Explica en tu cuaderno para qué sirven un</p>	<p>Estas actividades tienen un enfoque sobre aprender</p>

	<p>Fenómenos meteorológicos</p> <p>Climas y paisajes del mundo</p> <p>Clima en Ecuador</p> <p>El climograma</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del climograma <p>Interpretación del climograma</p>	<p>termómetro, un higrómetro y un anemómetro.</p> <p>2. Indica qué afirmaciones se refieren al clima y cuáles al tiempo atmosférico de un lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En primavera acostumbra a llover. • Hoy sopla un viento moderado en la calle. • La niebla aparece todas las mañanas de otoño. • En verano hace mucho calor. • Ayer nevó en el valle. • El domingo pasado la humedad era alta. <p>3. Preparen una exposición acerca del clima de los desiertos, a qué temperatura puede llegar. Indiquen las condiciones climáticas para que un lugar sea considerado como un desierto:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué tipo de vegetación existe en los desiertos? ¿Qué tipo de animales habitan en los desiertos? <p>4. Investiga: ¿Cuántas islas hay en Galápagos?</p> <p>5. ¿Cuáles son los nombres de las islas que hay en Galápagos?</p>	<p>acerca de cultura general, a pesar de eso existe una que se vincula al contexto, pero esta es limitada a realizar lo que dice el texto.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>6. ¿Cuál es la isla más grande en las Galápagos?</p> <p>7. ¿Cuál es la razón para que muchas personas realicen turismo en Galápagos?</p> <p>Quito es uno de las ciudades más populares en Sudamérica por sus premios turísticos.</p> <p>A continuación, vamos a colocar en una hoja aparte cinco maneras para hacer que todas las ciudades del Ecuador empiecen a ganar premios turísticos.</p> <p>8. ¿Qué deberíamos hacer los ciudadanos para lograr este objetivo?</p> <p>9. ¿Podemos hacer algo para ayudar a nuestra ciudad para que se convierta en un lugar turístico?</p> <p>10. ¿Cuál es la diferencia entre la Costa y la Sierra en cuanto al clima?</p> <p>11. Escribe dos diferencias entre la Costa, la Sierra y las islas Galápagos.</p> <p>12. ¿Cuál es la razón principal para considerar a las islas Galápagos como el territorio más reconocido del Ecuador?</p> <p>13. ¿En qué regiones del Ecuador</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>podemos encontrar playas?</p> <p>14. ¿Cuál es la diferencia climática entre el Oriente y la Costa?</p> <p>15. ¿Cuál es la razón principal para realizar, en el Oriente y la Sierra especialmente, campañas sobre el cuidado del ambiente?</p> <p>16. Elabora un climograma con base en los datos proporcionados por el INAMHI de la ciudad del Puyo para el 2015.</p> <p>17. Interpreta los datos del climograma que has elaborado.</p> <p>a. Mes más lluvioso</p> <p>b. Mes menos lluvioso</p> <p>c. Mes más frío</p> <p>d. Mes más caluroso</p> <p>e. ¿Es una ciudad fría o cálida?</p> <p>f. ¿Es una ciudad seca o húmeda?</p> <p>g. Estación del año más lluviosa</p> <p>18. Teniendo en cuenta la información del climograma que has elaborado, indica:</p> <p>a. ¿Qué prendas colocarías en tu maleta si viajaras al Puyo?</p> <p>b. ¿En qué se asemeja o diferencia del clima de tu localidad?</p>	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>Unidad 4: Hidrosfera y biósfera</p>	<p>La tierra • Las capas de la tierra</p> <p>El planeta Tierra y el agua • Aguas oceánicas: mares y océanos • Aguas continentales • La biosfera y sus hábitats • Biósfera</p> <p>Los ecosistemas • Cadenas y redes tróficas</p> <p>Los organismos productores: las plantas • La célula vegetal y la fotosíntesis</p> <p>Tipos de ecosistemas</p> <p>Conservación de los ecosistemas</p> <p>Desastres naturales • Consecuencias de las catástrofes naturales</p>	<p>1. Calca este dibujo y lleva a cabo las siguientes actividades. a. Pinta de un color diferente cada una de las capas de la Tierra. b. Escribe el nombre de cada capa en su lugar respectivo. c. Anota la información que conozcas de cada una de las capas.</p> <p>2. Investiga cuál es el argumento de la novela de Julio Verne, Viaje al centro de la Tierra, y escribe los métodos que utilizan sus protagonistas para poder llevar a cabo este viaje.</p> <p>3. En tu cuaderno elabora una tabla en la que se muestre un dibujo sencillo de cada una de las partes de una planta, su nombre y su función principal.</p> <p>4. Menciona un ejemplo de espacio urbano que se encuentre cerca de tu casa. Este es un tipo de ecosistema muy importante, ¿Cuál es el valor de generar más espacios para los animales y las plantas en la ciudad?</p> <p>5. Confecciona una tabla en la que se expongan las principales</p>	<p>En esta unidad se presenta una referencia al uso de las TIC's para desarrollar la indagación, adicional a esto las otras actividades son muy técnicas donde el estudiante no se puede desarrollar la creatividad.</p>
----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>características de los ecosistemas.</p> <p>6. Añade la descripción de una cadena trófica con los seres vivos más representativos.</p> <p>7. Explica por qué es fácil encontrar cada tipo de animal en el ecosistema que le acompaña:</p> <ul style="list-style-type: none"> •grandes herbívoros/praderas •animales arborícolas/bosques •gaviotas/litoral •anfibia/charcas <p>8. Busca en la siguiente web un espacio natural cercano a tu localidad: http://goo.gl/60c8xs</p>	
<p>Unidad 5: Transformación de la energía</p>	<p>Propiedades de la materia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propiedades generales • Propiedades características <p>Estados de la materia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estado sólido • Estado líquido • Estado gaseoso <p>Cambios en la materia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambios físicos • Cambios de estado • Cambios químicos <p>La clasificación de la materia</p> <p>Materia y materiales</p> <p>La energía y sus formas</p> <p>Los efectos de la energía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fuentes de energía <p>El uso de la energía</p>	<p>1. Di el estado de agregación en el que encontramos, normalmente, estas sustancias: hierro, mercurio, nitrógeno.</p> <p>-Explica las principales características de cada uno de estos estados de agregación.</p> <p>2. Los materiales que se utilizan como aislantes térmicos, ¿presentan una baja o una alta conductividad térmica?</p> <p>3. Pon un ejemplo de cada uno de los cambios físicos más habituales.</p>	<p>Involucrar los temas y actividades dentro de un contexto es complejo aun mas cuando el docente se rige estrechamente a lo que se menciona en el texto.</p>

		<p>4. Define cada cambio de estado según este modelo: Fusión es el paso de sólido a líquido. Explica qué son el punto de fusión y el punto de ebullición.</p> <p>5. Indica qué cambios de estado suceden en estas situaciones.</p> <p>a. Una bola de naftalina pasa directamente de sólido a gas.</p> <p>b. El vapor de agua del aire se transforma en escarcha.</p> <p>c. El vapor que se forma al hervir agua en una olla se transforma en gotas al entrar en contacto con la tapa.</p> <p>6. Indica qué estado o estados del agua predominan en los siguientes casos.</p> <ul style="list-style-type: none">-un río-un iceberg-un lago-un géiser-un glaciar <p>7. Responde en tu cuaderno:</p> <p>a. ¿Cuál es la diferencia entre las fuentes de energía renovables y las no renovables?</p> <p>b. En la zona en la que vives, ¿qué tipo de fuente de energía renovable crees que sea la propicia? ¿Por qué?</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>c. ¿De qué tipo crees que es la principal fuente de energía en Ecuador? Consulta la web: http://goo.gl/rHg4mp x</p> <p>d. La energía que procede de lamayoría de fuentes, ¿en qué tipo de energía se transforma principalmente?</p> <p>e. ¿Cuál de las fuentes de energía puede transformarse, además, en energía térmica?</p>	
<p>Unidad 6: Fuerza, electricidad y magnetismo</p>	<p>Las fuerzas y sus efectos Combinación de fuerzas Las máquinas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Máquinas simples • Máquinas compuestas <p>La energía eléctrica Circuitos eléctricos El magnetismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Magnetismo terrestre <p>Electricidad y magnetismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • El electroimán 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibuja en tu cuaderno un ejemplo de fuerzas combinadas. Representa las diferentes fuerzas implicadas y la fuerza resultante. 2. Busca fotografías de un trineo de perros o un carro de bueyes, recórtalas y dibuja en ellas las distintas fuerzas que se aplican y la resultante. 3. Responde en tu cuaderno ¿Por qué crees que las instalaciones eléctricas de las casas están en paralelo? ¿Qué problema podría tener una casa con una instalación eléctrica en serie? 4. Observa el circuito siguiente. Explica cómo se llaman y para qué sirven los 	<p>Involucrar las actividades del libro en el contexto se vuelve más complejo a medida que los temas se tornan más difíciles.</p>

		<p>elementos señalados con los números 1, 2, 3 y 4.</p> <p>5. Observa estos dos circuitos y responde:</p> <p>a. ¿Cómo están conectadas las bombillas del circuito A? ¿Y las del circuito B?</p> <p>b. ¿Qué ocurre en el circuito A si se funde una bombilla? ¿Y en el circuito B?</p> <p>6. ¿Qué es un imán? Escribe los nombres de cuatro objetos que contengan un imán.</p> <p>7. ¿Qué es un campo de atracción magnética? ¿Cómo puedes observarlo?</p> <p>8. ¿En qué lugares de la Tierra se encuentran los polos magnéticos terrestres?</p> <p>9. ¿Qué aparato se orienta influido por el campo magnético terrestre? ¿Cuál es su utilidad?</p> <p>10. Comprueba qué ocurre con una brújula si la acercamos a un televisor o a un teléfono móvil en funcionamiento ¿Se mueve? ¿Sucede lo mismo si están apagados? ¿A qué es debido este hecho? Escoge la respuesta apropiada.</p> <p>a. Alrededor de los aparatos eléctricos en funcionamiento se</p>	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		crea un campo magnético. b. Alrededor de los aparatos eléctricos, encendidos o apagados, se crea un campo magnético.	
<p>Análisis: A lo largo de todos los temas tratados y actividades que se encuentran dentro del libro de texto, se pueden identificar pocas actividades que ayuden a la vinculación del saber científico con el saber popular y mucho menos con el uso de juegos populares como estrategia didáctica para la enseñanza de las ciencias naturales.</p>			
<p>Fuente: Texto de Ciencias Naturales, sexto año EBG.</p>			
<p>Elaborado por: Brighth Naranjo y Adonis Romero.</p>			

Anexo B2.

Ficha de análisis		
Título	Educación General Básica – Subnivel Medio “Ciencias Naturales”	
Autor	Editorial Don Bosco Obras Salesianas de Comunicación	
Fecha de publicación		País de origen
Agosto, 2016		Ecuador
Género	Texto literario	Estructura
Cuaderno	Educativo	Unidades y páginas
Distribución por unidades		
Unidad 1: Vida natural Unidad 2: Ser humano Unidad 3: Diversidad biológica Unidad 4: Hidrósfera y biósfera Unidad 5: Transformación de la energía Unidad 6: Fuerza, electricidad y magnetismo Nota: Cabe recalcar que el libro de texto va relacionado con el cuaderno de trabajo		
Unidad	Temas y subtemas	Tareas desarrolladas
Unidad 0:	Nuestro entorno	Tarea N° 1: Buscar tres recortes que expliquen las 3 funciones vitales de los seres vivos. Función de relación, nutrición, reproducción.
Unidad 1: Vida natural	Los animales vertebrados <ul style="list-style-type: none"> • Mamíferos • Aves • Reptiles • Anfibios • Peces Los animales invertebrados <ul style="list-style-type: none"> • Anélidos • Artrópodos • Moluscos • Cnidarios • Equinodermos Las plantas <ul style="list-style-type: none"> • Plantas sin flor • Plantas con flor 	Tarea N° 1 1.- Complete: Un animal vertebrado es aquel que tiene un el eje del esqueleto es la formada por 2.- Escribe ejemplos de animales vertebrados según su clasificación. Mamíferos, Aves, Reptiles, Anfibios, Peces. Tarea 2: 1.- Encierre las respuestas correctas. Los anélidos respiran por: a.- Bronquios b.- Pulmones c.- Piel 2.- Une con líneas según corresponda. Insectos araña Miriápodos cangrejos

		Arácnidos mosca Crustáceos ciempiés Tarea N° 3: Trabajo parcial 1.- Cartulina A4 color a tu elección 2.- Título la fotosíntesis 3.- Dibujo de la planta debe ocupar gran parte de la cartulina. 4.- Incluido los 6 pasos de la fotosíntesis (lo más importante). 5.- Bien pintado. 6.- bien presentado 7.- Rotulado el título y el nombre.
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo B3.

Código QR de la página web de los videos



Anexo C1.



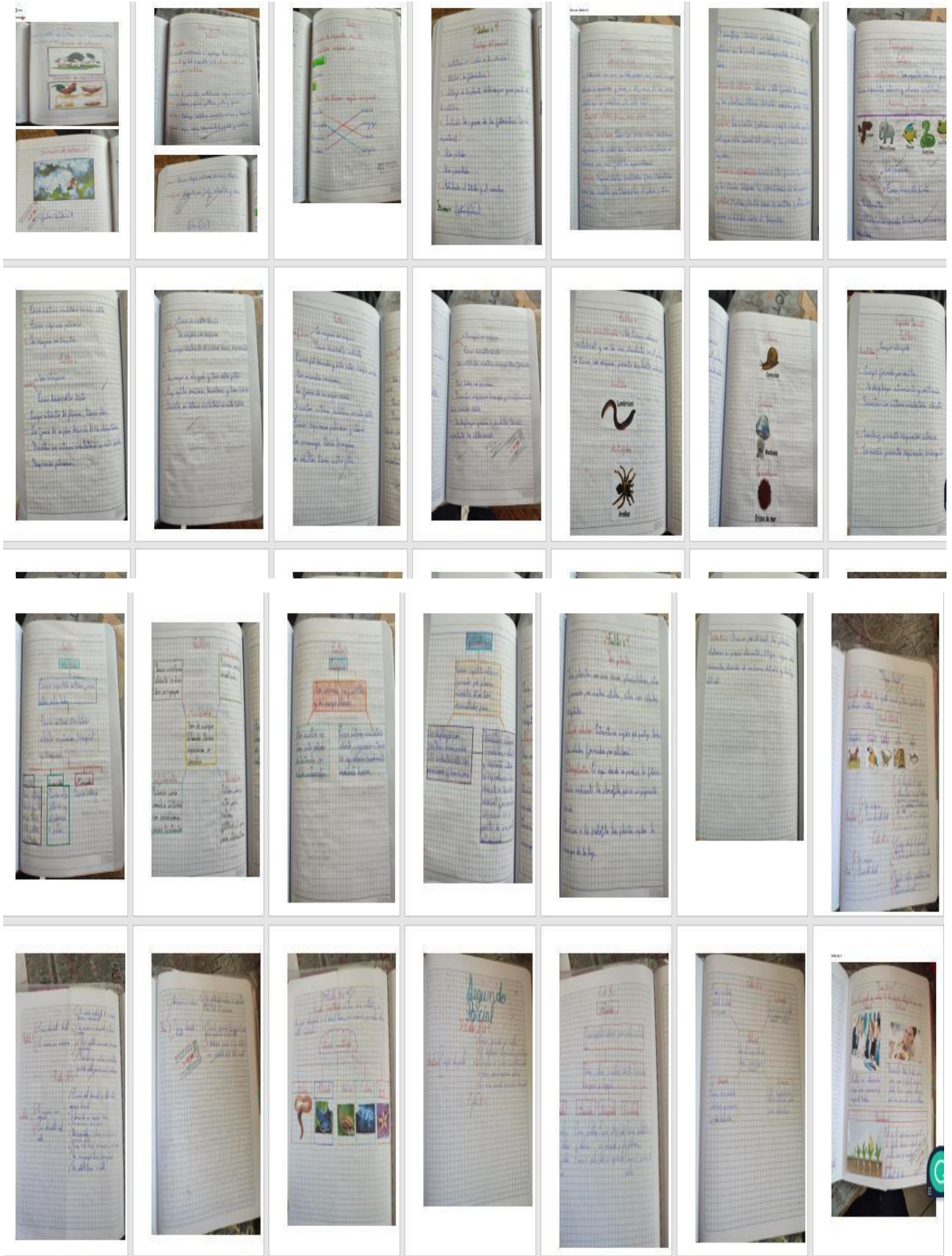
Fuente: Fotografía de los autores.

Anexos C2.



Fuente: Fotografía de los autores.

Anexo C3.



Fuente: Fotografía de los autores.

Anexo C4.



Fuente: Fotografía de los autores.



Fuente: Fotografía de los autores.



Fuente: Fotografía de los autores.



Fuente: Fotografía de los autores.

Anexo C5.

Zoom Reunión | Usted está viendo la pantalla de Adonis Romero | Opciones de vista

Participantes (3): Brigith Naranjo, Marco Paredes V, Adonis Romero

Entrevista Piloto

Categorías ítems El juego tradicional

1. ¿Qué entiende usted por juego tradicional?
2. ¿Qué tipo de habilidades se pueden desarrollar a través de los juegos tradicionales?
3. ¿Qué pueden aprender los estudiantes a través del juego tradicional?
4. ¿Qué función cumple el juego tradicional dentro del aula?
5. ¿Existen juegos que se practican durante cierta temporada, por ejemplo en tiempos de siembra o cosecha?
6. ¿Cómo se puede relacionar el saber tradicional entre el saber científico?

El juego tradicional como recurso pedagógico

7. ¿Cómo implementaría los juegos tradicionales para que se puedan ejecutar como recurso pedagógico?

Zoom controls: Reactivar audio, Detener video, Participantes, Chat, Compartir pantalla, Grabar, Reacciones, Aplicaciones, Salir

Windows taskbar: 11°C Nublado, 6/2/2023

Fuente: Fotografía de los autores.

Zoom Reunión | Usted está viendo la pantalla de Marco Paredes V | Opciones de vista

Participantes (3): Brigith Naranjo, Marco Paredes V, Adonis Romero

Microsoft Word: (2) avances Brigith y Adonis Titulación 22-23 (2) - Word

Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria
Autores: Coll, César
ISBN: 9788436950106
Editorial: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España
Año de Edición: 2014

De la página 85-99

Cuáles son esos conocimiento, destrezas y actitudes que se establecen en 6 Año de Ciencias Naturales (general)

Capítulo 3.- Juegos Populares y desarrollo del aprendizaje (cognitivo, procedimental y actitudinal)

Según Castro, Bagué, Pérez. (2020). El juego genera un escenario de aprendizaje natural.

Zoom controls: Reactivar audio, Detener video, Participantes, Chat, Compartir pantalla, Grabar, Reacciones, Aplicaciones, Salir

Windows taskbar: 11°C Mayorm. soleado, 8:39 12/2/2023

Fuente: Fotografía de los autores.

Anexo C6.

UEB UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLIVAR
UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

URKUND

Documento: [LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CERCANIAS NATURALES DEL SEXTO AÑO EDUCACION GENERAL BASICA PARALELO 'A' DE LA UNIDAD EDUCATIVA 'ANGEL POLIBO CHAVEZ' DE LA CIUDAD DE GUARAHO, PROVINCIA BOLIVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023](#)

Presentado: 2023-03-13 11:41:48:00

Presentado por: marcoparedes@unibol.edu.ve

Recibido: marcoparedes@unibol.edu.ve

Mensaje: Proyecto de Integración Curricular, Brighth Rosario y Adonis Romero. [Verificar el contenido del archivo](#)

2% de cada 12 original, se componen de texto presente en 3 Fuentes.

Lista de Fuentes	Bloques
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1

UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLIVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILDOPICAS Y HUMANISTICAS

CARRERA DE EDUCACION BASICA

LOS JUEGOS POPULARES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE LAS CERCANIAS NATURALES DEL SEXTO AÑO EDUCACION GENERAL BASICA PARALELO 'A' DE LA UNIDAD EDUCATIVA 'ANGEL POLIBO CHAVEZ' DE LA CIUDAD DE GUARAHO, PROVINCIA BOLIVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023

AUTORES

MARA LUCY AGUIRRE PERLI, BRIGITH ROSARIO MENDOZA GABRIEL

TUTOR

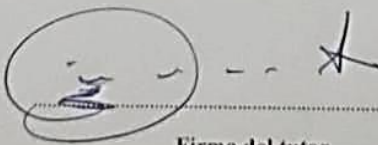
DR. MARCO JACINTO PAREDES VALLEJOS

TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR OPCION PROYECTO DE INVESTIGACION PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA

2022-2023

Buscador

17°C NL



Firma del tutor

Dr. Marco Paredes Vallejos

Edificio: Av. Ernesto Che Guevara y Estación Caracas
Caracas, Venezuela
Teléfono: (588) 4707 4000
www.unibol.edu.ve

Anexo D1.

Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves”

A través del decreto legislativo el 22 de octubre de 1953 un grupo destacado de profesores bolivarenses liderado por el docente Homero Vascones Benavides, rector vitalicio conjuntamente con los padres de familia, autoridades provinciales y los honorables senadores y diputados de la provincia. Después de 2 años intensos de trabajo lograron la respectiva resolución ministerial con la cual se crearía el colegio nacional femenino en Humanidades Modernas “Ángel Polibio Chaves” el 8 de noviembre de 1955 en la Guaranda provincia de Bolívar.

Inicia sus labores en el año lectivo 1955-1956 con primeros y segundos cursos, con 84 estudiantes y 7 docentes, en el año de 1959-1960 se graduó la primera promoción de bachilleres en humanidades Moderadas, especializaciones de Ciencias Sociales, Químico-Biólogo, Físico-Matemático. A este contexto resalta la creación del colegio nacional el 25 de septiembre de 1962, vista la solicitud presentada por el rector del colegio nacional femenino A.P.CH de la ciudad de Guaranda, así como también la petición de los padres de familia, autoridades provinciales y un amplio sector de ciudadanía bolivarenses, el ministerio de educación pública y emite un informe favorable para la creación del colegio normal con el acuerdo N°159 el 15 de agosto del 1991, donde se crea la sección nocturna, mientras que el 30 de julio de 1998 el Ministerio de Educación y Cultura reconoce su categoría como instituto técnico superior ya que la décima disposición transitoria del reglamento de institutos técnicos del país regula la categorización directa como institutos tecnológicos a los actuales, registrados en el CONESUP y para este efecto el instituto técnico superior “A.P.CH” presento el estudio de factibilidad del nivel tecnológico, es así que le otorgan la licencia de funcionamiento para la carrera de informática, administración de sistemas y secretariado, es como inicio sus labores en el año lectivo 1998-1999.

Después de un largo tiempo se eleva de categoría el 24 de octubre de 2003 a instituto tecnológico superior de esta manera se mantiene erguida, sembrando la cultura, la licencia a la juventud femenina de la provincia Bolívar. A todos estos antecedentes mencionados sufren cambios por el sistema educativo, mediante

resolución N°00371 del 29 de abril del 2013, emitido por la coordinación Zonal 5 de Milagro el Instituto Tecnológico Superior “Ángel Polibio Chaves” fue funcionada con las escuelas “Alberto Flores González”, “José Teodoro González” y “Simón Bolívar”, es así que se denomina como Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” con oferta educativa de Inicial, EGB, BGU y bachillerato técnico en Administración de Sistemas, Contabilidad y Administración. En agosto de 2014, fue acreditado el bachillerato internacional, reconociendo con la respectiva certificación internacional, lo cual constituye un peldaño más de acceso a la excelencia académica de calidad.

El 10 de enero del año 2022 inicio la construcción al proceso de repotencialización con un tiempo determinado de un año, es así que hoy en día cuenta con una infraestructura amplia, moderna, funcional por lo que ha recibido la admiración, respeto de propios y extraños.

Por otro lado, la unidad educativa cuenta con 60 aulas adecuadas para el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes, así también existe áreas verdes, canchas, juegos, mismas que permiten realizar distintas actividades recreativas dentro y fuera del aula de clase. Actualmente laboran un número de 118 docentes para las distintas áreas y asignaturas correspondientes, con un número de 2563 estudiantes.