

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL
ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL”
UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA
BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023-2024.

INTEGRANTES:

LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON.

ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO.

TUTORA:

LIC. ÁVALOS ESPINOZA DANIELA PAOLA

PERIODO ACADÉMICO

OCTUBRE 2023 – FEBRERO 2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR.

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL
ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL”
UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA
BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023-2024.

INTEGRANTES:

LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON.

ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO.

TUTORA:

LIC. ÁVALOS ESPINOZA DANIELA PAOLA

PERIODO ACADÉMICO

OCTUBRE 2023 – FEBRERO 2024

I. DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación, está dedicado primordialmente a Dios quien me da la fuerza y fortaleza para poder salir adelante día a día, a mi abuelo Leonel Montero Secaira quien fue una de las personas que me brindo su apoyo y consejos a lo largo de mi aprendizaje en la carrera y que hoy por hoy no está a mi lado, pero en espíritu y corazón me da su bendición diaria, a mi abuela Alicia Meza Ramos quien me motiva emocionalmente a poder cumplir mis metas, a mi padre John Ledesma Freire quien con su trabajo diario supo sacarme adelante y es mi fuente inspiración, a mi madre María Montero Meza que a estado a mi lado desde mi niñez y busca forjarme con excelente valores morales, a mis hermanas Leonela e Ivana quienes me inspiran a ser un profesional y desarrollar mi vocación en la docencia.

JOHN ANDERSON LEDESMA MONTERO

Primero va dedicado a Dios por darme salud, sabiduría y por estar conmigo en todo mi proceso de formación profesional, guiándome siempre por el camino del bien. Con mucho amor también va dedicado a Emma Escobar mi madre, mi Ángel que desde el cielo guía mis pasos, persona ejemplar y luchadora que me ha dejado aprendizajes, y valores en la vida. A mi padre Juan Zambrano pilar fundamental dentro de mi vida, lo cual me permite que no me rinda nunca, y por brindarme consejos de superación. También al nuevo compromiso de mi padre Leticia Solís y a mí tío Daniel Zambrano, personas importantes en mi vida que me han apoyado desde siempre y que con sus palabras de aliento me he permitido seguir adelante. A mi tío Vinicio Escobar y su esposa Blanca Barragán quienes me han brindado su ayuda en cada momento que he atravesado durante todo este proceso de formación profesional.

ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por darme la oportunidad de ser parte de esta prestigiosa institución y poder recibir la educación en sus aulas de clase, sacando mis destrezas y vocación para forjarme como docente.

A la Lic. Ávalos Espinoza Daniela, tutora del presente proyecto por otorgarnos su amplio conocimiento y apoyarnos con consejos para poder desarrollar y cumplir con esta investigación.

A la Unidad Educativa “23 de Abril” por abrirme sus puertas para poder cumplir con la presente investigación, y poder compartir con los estudiantes, quienes fortalecieron mis ánimos para desempeñar esta vocación.

JOHN ANDERSON LEDESMA MONTERO

A la Universidad Estatal de Bolívar por permitir desarrollar nuestro objetivo de estudio, de tal manera por abrirnos las puertas para cumplir nuestras metas.

A la facultad de las ciencias de la educación filosóficas, sociales y humanísticas porque en sus aulas recibimos el tesoro más preciado sus enseñanzas de educación.

A nuestra tutora Lic. Ávalos Espinoza Daniela por la orientación de nuestro trabajo de investigación.

ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

Lic. Daniela Paola Avalos Espinoza

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CERTIFICA

Haber dirigido y revisado cada una de las partes en su totalidad en el proyecto de investigación curricular titulado "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023-2024" de los autores: Ledesma Montero John Anderson con CI 0202301719 y Zambrano Escobar Stiven Fernando con CI 0202143301 , egresados de la Carrera de Educación Básica, en alusión al proyecto de integración curricular, este trasmite coherencia y estructura adecuada, acorde a los requisitos y políticas exigidas por la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, de la Universidad Estatal De Bolivar.

Por lo cual, autoriza la presentación del mismo para trámites legales en hincapié de formalizar y alcanzar su graduación.

Guaranda, a los 14 días del mes de febrero de 2024.



Lic. Daniela Paola Avalos Espinoza

CI: 0201833647

IV. AUTORÍA NOTARIADA**IV. AUTORÍA NOTARIADA**

Las ideas, criterios y propuestas expuestos en el presente informe final del proyecto de investigación titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023-2024.**

Son exclusiva de los autores:



Ledesma Montero John Andersen

C.I: 0202301719

jledesma@mailles.ueb.edu.ec



Zambrano Escobar Stiven Fernando

C.I: 0202143301

szambrano@mailles.ueb.edu.ec



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01242

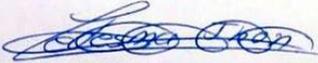
DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON Y
ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006154

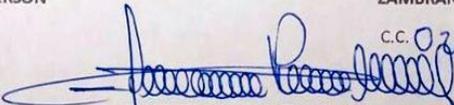
En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día dieciséis de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en la Ciudad de Caluma Provincia Bolívar y de paso por este lugar, (0990866073), su correo electrónico jledesma@mailes.ueb.edu.ec , y, ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en la Ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua y de paso por este lugar, con celular número (0962256115), su correo electrónico es stibenzambrano58@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023-2024.** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaría y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.



LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON
c.c. 0202301719



ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO
c.c. 0202143301



AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PÚBLICO TERCERO DEL CANTÓN GUARANDA

EL NOTA....



Scanned with
MOBILE SCANNER

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO	5
III. CERTIFICADO DEL TUTOR	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA	7
VI. RESUMEN EJECUTIVO	14
VII. ABSTRACT	15
VIII. INTRODUCCIÓN.....	16
1. TEMA	17
2. ANTECEDENTES	17
3. PROBLEMA.....	18
5.4. Descripción del Problema.....	18
3.2. Formulación del Problema.....	19
4. JUSTIFICACIÓN	19
5. OBJETIVOS	20
5.4. Objetivo General.....	20
5.2. Objetivos Específicos	20
6. MARCO TEÓRICO.....	21

6.1. Teoría Científica	21
6.1.1. Estrategias de aprendizaje	21
5.4.3. Las estrategias lúdicas en la Educación	21
6.1.3. Importancia de las Estrategias Lúdicas	22
6.1.4. Clasificación de las Estrategias Lúdicas	23
6.1.5. El Desarrollo cognitivo	26
6.1.6. Funciones cognitivas.....	27
6.1.7. Actividades Recreativas para el desarrollo cognitivo	27
6.1.7. El aprendizaje significativo.....	28
6.1.8. Enseñanza de las Ciencias Naturales en la educación	29
6.1.9. Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales	30
6.2. Teoría Legal.....	31
6.3. Teoría Referencial	33
7. METODOLOGÍA	36
5.4. Enfoque de la investigación.....	36
7.2. Diseño o tipo de estudio	36
7.3. Métodos	37
7.3.1. Método Analítico	37

7.3.2. Método Bibliográfico.....	37
7.3.3. Método Lógico-Histórico.....	38
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
7.4.1. Encuesta	39
7.4.2. Entrevista	39
7.4.3. Universo y Muestra.....	40
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	41
9. CONCLUSIONES	65
10. LA PROPUESTA.....	67
11. ANEXOS.....	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Población de la Unidad Educativa “23 de Abril” de la Parroquia Santa Fe</i>	40
Tabla 2. <i>Datos de la Pregunta 1</i>	42
Tabla 3. <i>Datos de la Pregunta 2</i>	44
Tabla 4. <i>Datos de la Pregunta 3</i>	46
Tabla 5. <i>Datos de la Pregunta 4</i>	48
Tabla 6. <i>Datos de la Pregunta 5</i>	50
Tabla 7. <i>Datos de la Pregunta 6</i>	52
Tabla 8. <i>Datos de la Pregunta 7</i>	54
Tabla 9. <i>Datos de la Pregunta 8</i>	56
Tabla 10. <i>Datos de la Pregunta 9</i>	58
Tabla 11. <i>Datos de la Pregunta 10</i>	60
Tabla 12. <i>Interpretación de las respuestas de la entrevista otorgada por la docente</i>	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. <i>Datos de la Pregunta 1</i>	42
Gráfico 2. <i>Datos de la Pregunta 2</i>	44
Gráfico 3. <i>Datos de la Pregunta 3</i>	46

Gráfico 4. <i>Datos de la Pregunta 4</i>	48
Gráfico 5. <i>Datos de la Pregunta 5</i>	50
Gráfico 6. <i>Datos de la Pregunta 6</i>	52
Gráfico 7. <i>Datos de la Pregunta 7</i>	54
Gráfico 8. <i>Datos de la Pregunta 8</i>	56
Gráfico 9. <i>Datos de la Pregunta 9</i>	58
Gráfico 10. <i>Datos de la Pregunta 10</i>	60

VI. RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto de investigación se enfoca en revolucionar la enseñanza de Ciencias Naturales mediante el diseño e implementación de estrategias lúdicas. Este enfoque innovador surge de la necesidad apremiante de superar las limitaciones de los métodos tradicionales, que a menudo han dejado a los estudiantes enfrentando conceptos complejos con poca participación y comprensión.

La complejidad inherente a las Ciencias Naturales ha sido un desafío persistente, impactando la percepción y el compromiso de los estudiantes. Abordar este obstáculo implica la integración de estrategias lúdicas, no solo para hacer el aprendizaje más atractivo, sino también para fortalecer el desarrollo cognitivo de manera efectiva.

La metodología propuesta implica una investigación teórica profunda para recopilar datos cuantitativos y desarrollar estrategias específicas adaptadas al currículo de Ciencias Naturales. Estas estrategias incluirán elementos como juegos y experimentos prácticos, con el objetivo de motivar y estimular el deseo de aprender en los estudiantes.

En conclusión, este proyecto no solo representa un cambio en la forma en que se enseñan las Ciencias Naturales, sino que también busca crear un ambiente educativo donde el juego y la exploración sean fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. La implementación de estrategias lúdicas no solo busca mejorar la adquisición de conocimientos, sino también cultivar la curiosidad y el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos científicos de manera activa y entusiasta.

Palabras Clave: comprensión, implementación, estrategias lúdicas, pensamiento crítico.

VII. ABSTRACT

The research literature focuses on revolutionizing the teaching of Natural Sciences through the design and implementation of playful strategies. This innovative approach arises from the pressing need to overcome the limitations of traditional methods, which have often left students facing complex concepts with little engagement and understanding.

The inherent complexity of Natural Sciences has been a persistent challenge, impacting student perception and engagement. Addressing this obstacle involves the integration of playful strategies, not only to make learning more engaging, but also to strengthen cognitive development effectively.

The proposed methodology involves in-depth theoretical research to collect quantitative data and develop specific strategies adapted to the Natural Sciences curriculum. These strategies include elements such as games and hands-on experiments, with the objective of motivating and stimulating students' desire to learn.

In conclusion, this project not only represents a change in the way Natural Sciences are taught, but also seeks to create an educational environment where play and exploration are fundamental for the integral development of students. The implementation of playful strategies not only seeks to improve the acquisition of knowledge, but also to cultivate curiosity and critical thinking, preparing students to face scientific challenges in an active and enthusiastic way.

Keywords: understanding, implementation, playful strategies, critical thinking.

VIII. INTRODUCCIÓN

En la era actual, el campo educativo se enfrenta a la creciente necesidad de adaptarse a las demandas cambiantes de una sociedad dinámica y tecnológicamente avanzada, y para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales se ve desafiado a evolucionar, no solo para transmitir conocimientos, sino también para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Por tal razón, las estrategias lúdicas emergen como un enfoque innovador y efectivo para potenciar el desarrollo cognitivo en el área de las Ciencias Naturales.

El presente proyecto aborda la importancia de incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales, reconociendo el juego como una herramienta pedagógica capaz de estimular no solo el interés y la participación activa de los estudiantes, sino también el desarrollo cognitivo en áreas cruciales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la adquisición de habilidades científicas fundamentales.

A través de una revisión exhaustiva de bibliografía y la presentación de estudios de casos, esta investigación busca analizar de manera integral el impacto de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en Ciencias Naturales. Además, se explorarán distintas modalidades de juegos adaptados a los contenidos curriculares, considerando las etapas del desarrollo cognitivo de los estudiantes, con el objetivo de proporcionar un marco teórico sólido y aplicado a la realidad educativa.

Finalmente, este proyecto aspira a contribuir al enriquecimiento del panorama educativo al proponer alternativas pedagógicas que no solo estimulen el interés y la participación, sino que también nutran el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos científicos y tecnológicos.

1. TEMA

Estrategias lúdicas para promover el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de 6to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, Provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

2. ANTECEDENTES

El presente proyecto se basa en investigaciones previas realizadas por diferentes autores que han abordado las estrategias lúdicas como estímulos de innovación y eficacia pedagógica, lo cual convierte al conocimiento en una forma divertida y recíproca de adquirir.

Piaget, (1990) manifiesta en sus escritos teóricos y en sus observaciones clínicas la importancia del juego, en el desarrollo de estados cognitivos junto con el desarrollo de la actividad lúdica, en donde existen diversas formas de juego que ayudan en el desarrollo de los niños, y en consecuencia aportan en las transformaciones que sufre la mente. Por lo cual, la adquisición y retención de conocimiento se fortalece, logrando que los niños recuerden la experiencia y a su vez immortalicen la información adquirida.

Por ello, (Dewey, 1995, pág. 124) expresa que la naturaleza de la experiencia sólo puede comprenderse observando, lo cual incluye un elemento activo y otro pasivo peculiarmente combinados, en donde el lado activo, busca la experiencia, que se manifiesta a través del experimento, por el contrario, en el lado pasivo se padece con el conocimiento.

Sin embargo, (Bruner, 1984) y (Garvey, 1977) consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en el que viven. Además, brindan un entorno donde pueden desarrollar sus capacidades

individuales mediante el juego, permitiendo que cualquier contenido se convierta en una actividad lúdica y pueda ser comprendido de manera eficaz.

En este contexto se utilizan enfoques del aprendizaje basado en juegos para hacer el proceso educativo más interactivo y efectivo al involucrar a los estudiantes de manera activa y motivadora, fortaleciendo la unión grupal y sobrellevando el déficit de aprendizaje que se da en las aulas.

Finalmente, debemos tener en cuenta que el desarrollo de la mente debe ser una experiencia atrayente para los estudiantes, como sugiere Caballero-Calderón, (2021) en su investigación sobre “Las actividades lúdicas para el aprendizaje”, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos, lo cual debe conllevar a un mejor aprendizaje.

3. PROBLEMA

5.4. Descripción del Problema

El presente proyecto de integración curricular busca dar a conocer estrategias lúdicas, las cuales promuevan el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de 6to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, Provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

A pesar de que la educación por parte de los docentes llega a ser factible, en su mayoría no hacen uso correcto de estrategias didácticas de una manera adecuada, debido a que los docentes no están capacitados, o no tienen los recursos necesarios, además se centran a la educación tradicional, por tal razón las clases se vuelven aburridas, logrando así perder el interés del estudiante.

Para lograr impulsar el conocimiento, se propone una guía didáctica de juegos funcionales para la adquisición de conocimiento, con la participación de los estudiantes, buscando favorecer y motivar a retener información y mejorar su desempeño académico.

3.2. Formulación del Problema

¿Qué influencia tiene las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo del área de Ciencias Naturales en los estudiantes de 6to año de Educación General Básica?

4. JUSTIFICACIÓN

La utilización de estrategias lúdicas aborda grandes beneficios para la educación, logrando obtener un ambiente positivo que estimula el interés y la participación de cada uno de los estudiantes. Según Espiritu Cajahuaman & Huayta Franco, (2022), “los usos de estrategias inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades, lo cual contribuyen al desarrollo de la atención” (pág.8), es decir, son de apoyo motivacional para el aprendizaje.

En el área de Ciencias Naturales permiten una aplicación práctica, en donde pueden experimentar directamente la teoría que están aprendiendo, lo que mejora la comprensión y retención de la información.

Valecillos, (2019), promueve que “las innovaciones pedagógicas, que inundan los contextos educacionales llevan consigo elementos favorecedores de la emotividad en el individuo, para lograr que la educación, sea más humana e integral” (pág. 222).

Por tal motivo, es imprescindible que se llegue a planificar actividades, las cuales faciliten la apropiación de conocimientos, y también ayuden a desarrollar habilidades en los estudiantes, además de sus capacidades intelectuales, motoras y afectivas.

De acuerdo con estudios realizados por Hernández, (2015), expresa la importancia de aplicar estrategias didácticas como el juego, el cual: “fortalece las destrezas y habilidades de los estudiantes, que permite consolidar nuevos conocimientos dentro y fuera del aula” (pág. 48).

5. OBJETIVOS

5.4. Objetivo General

Aplicar estrategias lúdicas para promover el desarrollo cognitivo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de 6to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, Provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

5.2. Objetivos Específicos

O.E.1.- Analizar el efecto que promueve las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de la educación.

O.E.2.- Recopilar fuentes bibliográficas que permitan la obtención de información en el uso de las estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.

O.E.3.- Diseñar una guía didáctica de estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales que fomenten el aprendizaje de la asignatura.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6.1.1. Estrategias de aprendizaje

Según Maldonado-Sánchez et al., (2019) “son procesos que fomentan la toma de decisiones en los que se adquiere de una manera coordinada, los conocimientos necesarios para el cumplimiento de un objetivo”. A su vez funcionan como un motivante para la adquisición de conocimiento, donde el aprendizaje se vuelve comprensible y didáctico

Desde otra perspectiva “constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje” Valle et al., (1999). Donde el docente transmite la enseñanza por medio de herramientas didácticas que permiten a los estudiantes a optimizar y mejorar su rendimiento académico, logrando desarrollar habilidades en el aprendizaje.

5.4.3. Las estrategias lúdicas en la Educación

En los últimos tiempos el diseño lúdico ha logrado un impacto positivo en la educación, logrando el dominio de contenidos y reforzando el rendimiento de los alumnos.

Estudios realizados refuerzan esta idea, y para Subhash & Cudney, (2018) “existen varios beneficios al momento de implementar las estrategias lúdicas en la educación, propiciando la participación, la motivación, el aprendizaje percibido en el beneficio académico”. En este sentido el juego estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y la toma de decisiones, ya que están diseñados específicamente para desarrollar habilidades científicas.

Sin embargo “se debe reconocer que el uso de actividades lúdicas no creará por sí mismo espacios de aprendizaje seguros; los participantes tienen que construirlos durante un periodo de tiempo en el que puedan generar confianza y desarrollar relaciones con sus compañeros de aprendizaje” (Whitton, 2018). Es por eso que el ambiente escolar debe ser un lugar que genere confianza en los alumnos, fomentando actividades en donde los estudiantes logren interactuar entre sí, y a su vez generar una pasión por aprender.

6.1.3. Importancia de las Estrategias Lúdicas

La educación no debe limitarse a generar nuevos métodos de aprendizaje, y es valioso poder implementar un plan de estudios, que ayude a mejorar la formación impartida. De lo contrario, si los métodos de enseñanza son ineficaces, los alumnos desarrollaran aptitudes que no corresponden con las exigencias de la vida profesional.

Otros autores han afirmado que:

La principal responsabilidad de la educación no es ofrecer herramientas que puedan estar anticuadas antes de que se hayan conquistado por completo, sino ayudar a los estudiantes a convertirse en diseñadores y constructores de sus propias herramientas, capaces de confiar en sí mismos. Diseñadores y constructores de sus propias herramientas a medida que progresan Claxton (2002, como se citó en Andreopoulou & Moustakas, 2019).

Al fomentar las estrategias lúdicas se logra que el aprendizaje sea más divertido, además de que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, abordando aspectos emocionales, sociales y cognitivos de su educación.

6.1.4. Clasificación de las Estrategias Lúdicas

Para la educación existen varias estrategias que se pueden implementar, sin embargo, las mas importantes para fomentar las habilidades y que los estudiantes consigan todo su potencial son: la motivación, la técnica de la pregunta, las tácticas de interacción verbal, técnicas socio-afectivas, evaluación y retroalimentación.

6.1.4.1. La motivación

Para Järvenoja, (2010) “sugiere que la motivación resulta un proceso activo y dinámico por el cual una persona se mantiene en una tarea con el fin de conseguir sus propósitos”. Mantener a una persona motivada, ayuda a estar comprometidos con el aprendizaje, en donde se participa activamente y aumenta el interés en el material de estudio otorgado para su desenvolvimiento.

Un ambiente positivo en el aula, en donde se fomenta el respeto y apoyo mutuo, genera la motivación necesaria para generar confianza en los estudiantes, y lograr un aprendizaje efectivo y duradero.

6.1.4.2. La técnica de la pregunta

Es un uso estratégico y efectivo de preguntas que sirven como herramienta pedagógica para fomentar la participación, la reflexión y el pensamiento crítico de los estudiantes. Esta técnica es utilizada en un entorno educativo, donde el docente y el estudiante interactúan generando ideas.

Según (Siso, 2010) para que un docente domine esta estrategia debe:

Dominar el curso que enseña en forma total, donde pueda ser capaz de escoger selectivamente el contenido correcto de la materia al formular la pregunta, para así conocer a sus estudiantes a fin de expresar la pregunta en tal forma que estos puedan y se atrevan a

responder; además, debe ser capaz de seleccionar intuitivamente los términos adecuados a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Se debe tener presente que varios estudiantes son tímidos al momento de responder, o no están suficientemente motivados para responder; generar la confianza y evitar el enojo favorece a que las contestaciones otorgadas por los estudiantes sean satisfactorias. Cada opinión cuenta al momento de obtener una respuesta.

6.1.4.3. Las tácticas de interacción verbal

Para Camacaro de Suárez, (2008) “la interacción en el aula, es la capacidad comunicativa de los actores para compartir los contenidos culturales y curriculares, porque su fin es por una parte la enseñanza y, por la otra, el aprendizaje”. Aquello se realiza mediante la creación de un ambiente favorable para el estudiante, donde puedan expresar sus ideas de un tema, y despejar sus dudas mediante preguntas que puedan tener repercusión en el aprendizaje.

Se tiene constancia que la atención por parte del docente hacia el alumno debe establecerse en un nivel de comprensión y apreciación, abordando todas las ideas concretas que aporta el estudiante y enfocarlas en su aprendizaje, contribuyendo a su éxito académico.

6.1.4.4. Técnicas socio-afectivas

Son enfocadas en el desarrollo social y emocional de los estudiantes, en donde se crea un ambiente de aprendizaje positivo y efectivo, en donde expresan sus pensamientos, sentimientos y experiencias, creando un aprendizaje holístico y otorgando una conexión en el conocimiento académico.

Sin embargo Díaz-Negrín et al., (2016) plantea lo siguiente:

La Planificación de una manera socio-afectiva es necesario en la educación sin llegar a actuar impulsivamente, mediante la aceptación a los demás se centrará a obtener grandes resultados. En definitiva, actuar de forma más optimista, entusiasta y fiable, son cualidades que evidentemente contribuyen a desarrollar el conocimiento eficazmente. Dentro de estas cualidades, cobra especial relevancia el pensar de forma más positiva, pero a la misma vez más realista, de tal manera que las situaciones desagradables las convierte en lo más gratificante que sean posibles, y lo afrontan con más serenidad (pág. 272).

En el bienestar emocional de los estudiantes, las técnicas socioafectivas ayudan a mejorar la dinámica del aula y facilita un ambiente propicio para el aprendizaje práctico, donde se promueve el desarrollo integral de los estudiantes.

6.1.4.5. Técnica de juego pedagógico

Los juegos pedagógicos en el aula es una de las estrategias más efectiva para facilitar el aprendizaje. Los juegos no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también ofrecen oportunidades para desarrollar diversas habilidades, como la colaboración, la resolución de problemas y la creatividad.

El uso de juegos como recurso contribuye a la comprensión de la realidad, a entender las limitaciones propias y ajenas; es decir, supone un recurso que enriquece la experiencia de aprendizaje relacional, pues supone una educación inclusiva consistente en la formación de la conciencia (Córdoba et al., 2017).

Por consiguiente, las técnicas de juego pedagógico mejora el compromiso de los estudiantes, lo cual facilita un aprendizaje más profundo y duradero, además de desarrollar habilidades que se descubren a través del impulso al conocimiento.

6.1.4.6. Gamificación

Según Oliva, (2016) la gamificación como estrategia:

“persigue incidir en forma positiva a que el estudiante pueda lograr el cumplimiento a cabalidad de objetivos específicos de aprendizaje, por lo cual el docente debe incentivar a los educandos a aprender por medios gamificados, en los cuales se implemente una eficaz vinculación de los elementos del juego con la acción educativa” (pág. 30).

La gamificación se utiliza para motivar a los estudiantes, aumentar la participación y mejorar la retención de conocimientos, es decir se crea desafíos por medio de una plataforma, relacionando el contenido que se encuentra en estudio, lo que ayuda a la comunidad educativa a fortalecer la competitividad de una forma pacífica, manteniendo la interacción en el aula.

6.1.5. El Desarrollo cognitivo

Piaget, (1990) es el principal exponente del desarrollo cognitivo, donde considera a la inteligencia como una adaptación del pensamiento hacia nuevas experiencias.

Ordoñez & Tinajero (2005, como se citó en Elsa et al., 2016) aluden que “es un proceso por medio del cual la persona organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas sensoriales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas” (pág. 187).

En base a lo anterior, el desarrollo cognitivo se formula como cambios y progresos que suceden en las capacidades mentales y pensamientos de la persona a lo largo de su vida. En este sentido los individuos buscan la adaptación de su entorno donde adquieren, organizan, recuerdan y utilizan el conocimiento.

6.1.6. Funciones cognitivas

Las funciones cognoscitivas son esenciales para enfrentarse con éxito a las demandas que trae consigo el aprendizaje. Desde su nacimiento, cada individuo aprende de los sucesos cotidianos que lo rodean, pero es hasta que ingresa a la escuela en donde el aprendizaje se vuelve formal y, la adquisición de la lectura y la escritura, así como los conocimientos básicos sobre las ciencias, requieren de atender, comparar, diferenciar y buscar semejanzas para lograr asociar e integrar las nuevas ideas con las ya existentes (Aronen et al., 2005).

Mediante los procesos mentales permiten a los individuos adquirir, procesar, almacenar y utilizar la información, los cuales son esenciales para el desarrollo de la inteligencia, y su mejora a lo largo del tiempo, donde contribuye al pensamiento y a la resolución de problemas. Además, la inteligencia resguarda su adaptación para la resolución de diversos desafíos y situaciones.

6.1.7. Actividades Recreativas para el desarrollo cognitivo

Las actividades recreativas son una de las formas más eficaces para el desarrollo de la memoria, por medio de estas las personas ven una forma creativa y motivacional para aprender. “La importancia de la construcción del conocimiento es darle a la persona la oportunidad de observar el mundo imaginado por el” (Rodríguez, 2021). Donde por medio de la actividad lúdica podemos encontrar actividades que sean estimulantes, desafiantes y que permitan disfrutar del proceso de aprendizaje.

Como actividades que ayudan al desarrollo de la memoria y la retención de información tenemos:

- Los Juegos de Mesa, como rompecabezas y juegos de estrategia pueden estimular el pensamiento lógico, la planificación y la toma de decisiones.

- Los Pasatiempos Creativos como pintura, dibujo, manualidades no solo son divertidas, sino que también fomentan la expresión artística y el pensamiento visual.
- La Lectura, ya sean novelas, cuentos cortos o artículos, es una excelente manera de mejorar la comprensión lectora, expandir el vocabulario y estimular la imaginación.
- Los Juegos en Línea, requieren de estrategia y resolución de problemas, como juegos de lógica, pueden ser útiles para el desarrollo cognitivo.
- Las Actividades de Aprendizaje en la Naturaleza ayudan a explorar y realizar actividades al aire libre, como observación de animales, identificación de plantas o paseos por senderos, puede estimular la curiosidad y el pensamiento observacional.
- Los Juegos de Memoria como las cartas, son excelentes para ejercitar y mejorar la capacidad de retención de información.
- Adivinanzas y Acertijos como crucigramas, sudokus o cualquier otro tipo de juego que requiera pensamiento abstracto y resolución de problemas puede ser desafiante y estimulante.
- Los Juegos de Interpretación no solo desarrolla la creatividad, sino que también mejora la memoria y la capacidad de comprensión de situaciones.

6.1.7. El aprendizaje significativo

Ausubel, (1978) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, donde la estructura cognitiva fortalece al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En relación a la idea planteada por Ausubel, es factible construir un entendimiento sólido que tenga sentido para el estudiante, donde logre comprender y desarrollar capacidades de

imaginación, para poder abordar nuevas teorías dadas por sí mismo, logrando una actitud positiva ante el aprendizaje.

Se debe entender que para se produzca un auténtico aprendizaje, es decir aprendizaje a largo plazo es necesario conectar la estrategia didáctica del profesor con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, construyendo de manera sólida los conceptos, interconectando unos con otros en forma de red de conocimiento (Vallori, 2005).

La aplicación del aprendizaje significativo implica diseñar estrategias pedagógicas que promuevan la comprensión profunda y la conexión relevante entre los nuevos conocimientos y la estructura cognitiva existente de los estudiantes, logrando un entorno educativo favorable para la adquisición de conocimientos.

6.1.8. Enseñanza de las Ciencias Naturales en la educación

La enseñanza de Ciencias Naturales constituye una prioridad en la formación de los niños ya que promueve el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. En este nivel se reúnen contenidos vinculados con el conocimiento y exploración del mundo, además de una progresiva apropiación de algunos modelos y teorías propias de la Ciencias Naturales, para empezar a interpretar y explicar la naturaleza (Tacca, 2010).

Las Ciencias Naturales, proporcionan las herramientas conceptuales para entender los fundamentos del universo y la vida. La enseñanza de estas disciplinas no solo transmite conocimientos específicos, sino que también cultiva habilidades críticas, como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones encaminadas, logrando aspecto clave en la aplicación práctica de la vida diaria.

6.1.9. Estrategias Lúdicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales

La integración de estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo, participativo y memorable, fomentando el interés del estudiante, esto se puede lograr mediante:

- Experimentos Prácticos: Realizar experimentos prácticos en el aula permite a los estudiantes observar fenómenos científicos de manera directa. Pueden manipular materiales, registrar observaciones y extraer conclusiones, lo que fortalece su comprensión de los conceptos científicos.
- Juegos de Rol: A través de juegos de rol, los estudiantes pueden simular roles de científicos, exploradores o ecologistas. Esto les permite aplicar conceptos científicos en contextos prácticos y desarrollar habilidades de resolución de problemas.
- Juegos de Cartas Educativos: Juegos de cartas con preguntas y respuestas sobre temas de Ciencias Naturales pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido. Los estudiantes pueden competir de manera amigable mientras refuerzan conceptos clave.
- Puzzles Científicos: Crear rompecabezas o crucigramas relacionados con conceptos científicos ayuda a los estudiantes a repasar términos y definiciones de manera interactiva. También pueden trabajar en grupos para resolverlos.
- Simulaciones Virtuales: Utilizar software y simulaciones interactivas para permitir a los estudiantes explorar procesos científicos complejos, como simulaciones de laboratorio virtual o programas de realidad aumentada.
- Proyectos de Investigación: Diseñar proyectos de investigación donde los estudiantes elijan un tema de interés en Ciencias Naturales y realicen investigaciones independientes. Esto fomenta la curiosidad y la indagación.

- **Tableros Interactivos:** Crear tableros interactivos donde los estudiantes pueden representar gráficamente procesos científicos, ciclos biológicos o sistemas ecológicos. Pueden utilizar tarjetas, imágenes y gráficos para explicar conceptos.
- **Juegos de Mesa Temáticos:** Desarrollar juegos de mesa temáticos sobre conceptos científicos específicos. Los estudiantes pueden moverse por el tablero respondiendo preguntas y superando desafíos relacionados con las Ciencias Naturales.
- **Caza del Tesoro:** Organizar una caza del tesoro en la que los estudiantes busquen pistas y resuelvan acertijos relacionados con la Ciencia, donde pueden aprender mientras participan en una actividad emocionante.
- **Teatro Científico:** Permitir a los estudiantes crear pequeñas obras de teatro o representaciones que expliquen conceptos científicos. Esto fomenta la creatividad y la comprensión profunda de los temas.
- **Aplicaciones Educativas:** Utilizar aplicaciones educativas interactivas que aborden temas específicos de Ciencias Naturales. Estas aplicaciones pueden ofrecer simulaciones, juegos y actividades que refuercen los conocimientos.
- **Visitas de Campo:** Organizar visitas de campo a museos, zoológicos, jardines botánicos o reservas naturales para que los estudiantes observen la biodiversidad y los fenómenos naturales en un entorno real.

6.2. Teoría Legal

Dentro de las leyes establecidas, existen disposiciones que abalan la investigación, las cuales se describen a continuación.

La Constitución de la República del Ecuador, Artículo 22

El Artículo 22 manifiesta que las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría (*CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR*, 2008).

La Constitución de la República del Ecuador, Artículo 25

El Artículo 25 menciona que las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales (*CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR*, 2008).

La Constitución de la República del Ecuador, Artículo 27

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (*CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR*, 2008).

La Constitución de la República del Ecuador, Artículo 39

El Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes, y promoverá su efectivo ejercicio a través de políticas y programas, instituciones y recursos que aseguren y mantengan de

modo permanente su participación e inclusión en todos los ámbitos, en particular en los espacios del poder público.

El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento (*CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR, 2008*).

Ley orgánica de Educación Intercultural, Artículo 11 literal i)

Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas (Ministerio de Educación, 2011).

Ley orgánica de Educación Intercultural, Artículo 59

Las instituciones educativas públicas, privadas, municipales y fiscomisionales implementarán cursos de refuerzo de la enseñanza, en educación básica y bachillerato, con carácter gratuito (Ministerio de Educación, 2011).

6.3. Teoría Referencial

La presente investigación guarda relación con el tema expresado, por lo tanto:

“Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación” por Beltrán Herrera, (2023), manifiesta que las estrategias lúdicas tienen como objetivo motivar a los educandos para leer críticamente, puesto que amplía el pensamiento para así promover la creatividad y la

innovación, la cual proporcionara formación integral en los niños, motivándolos de una forma creativa la cual ayudara a mejorar la conducta.

Las estrategias lúdicas son un excelente mecanismo en la educación ya que permite a los estudiantes desarrollar su creatividad, a la sociabilidad y en el proceso enseñanza-aprendizaje. Según Mordano (2018, como se citó en Beltrán Herrera, 2023) en su publicación “Estrategias didácticas” indica que las actividades de carácter participativo impulsan la creatividad, el cual consiste de ejercicios y juegos didácticos que genera aprendizaje cognitivo, significativo, tanto en términos de conocimiento, habilidades, competencias sociales e incorporación de valores en los educandos”, la cual les permite fortalecer la confianza y mejorar el comportamiento dentro del aula. (p.45).

En concordancia las estrategias lúdicas es una herramienta pedagógica la cual se puede emplear por medio de juegos educativos, dinámicas, la cual son manejadas por los mediadores para reforzar los conocimientos y competencias de los estudiantes dentro y fuera del aula.

“Actividades lúdicas como estrategia del desarrollo próximo según Vigotsky su influencia en las habilidades cognitivas de los estudiantes de educación” por Vera Flores, (2017), se refiere a las habilidades cognitivas, las cuales son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución.

Las habilidades cognitivas se pueden desarrollar mediante juegos complejos como es el ajedrez la cual ayuda a desarrollar la atención, por otro lado, se puede trabajar con un instrumento musical, bailar cantar, además ayuda al estudiante a comprender el mundo que le rodea, o más bien se puede trabajar con pintura utilizando varios colores, texturas, la cual aumenta el gusto por adquirir nuevos conocimientos.

“Utilización de los espacios dinámicos dentro del aula como fuente de desarrollo cognitivo y social en los niños” realizada por Chimbo & Frias, (2022), manifiestan que el aprovechamiento de los espacios y el uso de materiales didácticos dentro del aula, permiten crear ambientes de aprendizaje donde fortalecen sus conocimientos.

De manera que los espacios dinámicos dentro del aula tienen que ser acogedor agradable, funcional por que el docente va a desarrollar actividades tales como talleres de pintura realizar un círculo para realizar interacción de dicho tema, versátil ya que las aulas se pueden adaptar al uso que se requiera dicho momento, los espacios de aprendizaje permite transformar la educación creando un ambiente agradable donde el estudiante se sienta a gusto por adquirir conocimiento.

El uso de las estrategias lúdicas son aplicadas por el docente dentro del aula la cual permite al estudiante desarrollar la creatividad, atención, tener una convivencia sana, por otro lado las estrategias lúdicas tienen que ser ejecutadas casi a diario.

El proyecto de investigación se desarrolla en la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la calle Pedro Carbo y Simón Bolívar, de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, Provincia Bolívar, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

La Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades de manera Fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre.

7. METODOLOGÍA

7.1. Enfoque de la investigación

Este proyecto de investigación se basará en un enfoque metodológico de naturaleza cuantitativa, seleccionado en función de la esencia de la investigación. Siguiendo la perspectiva de Hernández Sampieri et al., (2010) “este enfoque brinda la capacidad de generalizar los resultados de manera más amplia, proporcionando control sobre los fenómenos y una perspectiva cuantitativa para el conteo y la medición de magnitudes” (pág. 16). Por lo tanto, la recopilación y análisis de datos se llevarán a cabo de manera objetiva mediante la observación directa del comportamiento de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales. Este método permitirá establecer relaciones cuantificables entre las variables consideradas.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño de la investigación opta por un estudio descriptivo, de acuerdo con la visión de Ochoa Pachas & Yunkor Romero, (2020), quienes indican que este enfoque “aborda la variable de estudio al dimensionar sus características, propiedades y componentes, permitiendo así llevar a cabo un estudio exhaustivo que posibilite la identificación de las características que interactúan con su entorno” (pág. 5). El propósito de este enfoque es examinar los comportamientos inherentes a los fenómenos vinculados con las estrategias lúdicas en el ámbito educativo. Esto se logra al especificar las características preliminares de la población en estudio y recopilar información cuantificable para el análisis estadístico. La ejecución de este análisis facilitará la obtención de información detallada sobre la implementación de estas estrategias y su impacto percibido tanto por los docentes como por los estudiantes.

7.3. Métodos

7.3.1. Método Analítico

Para Lopera & Ramírez, (2010) “el método analítico da cuenta del objeto de estudio, con una rigurosa investigación documental, del método mismo que orienta su que hacer” (pág. 1). Desde esta perspectiva el enfoque analítico nos permite descomponer el fenómeno en estudio para lograr comprender su influencia en la presente investigación, la cual se realiza mediante una exploración detallada de cada componente relacionado a las estrategias lúdicas en la educación, para obtener una visión más completa y detallada de su impacto en el aprendizaje estudiantil, lo cual al analizar y comprender cuales son las estrategias que ayudan al desarrollo cognitivo en los estudiantes, se busca fortalecer sus conocimientos y aportar la retención de información, además del desarrollo de las habilidades.

7.3.2. Método Bibliográfico

El método bibliográfico se utiliza como un enfoque riguroso y sistemático para la recopilación y análisis de información pertinente. Según Gómez Luna et al., (2014) este método se caracteriza por la exhaustiva indagación de diversas fuentes, entre las que se incluyen libros especializados, revistas científicas, artículos académicos e informes relevantes (pág. 159). La selección de estas fuentes se lleva a cabo de manera cuidadosa y criteriosa, con el objetivo de abordar de manera integral los diversos aspectos relacionados con las estrategias lúdicas y su impacto en el desarrollo educativo del área de Ciencias Naturales, proporcionando una visión holística y enriquecedora en el desarrollo cognitivo.

7.3.3. Método Lógico-Histórico

La historia se construye a partir de eventos que evolucionan en el tiempo, proporcionando explicaciones interconectadas, mediante una recopilación holística que revela nuevas perspectivas y detalles previamente pasados por alto, donde se introducen conceptos contradictorios con la lógica existente (Piñas Rivera et al., 2022). Este enfoque metodológico se emplea para destacar el rendimiento académico en el ámbito de las ciencias naturales a lo largo de la historia de la Unidad Educativa 23 de Abril. En esta investigación, se llevó a cabo un examen detallado de las estrategias empleadas para el desarrollo cognitivo, siendo estas influenciadas por los docentes.

A través de la reflexión y la investigación aplicada a esta problemática que ha afectado a la institución educativa, se ha obtenido información sobre la adopción de una modalidad de enseñanza tradicional. En este enfoque, se observa la carencia de implementación de estrategias lúdicas, como juegos y actividades recreativas en entornos al aire libre, que podrían estimular el interés por el desarrollo cognitivo. Esta carencia ha resultado en una manifestación de desinterés por parte de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje.

El análisis detallado de estas consideraciones e investigaciones ha resaltado la necesidad de generar propuestas educativas que se ajusten a las necesidades específicas y a la calidad educativa requerida por los niños. La ausencia de interacción lúdica y creativa en la enseñanza ha demostrado ser un factor limitante, afectando directamente la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje de las ciencias naturales.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

7.4.1. Encuesta

La encuesta es considerada por Lanuez y Fernández (2014, como se citó en Feria Avila et al., 2020) como “un método de empírica que utiliza un instrumento o formulario impreso o digital, destinado a obtener respuestas sobre el problema en estudio” (pág. 72). Es decir, la implementación de encuestas se revela como una estrategia eficaz para la obtención de datos cuantitativos y la obtención de una perspectiva integral sobre la opinión y comportamiento de la población bajo estudio.

En el presente proyecto, se diseñó un cuestionario compuesto por 10 preguntas, orientadas a evaluar el rendimiento de los estudiantes en el ámbito de las Ciencias Naturales. Además, se busca indagar sobre el nivel de interés hacia el aprendizaje, especialmente en relación con el uso de estrategias lúdicas. La información recabada mediante estas encuestas se constituirá como base fundamental para el posterior análisis de los resultados, permitiendo una comprensión más profunda de las dinámicas educativas y sus implicaciones.

7.4.2. Entrevista

Para Estévez et al. (2016, como se citó en Feria Avila et al., 2020) “el investigador requiere de datos sobre el objeto de estudio que, a través de la observación, son imposibles de obtener, ya que responden a ideas, sentimientos, opiniones, valores, todos de carácter subjetivo” (pag.68). En consecuencia, el presente instrumento de investigación recoge datos detallados en relación con las variables objeto de estudio.

A través de la formulación de 11 preguntas específicas, dirigidas a la docente de 6to Año de Educación General Básica, se pretende conocer el tipo de metodología que emplea al impartir

la asignatura de Ciencias Naturales, así como evaluar el impacto del conocimiento adquirido por sus estudiantes. Este enfoque permite obtener una percepción más precisa acerca de la necesidad de abordar la temática en cuestión y contribuye a la comprensión integral de la dinámica educativa involucrada.

7.4.3. Universo y Muestra

7.4.3.1. Población Total

Tabla 1

Población de la Unidad Educativa “23 de Abril” de la Parroquia Santa Fe.

N.º	Referencia	Total
1	Autoridad Docente	1
2	Docentes	15
3	Estudiantes	168

Nota: Esta tabla muestra la población perteneciente a la Unidad Educativa “23 de Abril” de la Parroquia Santa Fe.

7.4.3.2. Población de Estudio

La población que constituirá el objeto de estudio en el marco del presente proyecto de investigación corresponde a la Unidad Educativa “23 de Abril”, específicamente, los estudiantes del Sexto año de Educación General Básica, la cual se compone de un total de 18 estudiantes y cuenta con la participación activa de una docente.

7.4.3.3. Muestra

En el presente proyecto de investigación no se obtendrá la muestra, porque se trabajará con toda la población de 6to grado de educación general básica, es decir, 18 estudiantes y una docente.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

En este capítulo se redactó los datos obtenidos los cuales otorgados mediante la encuesta realizada a los estudiantes de 6to año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, Provincia Bolívar en el periodo 2023-2024, la cual fue realizada de manera presencial junto con la docente encargada.

**ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE
ABRIL”**

Pregunta 1. ¿Te gusta aprender la asignatura de Ciencias Naturales?

Tabla 2

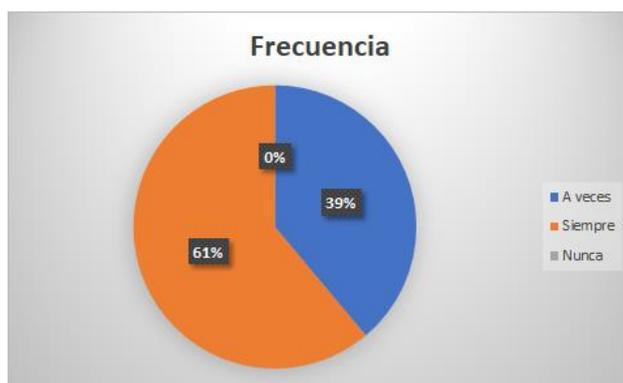
Datos de la Pregunta 1

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	7	39%
Siempre	11	61%
Nunca	0	0%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 1 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 1

Datos de la Pregunta 1



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 1 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 39% a veces le gusta aprender la asignatura, mientras que el 61% siempre está interesado en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales.

Interpretación

Los estudiantes demuestran una clara inclinación hacia el aprendizaje de Ciencias Naturales, y esta preferencia se ve moldeada por varios factores clave, como la calidad de la enseñanza, que juega un papel determinante, ya que una instrucción efectiva puede despertar el interés y la participación activa de los estudiantes.

El enfoque pedagógico adoptado por los profesores también desempeña un papel crucial en la preferencia de los estudiantes por las Ciencias Naturales. Un enfoque que fomente la participación activa, la reflexión y el pensamiento crítico puede generar un ambiente propicio para el aprendizaje. Según Hidalgo Bravo, (2011), es fundamental tener en cuenta las características básicas de los adolescentes, entre las cuales destaca la sensibilidad (pág. 10). Es decir, si los profesores muestran disposición a pensar y reflexionar junto con los estudiantes, evitando el uso de etiquetas que puedan limitar su potencial, se crea una propensión a la reflexión que se convierte en un elemento coadyuvante para aprender a pensar.

Pregunta 2. ¿Qué tan interesante encuentras la asignatura?

Tabla 3

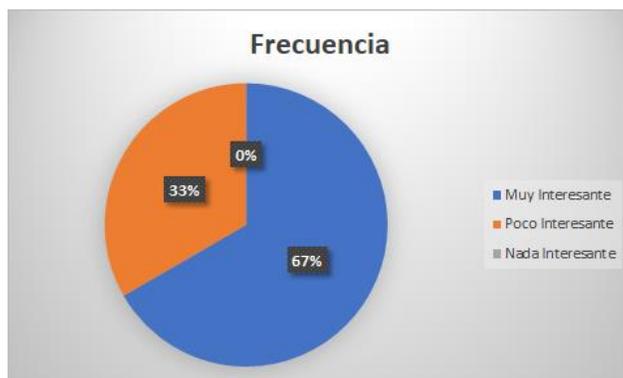
Datos de la Pregunta 2

	Frecuencia	Porcentaje
Muy Interesante	12	67%
Poco Interesante	6	33%
Nada Interesante	0	0%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 2 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 2

Datos de la Pregunta 2



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 2 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 67% encuentra a la asignatura Muy interesante, mientras que el 33% ve a la asignatura de Ciencias Naturales poco interesante.

Interpretación

El nivel de interés de los estudiantes hacia las Ciencias Naturales puede estar directamente vinculado a sus preferencias individuales, y los educadores que imparten esta asignatura desempeñan un papel crucial como impulsores motivacionales. Su responsabilidad no solo se limita a la transmisión de conocimientos, sino que también implica cultivar y estimular el gusto por la materia, aspirando a despertar la pasión por el aprendizaje en los estudiantes.

En palabras de Palacino Rodríguez, (2007), el conocimiento no solo debe ser impartido, sino también motivado, enfatizando la necesidad de los aprendizajes como herramientas valiosas para desarrollar potencialidades y competencias relevantes a la realidad de los educandos (pág. 276). Este enfoque busca influir positivamente en la percepción de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso educativo.

Pregunta 3. ¿Has participado con juegos o actividades divertidas relacionadas con Ciencias Naturales en clase?

Tabla 4

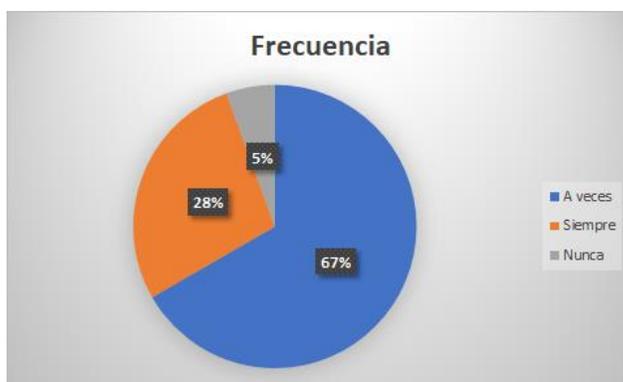
Datos de la Pregunta 3

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	12	67%
Siempre	5	28%
Nunca	1	5%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 3 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 3

Datos de la Pregunta 3



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 3 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 67% reflejo que a veces han participado con actividades divertidas en la asignatura, mientras que el 28% siempre en la asignatura han participado con juegos y actividades divertidas, y el 5% nunca ah podido participar en actividades divertidas relacionadas con ciencias naturales.

Interpretación

La participación de los estudiantes en clases, a través de juegos y actividades divertidas, varía según sus preferencias individuales. En este sentido, buscan diversos métodos para abordar el aprendizaje de Ciencias Naturales, seleccionando enfoques que se alineen con sus intereses y estilos de aprendizaje.

En el marco de la educación, el objetivo es formar estudiantes reflexivos y críticos. Para lograr esto, es esencial que el docente aplique una metodología que favorezca la integración activa y cooperativa del estudiante, contribuyendo así a su desarrollo intelectual e integral (Azas Azogue & Gancino Gamboy, 2023). En otras palabras, se busca que el estudiante asuma su autoeducación de manera amena, fomentando la motivación y el desarrollo de intereses en el área de Ciencias Naturales.

Pregunta 4. ¿Crees que aprender Ciencias Naturales puede ser divertido?

Tabla 5

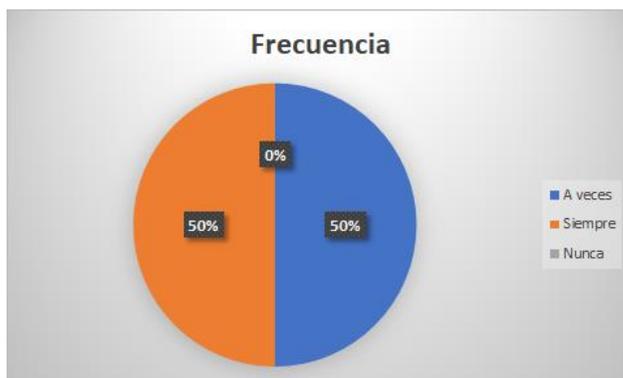
Datos de la Pregunta 4

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	9	50%
Siempre	9	50%
Nunca	0	0%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 4 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 4

Datos de la Pregunta 4



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 4 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 50% a veces piensa que aprender la asignatura puede ser divertido, mientras que el otro 50% siempre toma a la asignatura de Ciencias Naturales como un aprendizaje divertido.

Interpretación

Facilitar el aprendizaje de Ciencias Naturales para niños puede ser tanto divertido como efectivo cuando se refuerza de manera significativa, fomentando un interés profundo por aprender y fortaleciendo sus conceptos sobre el entorno.

Uno de los intereses más concebidos por los estudiantes es el juego quien desempeña diversos roles cruciales. Según Rosas Bernal, (2015), actúa como un desencadenante o introducción a temas novedosos, realiza un diagnóstico de los conocimientos previos, sirve como método para evaluar temas desarrollados, se convierte en una estrategia de integración y, además, funciona como un estímulo motivacional (pág. 8).

Pregunta 5. ¿Cómo te sientes cuando aprendes mediante juegos o actividades lúdicas en Ciencias Naturales?

Tabla 6

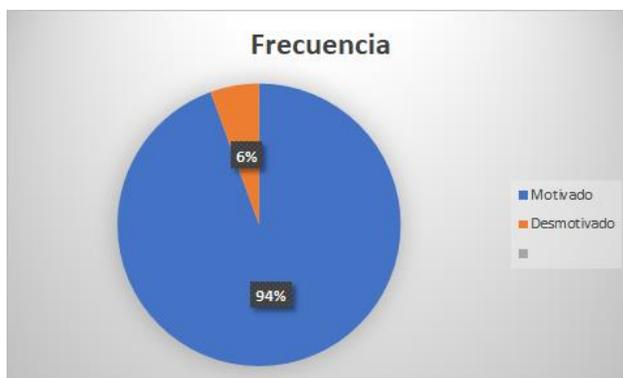
Datos de la Pregunta 5

	Frecuencia	Porcentaje
Motivado	17	94%
Desmotivado	1	6%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 5

Datos de la Pregunta 5



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 94% se siente motivado cuando aprende mediante juegos y actividades lúdicas, mientras que el 6% se desmotiva al momento de aprender por medio de actividades.

Interpretación

La utilización de actividades lúdicas como método de aprendizaje resulta inspiradora para muchos estudiantes, ya que facilita la absorción de conocimientos y contribuye a la retención de la información. Sin embargo, es crucial reconocer que no todos los estudiantes prefieren este enfoque, optando algunos por buscar sus propios intereses al aprender la asignatura de Ciencias Naturales.

Según Bautista Chiquito, (2011), es fundamental proporcionar motivación a los estudiantes, ya que a partir de las experiencias adquiridas construyen nuevos conocimientos. Esto impulsa a estar predispuestos al cambio, a innovar en nuevos aprendizajes, logrando así un aprendizaje significativo (pag.38). Es importante elogiar sus esfuerzos y talento, animándolos a entender que cada conocimiento adquirido es un paso hacia el éxito, fruto de su dedicación y perseverancia a lo largo del proceso educativo.

Pregunta 6. ¿Sientes que recuerdas mejor la información cuando se presenta de manera divertida?

Tabla 7

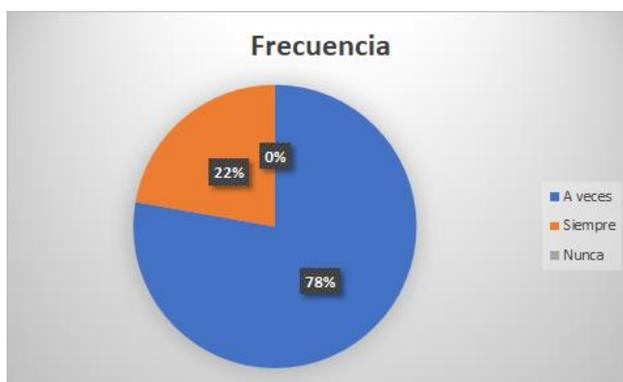
Datos de la Pregunta 6

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	14	78%
Siempre	4	22%
Nunca	0	0%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 6 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 6

Datos de la Pregunta 6



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 6 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 78% a veces recuerda mejor la información cuando se presenta de manera divertida, mientras que el 22% siempre recuerda la información cuando es presentada de manera divertida.

Interpretación

Cuando se presenta la información de manera atractiva y divertida, los estudiantes muestran una receptividad notable hacia el proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo se revela como una metodología educativa eficaz, sino que también actúa como un estímulo motivador para que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen un interés genuino por la asignatura.

Según la perspectiva de Sánchez Benítez, (2010), el deseo de superación en los estudiantes se fortalece mediante la práctica y el entrenamiento, lo que contribuye al incremento de habilidades y capacidades (pag.23). La implementación de estrategias prácticas orientadas al éxito no solo potencia el rendimiento académico, sino que también facilita la superación de dificultades.

Pregunta 7. ¿Prefieres aprender mediante juegos y no de manera tradicional las Ciencias

Naturales?

Tabla 8

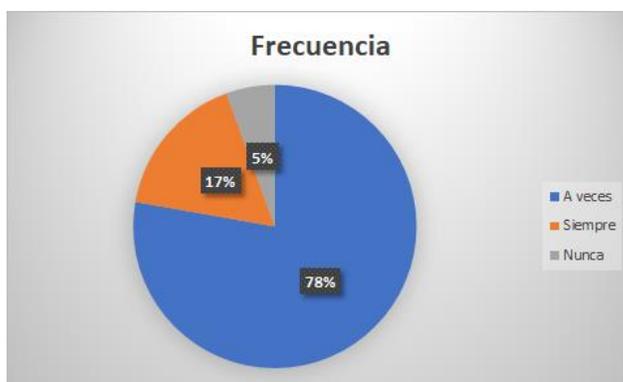
Datos de la Pregunta 7

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	14	78%
Siempre	3	17%
Nunca	1	5%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 7 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 7

Datos de la Pregunta 7



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 7 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 78% a veces prefiere aprender mediante juegos, mientras que el 17% siempre quiere aprender con juegos la asignatura, y el 5% prefiere aprender de manera tradicional la asignatura de Ciencias Naturales.

Interpretación

Los estudiantes muestran preferencia por una enseñanza basada en actividades que refuerzan los conocimientos, contribuyendo al desarrollo de su capacidad mental. Aunque es importante destacar que no todos los estudiantes favorecen estos métodos, algunos prefieren el aprendizaje de manera más tradicional.

En palabras de Moyolema Casa, (2015) debemos conocer que:

Los docentes solamente se han limitado a la transmisión de contenidos, y no se han preocupado por desarrollar actividades lúdicas que ayuden a desarrollar el pensamiento de los estudiantes para ofrecer una educación activa y participativa donde los contenidos deben ser aprendidos a través de actividades que impliquen el uso de estrategias actualizadas y divertidas (pág. 13).

En este sentido, algunos educadores han priorizado la educación tradicional, descuidando la incorporación de actividades lúdicas que fomenten el pensamiento activo y participativo de los estudiantes, por lo que integrar estrategias actualizadas y divertidas, permite que los contenidos se absorban de manera más efectiva a través de experiencias educativas enriquecedoras.

Pregunta 8. ¿Qué tipo de juegos te gustaría probar para aprender más sobre Ciencias

Naturales?

Tabla 9

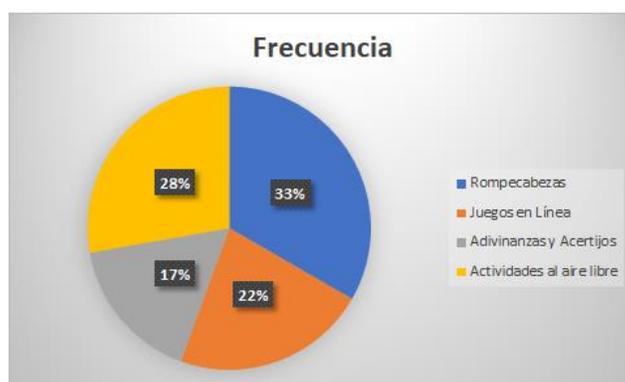
Datos de la Pregunta 8

	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	6	33%
Juegos en Línea	4	22%
Adivinanzas y Acertijos	3	17%
Actividades al aire libre	5	28%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 8

Datos de la Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 33% le gusta aprender con rompecabezas, el 22% prefiere los juegos en línea, mientras el 17% le gusta las adivinanzas y acertijos, y el 28% le gusta aprender con actividades al aire libre la asignatura de Ciencias Naturales.

Interpretación

Las estrategias lúdicas son cada vez más familiares para los estudiantes, quienes muestran interés en aprender a través de rompecabezas, juegos en línea, adivinanzas, acertijos y actividades al aire libre. Estos enfoques no solo desarrollan su capacidad intelectual, sino que también fortalecen sus conceptos y comprensión en la asignatura.

Rodríguez (2016, citado por Caballero-Calderón, 2021) expresa que, para lograr aprendizajes superiores, es necesario poner en práctica el juego, así los estudiantes ven el aprendizaje más atractivo, por lo que los docentes deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes (pág. 31). En este contexto, la predisposición de cada estudiante hacia el proceso de aprendizaje se verá favorecida cuando las actividades sean cautivadoras y manifiesten un estímulo palpable para la adquisición de conocimientos.

Pregunta 9. ¿Has trabajado en equipo con tus compañeros en juegos relacionados con Ciencias Naturales?

Tabla 10

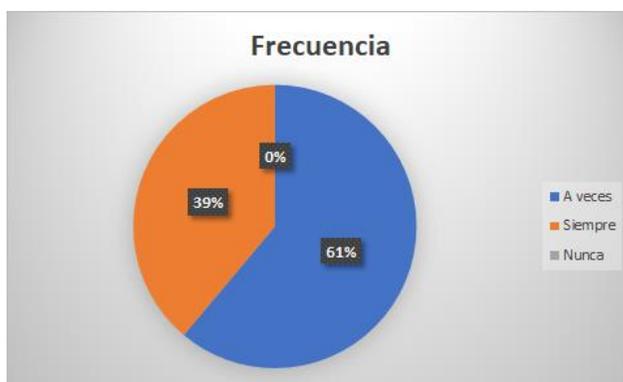
Datos de la Pregunta 9

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	11	61%
Siempre	7	39%
Nunca	0	0%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 9 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 9

Datos de la Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 9 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 61% a veces trabaja con juegos con sus compañeros de clases, mientras que el 39% siempre les ha gustado trabajar en juegos junto a sus compañeros en la asignatura de ciencias naturales.

Interpretación

La participación activa de estudiantes, padres y docentes siempre ha contribuido a fortalecer un entorno de aprendizaje propicio, impulsando la motivación para aprender. La práctica de juegos facilita la complementación de ideas entre los participantes durante el proceso educativo.

Siguiendo las palabras de Sergi de Gràcia, (2005), estos procesos se adquieren a través del diálogo y la participación equitativa de familias, estudiantes y docentes. Esta conexión se establece no solo entre la escuela y su entorno, sino también entre los distintos actores educativos. El resultado es un proyecto educativo que produce transformaciones significativas tanto a nivel individual como colectivo, siendo socialmente valioso gracias al equilibrio logrado entre el fomento de la convivencia y la efectividad en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 10. ¿Utilizas juguetes, libros o juegos en casa que te ayuden a aprender sobre Ciencias Naturales?

Tabla 11

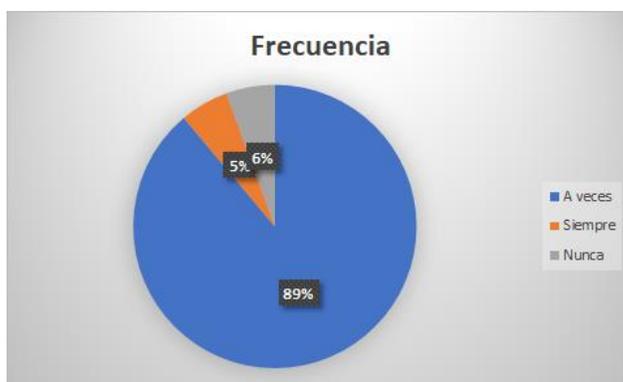
Datos de la Pregunta 10

	Frecuencia	Porcentaje
A veces	16	89%
Siempre	1	5%
Nunca	1	6%
Total	18	100%

Nota: Tabla de porcentaje de la PREGUNTA 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Gráfico 10

Datos de la Pregunta 10



Fuente: Elaboración propia con base a los resultados obtenidos en la pregunta 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “23 de Abril” ubicada en la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2023-2024.

Análisis

Del 100% de los estudiantes, el 89% a veces utiliza juegos, libros en casa para poder aprender la asignatura, mientras que el 5% siempre utiliza estos recursos para aprender, y el 6% nunca a podido utilizar estos recursos en casa para aprender.

Interpretación

La adquisición de conocimientos no se limita al aula de clases, sino que se extiende al hogar. La utilización de recursos como juegos y libros facilita un aprendizaje más efectivo, permitiendo que el estudiante retenga información valiosa que contribuye a su desempeño en la asignatura de Ciencias Naturales, no obstante, es importante señalar que no todos los estudiantes tienen acceso a estos recursos, por lo que buscan alternativas para aprender.

No obstante, para Vilchis Aguirre, (2021) “los niños juegan por naturaleza, a través del juego van creando su personalidad y conociendo tanto a su entorno como a sí mismos, desarrollan sus intereses y habilidades personales” (pág. 17). En consecuencia, promover la participación en actividades recreativas en el hogar no solo contribuye al desarrollo de las capacidades motoras del estudiante, sino que también refuerza su curiosidad por aprender acerca del entorno que lo rodea.

ENTREVISTA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL”

PARROQUIA SANTA FE

Tabla 12

Interpretación de las respuestas de la entrevista otorgada por la docente

PREGUNTAS	RESPUESTA	INTERPRETACIÓN
Pregunta N° 1 ¿Cuánto tiempo lleva enseñando Ciencias Naturales?	Entrevista 1: En la Unidad Educativa “23 de Abril” trabajo 36 años como docente de primaria impartiendo mis conocimientos en todas las áreas de estudio.	La docente nos expresa la extensa experiencia y dedicación a la enseñanza de la asignatura donde imparte sus conocimientos hacia los estudiantes de la institución.
Pregunta N° 2 ¿Cuál es su enfoque general para enseñar esta materia?	Entrevista 2: Mi enfoque general es que reconozcan la ciencia como una actividad humana en permanente construcción con el entorno a nuestro ecosistema.	Su enfoque general busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos científicos, sino que también desarrollen una comprensión más amplia. Quiere que los estudiantes reconozcan la ciencia como una actividad dinámica y en constante evolución, una construcción humana que se relaciona de manera permanente con el entorno y el ecosistema que nos rodea.
Pregunta N° 3 ¿Ha implementado estrategias lúdicas en sus clases de Ciencias Naturales?	Entrevista 3: En algunos contenidos eh implementado estrategias lúdicas tomando en cuenta la metodología de enseñanza actualizada DUA (Diseño Universal de aprendizaje).	Aplica enfoques pedagógicos que buscan hacer que el aprendizaje sea más accesible y efectivo para los estudiantes, incorporando elementos de juego o actividades interactivas en su enseñanza, y al hacerlo dentro del marco del Diseño Universal de Aprendizaje, está buscando garantizar que estas estrategias beneficien a la diversidad de estudiantes, teniendo en cuenta sus diferentes estilos de aprendizaje y necesidades.
Pregunta N° 4 ¿Podría compartir ejemplos específicos de actividades lúdicas que haya utilizado con éxito?	Entrevista 4: Actividades al aire libre, lecturas, dinámicas, juegos populares, y lo mas importante estar en contacto con la naturaleza.	Al mencionar actividades al aire libre, lecturas, dinámicas y juegos populares, indica un enfoque diverso y participativo en el aprendizaje. La inclusión de estar en contacto con la naturaleza resalta la importancia de la experiencia directa con el entorno natural, las actividades al aire libre pueden proporcionar un entorno estimulante y diferente para los estudiantes, mientras que las lecturas y dinámicas pueden fomentar la participación a desarrollo cognitivo.
Pregunta N° 5 ¿Cuál es el objetivo principal al	Entrevista 5: El objetivo principal es que los niños trabajen dentro de un	Busca estimular el interés y fomentar la participación activa de cada estudiante, es decir no quiere transmitir información de

<p>incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de Ciencias Naturales?</p>	<p>ambiente positivo, que estimule el interés y la participación en cada uno de los estudiantes.</p>	<p>manera tradicional, al contrario, la docente busca cultivar un entorno que inspire a los niños, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador.</p>
<p>Pregunta N° 6 ¿Cómo cree que estas estrategias impactan en el aprendizaje de los estudiantes?</p>	<p>Entrevista 6: Estas estrategias lúdicas conducen al niño no solo al progreso intelectual, sino también a la exploración de sus capacidades creativas dando oportunidad para expresar lo que siente, piensa, aportando directamente al desarrollo personal.</p>	<p>Más allá de la adquisición de conocimientos, la docente reconoce la importancia de nutrir la creatividad de los niños y permitirles expresarse de manera libre. Este enfoque no solo contribuye al crecimiento intelectual, sino que también influye positivamente en el desarrollo emocional y personal de cada estudiante, proporcionándoles oportunidades para descubrir y desarrollar sus habilidades creativas.</p>
<p>Pregunta N° 7 ¿Cómo fomenta la participación activa de los estudiantes al momento de enseñar ciencias naturales?</p>	<p>Entrevista 7: Fomento la participación activa porque cuando un alumno participa desarrolla autonomía, mejora el razonamiento, se produce un aprendizaje de valores, se ayuda al alumno a tener responsabilidades en sus tareas diarias.</p>	<p>Al participar activamente, los alumnos mejoran su razonamiento, lo que significa que están involucrados de manera crítica en el contenido y en la resolución de problemas, también contribuye al aprendizaje de valores, mediante la participación activa en actividades educativas, que pueden tener un impacto positivo en la formación ética y moral de los estudiantes</p>
<p>Pregunta N° 8 ¿Qué tipos de recursos o materiales lúdicos encuentra más efectivos para la enseñanza de Ciencias Naturales?</p>	<p>Entrevista 8: Materiales que se encuentren directamente en la naturaleza, textos de Ciencias Naturales, carteles, laminas, videos, maquetas, entre otros.</p>	<p>Destaca la utilidad de utilizar materiales que provengan directamente de la naturaleza, lo cual sugiere una conexión directa con el entorno natural para enriquecer la experiencia de aprendizaje; también utilizar textos específicos de ciencias naturales puede proporcionar información teórica y contextualizada. Además, se refiere a recursos visuales como carteles, láminas y videos, que pueden complementar y visualizar conceptos de manera más clara y atractiva; y por ultimo la inclusión de maquetas y otros elementos sugiere un enfoque práctico y tangible, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera más directa con los conceptos.</p>
<p>Pregunta N° 9 ¿Tiene alguna recomendación para superar posibles obstáculos al usar estas estrategias?</p>	<p>Entrevista 9: Mantener una postura para brindar confianza a los estudiantes. Capacitaciones permanentes en estrategias lúdicas.</p>	<p>Mantener una postura que brinde confianza a los estudiantes, sugiere que la actitud y el comportamiento del docente desempeñan un papel crucial para crear un ambiente positivo y de apoyo, lo que puede ayudar a superar cualquier resistencia o desafío que los estudiantes puedan enfrentar. Con las capacitaciones permanentes en estrategias lúdicas, indica un compromiso continuo por parte del docente para mejorar y actualizar sus habilidades pedagógicas, especialmente en el uso de enfoques lúdicos,</p>

		<p>que al proporcionar nuevas herramientas, permite al docente adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y superar obstáculos en el proceso educativo.</p>
<p>Pregunta N° 10 ¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?</p>	<p>Entrevista 10: Por medio de evaluaciones diarias con la participación de los estudiantes en actividades en el aula, pruebas escritas, aposiciones, investigaciones y evaluaciones trimestrales.</p>	<p>Estos diversos métodos de evaluación son utilizados por la docente para ofrecer una comprensión exhaustiva y equitativa del avance y rendimiento de los estudiantes, permitiendo una evaluación completa de sus habilidades y conocimientos en diferentes aspectos del aprendizaje.</p>
<p>Pregunta N° 11 ¿Qué consejos daría a otros docentes que deseen incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de Ciencias Naturales?</p>	<p>Entrevista 11: No puedo dar un consejo ya que cada uno de los docentes es dueño de su hora clase y busca estrategias metodológicas para ser mas llevadera su clase a impartir.</p>	<p>Cada maestro puede adoptar estrategias que se ajusten a su estilo, experiencia y contexto específico de enseñanza. En lugar de imponer un consejo único, la docente enfatiza la importancia de la libertad y la capacidad de elección en la planificación y ejecución de las clases.</p>

9. CONCLUSIONES

- En la presente investigación, se evidencia que los educadores, en determinadas instancias, exploran estrategias alternativas con el objetivo de mejorar la percepción y asimilación de los conocimientos por parte de los estudiantes, cabe resaltar que las estrategias lúdicas emergen como elementos de notable relevancia en el proceso de enseñanza de la mencionada asignatura. Este reconocimiento subraya la importancia de adoptar métodos didácticos más dinámicos y participativos para optimizar la experiencia de aprendizaje.
- Es imperativo comprender que la eficacia del proceso educativo se maximiza cuando la información se presenta de manera lúdica y didáctica, por eso, es necesario abogar por una revolución en la enseñanza mediante la implementación de juegos como herramientas pedagógicas, buscando no solo transmitir conocimientos, sino también cultivar la motivación intrínseca en cada estudiante, estimulando así el desarrollo cognitivo. Al propiciar un ambiente educativo en el cual la diversión y la participación activa sean elementos centrales, se fomenta un vínculo más profundo y apasionado con el aprendizaje de disciplinas como la ciencia, la comprensión de la naturaleza y la promoción del autocuidado, logrando la transmisión de información, aspirando a cultivar el interés genuino de los estudiantes, e inspirándolos a explorar y apreciar el conocimiento de manera más profunda y significativa.
- La escasez de recursos en la institución también se plantea como un desafío significativo para la implementación de estrategias lúdicas. La creación de juegos en línea se ve restringida debido a las limitaciones tecnológicas, lo que impide aprovechar al máximo las posibilidades de la gamificación en las aulas de clase. La falta de recursos no solo dificulta la incorporación de herramientas digitales, sino que también afecta la utilización de

estrategias lúdicas existentes en la web, lo que resalta la necesidad de abordar estas limitaciones por medio de estrategias que puedan llevarse de manera material, para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

- La integración de tecnología educativa, como simulaciones virtuales, laboratorios virtuales, videos interactivos y aplicaciones móviles, puede ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo cognitivo en ciencias naturales. Estas herramientas pueden ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos abstractos, experimentar fenómenos científicos y acceder a recursos educativos variados que enriquecen su comprensión de los temas.
- Es crucial diseñar actividades que fomenten el pensamiento crítico y la indagación científica, donde los estudiantes deben ser desafiados a formular preguntas, diseñar experimentos, analizar datos y sacar conclusiones basadas en evidencia. Al involucrarlos en procesos de investigación, se promueve un desarrollo cognitivo más profundo y duradero en el área de ciencias naturales.

10. LA PROPUESTA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES Y FACILITAR EL DESARROLLO DE LA MENTE EN LOS NIÑOS DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.



UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL”

AUTORES:

LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON.

ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO.

INTRODUCCIÓN.

La siguiente propuesta explorará diversas estrategias lúdicas diseñadas para potenciar la comprensión de las Ciencias Naturales, destacando la importancia de vincular el juego con el proceso educativo para lograr un aprendizaje más significativo y duradero.

La enseñanza de las Ciencias Naturales en la Educación General Básica representa una oportunidad crucial para despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes hacia el mundo que los rodea. En este sentido, la utilización de actividades lúdicas se presenta como una herramienta efectiva y atractiva para promover el aprendizaje significativo.

Enfocándonos específicamente en los niños de sexto año, etapa crucial en su desarrollo cognitivo, este enfoque pedagógico no solo busca transmitir conocimientos científicos, sino también facilitar el desarrollo integral de sus mentes, fomentando la exploración, la experimentación y el pensamiento crítico.

OBJETIVO GENERAL

- Promover el aprendizaje de las ciencias naturales mediante la implementación de actividades lúdicas que ayuden a el desarrollo cognitivo en los estudiantes de sexto año de educación general básica

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar actividades lúdicas que permitan en los estudiantes desarrollar la mente en la asignatura de Ciencias Naturales.
- Fomentar la participación grupal de los estudiantes por medio de actividades lúdicas.
- Fortalecer los conocimientos por medio de juegos y actividades agradables a los estudiantes.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La presente propuesta se compone de 5 actividades lúdicas relacionadas a la asignatura de Ciencias Naturales con temas relacionados en su año lectivo de aprendizaje, las cuales están diseñadas para ser implementadas en clases.

ACTIVIDAD LÚDICA 1

CRUCIGRAMA AL APRENDIZAJE DE LOS ANIMALES VERTEBRADOS

Los crucigramas en ciencias naturales desempeñan un papel crucial en la consolidación de conceptos fundamentales. Al completarlos, los estudiantes no solo repasan, sino que también internalizan términos y definiciones esenciales. Este ejercicio no solo fortalece la retención de información, sino que también ofrece una valiosa oportunidad para ampliar su vocabulario científico.

Las pistas ingeniosas de un crucigrama requieren que los estudiantes se sumerjan en el pensamiento crítico para deducir respuestas precisas. Esta actividad no solo les permite comprender la relación entre diferentes conceptos, sino que también estimula el desarrollo de habilidades analíticas y de resolución de problemas.

Además, los crucigramas son una herramienta altamente efectiva para la revisión y el repaso, brindando a los estudiantes una forma estructurada de repasar antes de exámenes o evaluaciones. Este enfoque autodirigido les permite consolidar y aplicar sus conocimientos previos de manera significativa.

Al agregar un componente lúdico y entretenido al proceso de aprendizaje en ciencias naturales, los crucigramas transforman las lecciones en experiencias más atractivas y motivadoras. Esta dinámica interactiva puede captar el interés de los estudiantes, haciéndolos más propensos a

participar activamente en su propio aprendizaje y a desarrollar un aprecio más profundo por la materia.

Objetivo

- Fomentar el aprendizaje de la clasificación de los animales vertebrados.

Recursos y materiales

- Información sobre la clasificación de los animales vertebrados
- Una hoja impresa con el crucigrama
- Esfero o Lápiz

Desarrollo de la actividad

- Se entrega a cada uno de los estudiantes un crucigrama para la realización de la actividad.
- El docente presenta la información a los estudiantes por medio de una explicación rápida, clara y precisa.
- Los estudiantes una vez receptada la información, proceden a llenar el crucigrama mediante pequeñas pistas y relacionándolas con las imágenes.

Información presentada por el docente hacia los estudiantes

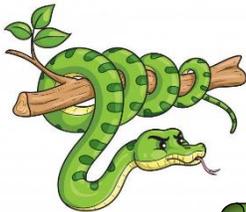
ANIMALES VERTEBRADOS



Mamíferos: Son animales vertebrados que se caracterizan por tener glándulas mamarias que les permiten amamantar a sus crías. Los mamíferos también poseen pelo o pelaje y son de sangre caliente. Ejemplos perros, gatos, ballenas y humanos.



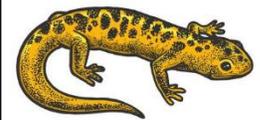
Aves: Estos animales vertebrados tienen plumas, alas y un pico córneo. La mayoría de las aves son capaces de volar, aunque hay excepciones. Ejemplos de aves águilas, patos, pingüinos y cuervos.



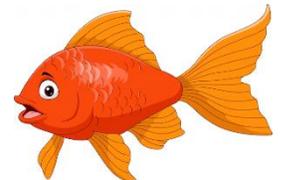
Reptiles: Los reptiles tienen escamas, son de sangre fría y, generalmente, ponen huevos. Son conocidos por su piel seca y escamosa. Ejemplos de reptiles son serpientes, cocodrilos, tortugas y lagartos.



Anfibios: Estos animales vertebrados son conocidos por su capacidad para vivir tanto en ambientes acuáticos como terrestres. Muchos anfibios pasan por una fase larval acuática (como renacuajos) antes de convertirse en adultos terrestres. Ejemplos sapos, ranas y salamandras.



Peces: Los peces son animales vertebrados acuáticos que tienen aletas y branquias para respirar oxígeno del agua. Existen una amplia variedad de peces, desde pequeños como los peces de colores hasta grandes como los tiburones. Algunos peces ponen huevos, mientras que otros dan a luz crías vivas.



Nombre: _____

Fecha: _____

Lee la información y responde el crucigrama

Animales Vertebrados

The crossword puzzle grid is composed of white squares. The starting points for the clues are numbered 1 through 5. Clue 1 is a vertical word starting at the top of the second column. Clue 2 is a vertical word starting at the top of the fourth column. Clue 3 is a horizontal word starting at the second row of the second column. Clue 4 is a vertical word starting at the fourth row of the first column. Clue 5 is a horizontal word starting at the fifth row of the first column.

Horizontales

3. Vertebrados que tienen plumas, alas y un pico.
5. Vertebrados que viven en ambientes acuáticos y terrestres.

Verticales

1. Vertebrados que tienen escamas duras y son de sangre fría.
2. Vertebrados que viven en el agua, tienen aletas y respiran por branquias.
4. Vertebrados que tienen glándulas mamarias y poseen pelo o pelaje.

Fuente: Elaborado en <https://www.educima.com/crosswordgenerator.php>

ACTIVIDAD LÚDICA 2

ARMANDO EL SISTEMA DIGESTIVO

La utilización del rompecabezas sirve como una representación visual efectiva del sistema digestivo, permitiendo a los estudiantes observar la disposición y conexión de los órganos involucrados. Esto facilita una comprensión más profunda de la anatomía del sistema digestivo.

El acto de armar el rompecabezas implica un análisis detallado de las piezas, exigiendo a los estudiantes determinar cómo se ensamblan entre sí. Al participar activamente en este proceso, los estudiantes establecen asociaciones visuales entre cada parte y su ubicación y funciones específicas.

Además, los rompecabezas proporcionan una experiencia interactiva que aumenta el atractivo y la participación en el aprendizaje. Esta actividad no solo es visualmente estimulante, sino que también brinda la oportunidad para la discusión de conceptos entre los estudiantes, fomentando un ambiente colaborativo donde se pueden aprender unos de otros.

Objetivo

- Identificar y relacionar cada parte del sistema digestivo.

Recursos y materiales

- Hoja impresa del rompecabezas
- Tijeras
- Pegamento o goma en barra

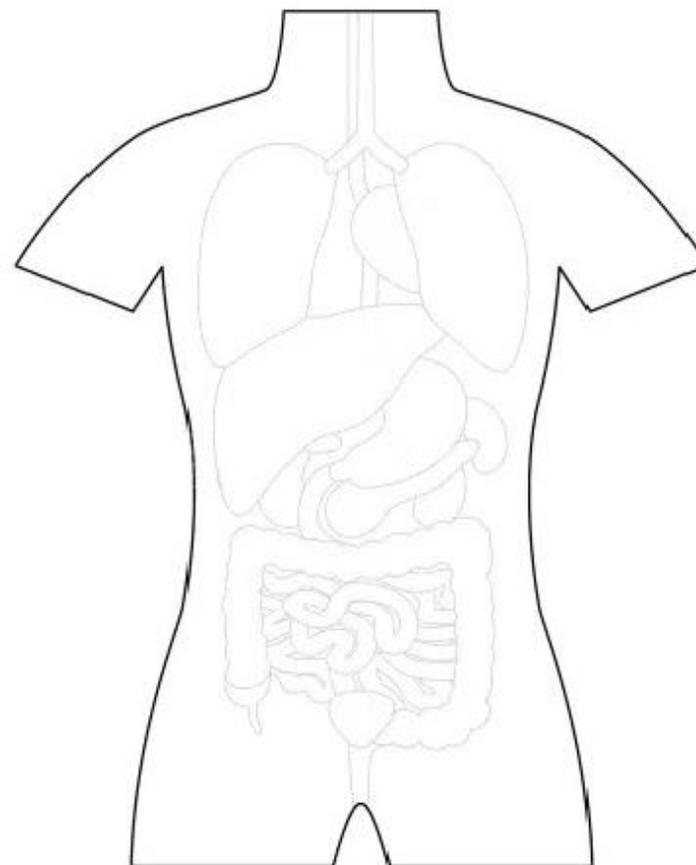
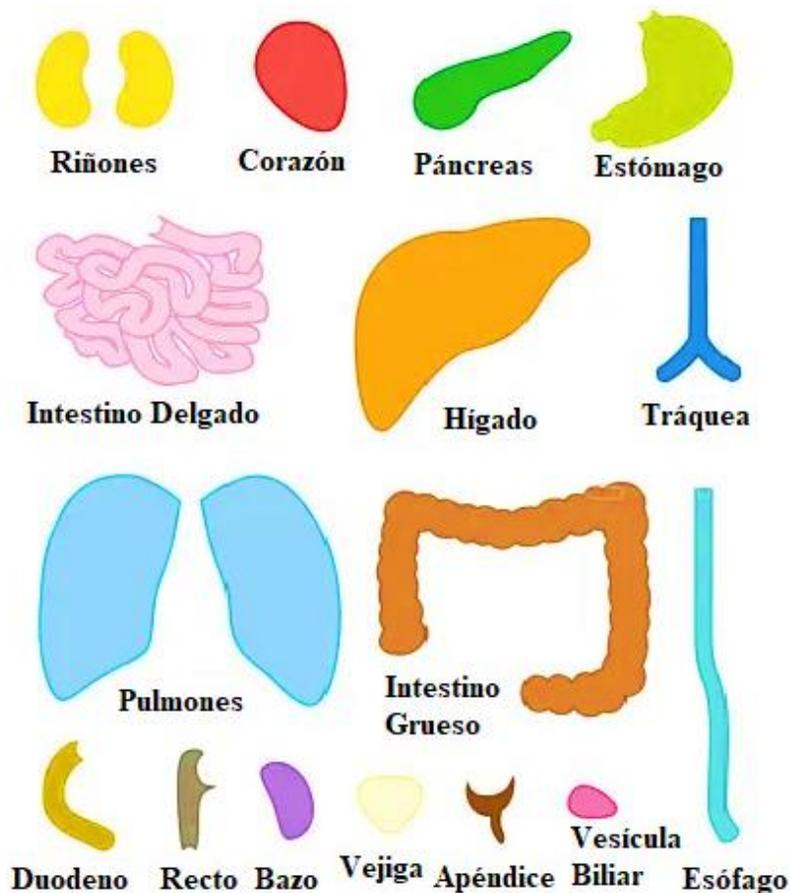
Desarrollo de la actividad

- A cada estudiante se le entregara un rompecabezas impreso en una hoja.

- Los estudiantes deberán recortar cada uno de las siluetas de los órganos del sistema digestivo.
- Con la ayuda docente se ubicará cada parte de los órganos en su respectiva ubicación.
- Se presentará el rompecabezas a la clase mostrando cada uno de los órganos que conforman el sistema digestivo.

Nombre: _____

Fecha: _____

Recorta y pega cada uno de los órganos y organízalos en el cuerpo humano.

Fuente: Rompecabezas obtenido de https://es.123rf.com/photo_84506778_los-%C3%B3rganos-internos-rompecabezas-plantilla-para-uso-educativo-cortar-los-%C3%B3rganos-y-ponerlo-en.html

ACTIVIDAD LÚDICA 3

ECODESAFÍO

Los juegos de tablero ofrecen una herramienta educativa que combina la practicidad y la visualización para enseñar sobre ecosistemas. Al experimentar directamente las consecuencias de sus decisiones en el juego, los estudiantes desarrollan la comprensión de la importancia de tomar decisiones informadas, considerando las consecuencias a largo plazo, aspecto relevante para la gestión de los ecosistemas en la vida real.

Además, estos juegos fomentan la toma de decisiones estratégicas, mejorando habilidades cognitivas como la resolución de problemas y la planificación estratégica. La experiencia interactiva de los juegos también se adapta a diferentes estilos de aprendizaje, beneficiando a aquellos que aprenden mejor a través de la experiencia práctica y la visualización.

Objetivo

- Demostrar los conocimientos y habilidades de los estudiantes sobre los ecosistemas.

Recursos y Materiales

- Tablero del juego
- Cartas de adivinanzas
- Dados
- Fichas

Desarrollo de la actividad

- En grupo de 5 estudiantes se repartirá un tablero con el cual se podrá jugar.
- Se recortará las tarjetas de adivinanzas las cuales se mesclarán y pondrán boca abajo.

- Cada estudiante seleccionara su ficha y se colocaran en el inicio del tablero
- Se lanzará el dado, el número más alto será el que comience.
- En la casilla que caiga, si tiene un signo de pregunta (?) se tomara una adivinanza y se dará una respuesta.
- Gana la persona que acierte las preguntas y llegue primero a la meta.

Recorta cada una de las tarjetas para utilizarlas en el juego.

<p>Adivinanza: Soy verde y frondoso, con animales juguetones. En mi interior, la vida es un gran festín. ¿Qué ecosistema soy? R: Bosque</p>	<p>Adivinanza: Soy vasto y azul, lleno de misterios. Delfines y corales me dan color. ¿Qué ecosistema soy? R: Océano</p>	<p>Adivinanza: En mí encuentras desiertos, cactus y calor. Animales se adaptan a mi ardiente esplendor. ¿Qué ecosistema soy? R: Desierto</p>	<p>Adivinanza: Tengo hojas que crujen bajo tus pies. Ardillas y pájaros viven en mis altos laureles. ¿Qué ecosistema soy? R: Bosque</p>	<p>Adivinanza: En mi superficie, hielo y frío son reyes. Osos polares y focas danzan entre mis nieves. ¿Qué ecosistema soy? R: Tundra</p>
<p>Adivinanza: Mi suelo es húmedo, lleno de vegetación. Ranas y caimanes disfrutan de mi creación. ¿Qué ecosistema soy? R: Pantano</p>	<p>Adivinanza: En mi fondo oculto, corales dan color. Peces de colores nadan con gran esplendor. ¿Qué ecosistema soy? R: Arrecife de coral</p>	<p>Adivinanza: Tengo ríos y lagos, con árboles a la orilla. Castores construyen sus hogares en mi maravilla. ¿Qué ecosistema soy? R: Ecosistema de agua dulce</p>	<p>Adivinanza: Soy un lugar seco, con cactus y arena. Serpientes y lagartos disfrutan de mi escena. ¿Qué ecosistema soy? R: Desierto</p>	<p>Adivinanza: Mis montañas son altas, mi aire es fresco. Cabras montesas y águilas hacen su juego en mí. ¿Qué ecosistema soy? R: Ecosistema de montaña</p>
<p>Adivinanza: Mi suelo es blanco, lleno de nieve y frío. Lobos y lechuzas encuentran en mí su refugio. ¿Qué ecosistema soy? R: Tundra</p>	<p>Adivinanza: Soy un lugar húmedo, con árboles enormes. Mis monos y loros llenan de vida mis rincones. ¿Qué ecosistema soy? R: Bosque Templado</p>	<p>Adivinanza: En mi aire susurran las hojas, formando un tapiz. Zorros y conejos encuentran en mí su país. ¿Qué ecosistema soy? R: Bosque</p>	<p>Adivinanza: Soy un lugar salado, donde las gaviotas vuelan alto. Cangrejos y peces encuentran en mí su alto. ¿Qué ecosistema soy? R: Playa</p>	<p>Adivinanza: En mis llanuras extensas, bisontes corren libres. Lobos y águilas comparten mis verdes colinas. ¿Qué ecosistema soy? R: Pradera o Sabana</p>

ACTIVIDAD LÚDICA 4

LOGIC PUZZLE

Los logic puzzles representan un emocionante desafío que va más allá de la simple resolución de enigmas. Al aplicar el pensamiento lógico y resolver problemas para descubrir la solución correcta, los estudiantes no solo participan activamente, sino que también fortalecen su retención y comprensión de la información sobre animales invertebrados.

En este proceso, se fomenta un valioso sentido de autonomía, ya que cada estudiante se sumerge en la resolución del puzzle, estimulando su capacidad para pensar de manera independiente y creativa para alcanzar la solución final.

Además, la actividad no solo despierta el ingenio, sino que también actúa como una herramienta efectiva para el refuerzo de la memoria. Recordar detalles sobre animales invertebrados se convierte en una parte integral del proceso de resolución, contribuyendo así al sólido almacenamiento de información en la memoria de los estudiantes.

Objetivo

- Fortalecer la capacidad de análisis de los estudiantes mediante el tema de los animales invertebrados.

Recursos y Materiales

- Hoja impresa con la actividad
- Esfero o Lápiz

Desarrollo de la actividad

- A cada estudiante se le entrega una hoja con la actividad

- Analizan cada uno de los indicios.
- Buscan que animal pertenece a cada uno de los grupos.
- Marcan con un visto y una X los cuadros en blanco.

Nombre: _____

Fecha: _____

Logic Puzzle: Animales invertebrados

Los animales de la familia de los invertebrados no encuentran su grupo al que pertenecen, por lo que tendrás que ayudarlos, se te dará unos indicios para que puedas clasificarlos, en la siguiente actividad debes encontrar a que grupo pertenece cada animal, y al encontrarlo debes colocar un visto (✓) al que pertenece y poner una (X) a los que no.



	Arañas	Medusas	Sanguijuelas	Calamar	Erizo de Mar
Anélidos					
Artrópodos					
Moluscos					
Cnidarios					
Equinodermos					

INDICIOS:

1. La sanguijuela, es un anélido que se desplaza por movimientos de estiramiento.
2. En el grupo de los moluscos, no existen arañas y medusas.
3. La medusa, no forma parte del grupo de artrópodos y equinodermos.
4. El calamar es un Molusco de la familia de los cefalópodos.
5. El Erizo de Mar no pertenece a los artrópodos.

Fuente: Elaboración Propia

ACTIVIDAD LÚDICA 5

RECONOCIENDO LAS PARTES DE UNA PLANTA

Entender las partes de una planta es un pilar fundamental para descifrar los misterios del mundo natural, y va más allá de un simple conocimiento biológico. Este aprendizaje no solo nos sumerge en la intrincada red de la vida vegetal, sino que también actúa como un faro en la educación de las ciencias naturales, iluminando la importancia crítica de las plantas en la sostenibilidad del medio ambiente.

Al reconocer y comprender las partes de una planta, se establece una conexión más profunda con la naturaleza. Este vínculo va más allá de la teoría y nos invita a apreciar la vida que nos rodea de una manera más íntima.

Además, al incorporar el reconocimiento de las partes de una planta en actividades dinámicas, promueve un aprendizaje activo y participativo.

Objetivo

- Identificar cada una de las partes de una planta con flor y sin flor.

Recursos y Materiales

- Hoja impresa con la actividad
- Esfero o Lápiz

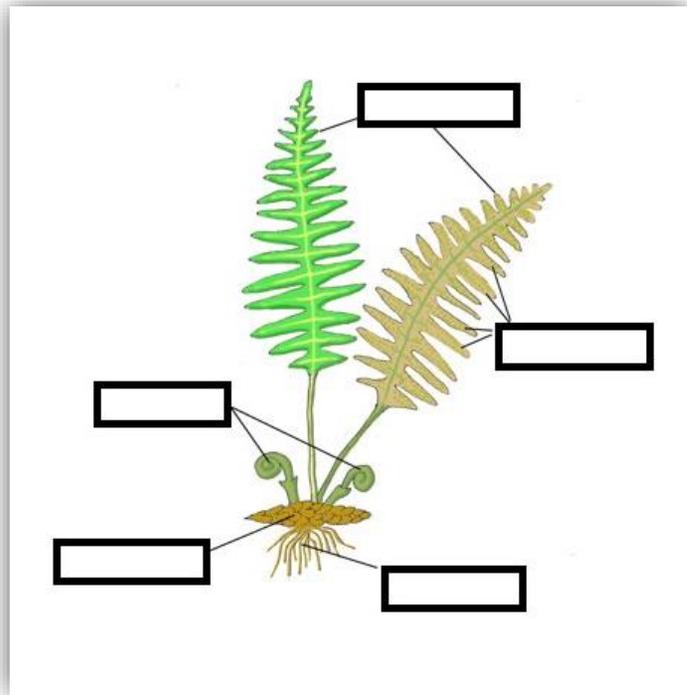
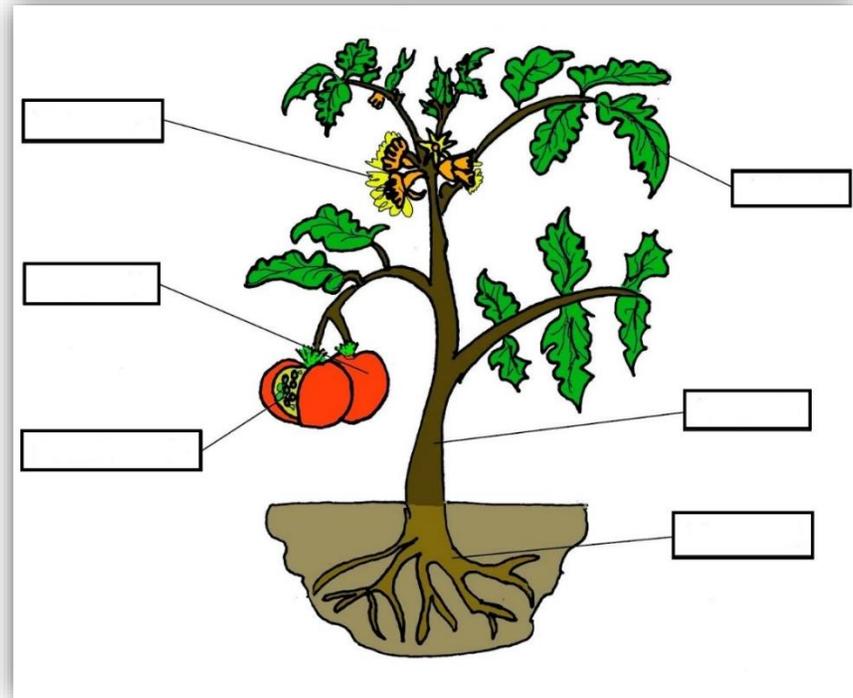
Desarrollo de la actividad

- Se entrega la actividad al estudiante.
- Cada uno de los estudiantes reconocerán las partes de una planta con flor y sin flor.
- Escriben en los cuadros las partes que le corresponden a las plantas.

Nombre: _____

Fecha: _____

Identifica cada una de las partes de las siguientes plantas.

PLANTA SIN FLOR**PLANTA CON FLOR***Fuente:* Elaboración Propia

Taller	Actividad	Objetivo	Metodología	Responsables	Beneficiarios
1	Crucigrama al aprendizaje de los animales vertebrados.	Fomentar el aprendizaje de la clasificación de los animales vertebrados.	Juego Lúdico Individual	Ledesma Montero John Anderson – Zambrano Escobar Stiven Fernando	Estudiantes del 6to Año de Educación General Básica y la Docente de Ciencias Naturales.
2	Armando el sistema digestivo	Identificar y relacionar cada parte del sistema digestivo	Juego Lúdico Individual	Ledesma Montero John Anderson – Zambrano Escobar Stiven Fernando	Estudiantes del 6to Año de Educación General Básica y la Docente de Ciencias Naturales.
3	Ecodesafío	Demostrar los conocimientos y habilidades de los estudiantes sobre los ecosistemas.	Juego Lúdico Participativo	Ledesma Montero John Anderson – Zambrano Escobar Stiven Fernando	Estudiantes del 6to Año de Educación General Básica y la Docente de Ciencias Naturales.
4	Logic puzzle	Fortalecer la capacidad de análisis de los estudiantes mediante el tema de los animales invertebrados.	Juego Lúdico Individual	Ledesma Montero John Anderson – Zambrano Escobar Stiven Fernando	Estudiantes del 6to Año de Educación General Básica y la Docente de Ciencias Naturales.
5	Reconociendo las partes de una planta	Identificar cada una de las partes de una planta con flor y sin flor.	Juego Lúdico Individual	Ledesma Montero John Anderson – Zambrano Escobar Stiven Fernando	Estudiantes del 6to Año de Educación General Básica y la Docente de Ciencias Naturales.

BIBLIOGRAFÍA

Andreopoulou, P., & Moustakas, L. (2019). Playful Learning and Skills Improvement. *Open Journal for Educational Research*, 3(1), 25-38.

<https://doi.org/10.32591/coas.ojer.0301.03025a>

Aronen, E. T., Vuontela, V., Steenari, M. R., Salmi, J., & Carlson, S. (2005). Working memory, psychiatric symptoms, and academic performance at school. *Neurobiology of Learning and Memory*, 83, 33-42. <https://doi.org/10.1016/J.NLM.2004.06.010>

Ausubel, D. (1978). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*.

Azas Azogue, E., & Gancino Gamboy, M. (2023). *Estrategias lúdicas en la asignatura de ciencias naturales*.

Bautista Chiquito, L. (2011). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL RUMIÑAHUI DEL CANTÓN PÍLLARO*.

Beltrán Herrera, M. E. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial*.

Caballero-Calderón, G. E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje Playful activities for learning Atividades lúdicas para aprendizagem*. 6, 861-878.

<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

Camacaro de Suárez, Z. (2008). LA INTERACCIÓN VERBAL ALUMNO-DOCENTE EN EL AULA DE CLASE (UN ESTUDIO DE CASO). En *Año* (Vol. 14).

Chimbo, D., & Frias, C. (2022). *UTILIZACIÓN DE LOS ESPACIOS DINÁMICOS DENTRO DEL AULA COMO FUENTE DE DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ROCAFUERTE”, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2021 – 2022.*

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR. (2008).

Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR.* 83.

<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos-Consultadaenfecha>

Díaz-Negrín, M. E., Rodríguez-Mateo, H. J., Rodríguez Trueba, J. C., & Luján Henríquez, I. (2016). VALOR PREDICTIVO DE VARIABLES SOCIO AFECTIVAS EN MEDIADORES ESCOLARES. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 1(1), 265.

<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2015.n1.v1.113>

Elsa, D. C., Zamora, J. A., Marigina, D. C., Guzmán, D. C., Zamora, A., & Guzmán, E. J. (2016). *DESARROLLO COGNITIVO Universidad Metropolitana. República del Ecuador. ¿Cómo referenciar este artículo?* <http://rus.ucf.edu/cu/>

Espiritu Cajahuaman, G., & Huayta Franco, Y. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática.*

Feria Avila, H., Matilla González, M., & Licea Mantecón, S. (2020). *LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?*

Gómez Luna, E., Fernando Navas, D., Aponte Mayor, G., & Betancourt Buitrago, A. (2014).

Literature review methodology for scientific and information management, through its structuring and systematization Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 81(184), 158-163. <http://dyna.medellin.unal.edu.co/>

Hernández, M. S. (2015). *ESTRATEGÍAS DIDÁCTICAS EMPLEADAS POR LOS DOCENTES EN LA TRANSICIÓN ESCOLAR ENTRE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA DEL NER 295, MUNICIPIO ARÍSTIDES BÁSTIDAS, ESTADO YARACUY*.
www.grupocieg.org

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & del Pilar Baptista Lucio, M. (2010).
Metodología de la investigación, 5ta Ed. www.FreeLibros.com

Hidalgo Bravo, E. (2011). *HABILIDADES DEL PENSAMIENTO EN LAS CIENCIAS NATURALES*.

Järvenoja, H. (2010). *SOCIALLY SHARED REGULATION OF MOTIVATION AND EMOTIONS IN COLLABORATIVE LEARNING*.

Lopera, J. D., & Ramírez, C. A. (2010). *El método analítico*.

Maldonado-Sánchez, M., Aguinaga-Villegas, D., Nieto-Gamboa, J., Fonseca-Arellano, F.,

Shardin-Flores, L., & Cadenillas_Albornoz, V. (2019). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria*. 7, 418-419.

<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>

Ministerio de Educación. (2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*.
www.educacion.gob.ec

- Moyolema Casa, C. A. (2015). *“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS «C» y «D» DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”*.
- Ochoa Pachas, J., & Yunkor Romero, Y. (2020). *El estudio descriptivo en la investigación científica*.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Reality and Reflection*, 30.
- Palacino Rodríguez, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. En *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias* (Vol. 6).
- Piaget, J. (1990). *DESARROLLO COGNITIVO*.
- Piñas Rivera, L., Fuertes Vara, M., López Rengifo, C., Fuertes Vara, W., & Aguirre Chávez, F. (2022). *REVISTA INCLUSIONES: EL MÉTODO HISTÓRICO LÓGICO EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES*.
- Rodríguez, G. (2021). *Actividades recreativas, interculturales e inclusivas para niños, niñas, adolescentes y jóvenes del batallón del suburbio, Guayaquil 2020*.
- Rosas Bernal, S. (2015). *El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva para el desarrollo de competencias en las ciencias naturales en alumnos de básica secundaria*.

Sánchez Benítez, G. (2010). LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL

COMPONENTE LÚDICO. *marcoELE. Revista de Didáctica Español, 11.*

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92152537016>

Sergi de Gràcia, C. E. (2005). *La educación secundaria en comunidades de aprendizaje. El caso de Aragón.*

Siso, J. M. (2010). *TÉCNICA DE LA PREGUNTA.*

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior, 87*, 192-206.

<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2018.05.028>

Tacca, D. (2010). LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA. En *Invest. educ* (Vol. 14, Número 26).

Valecillos, B. C. (2019). Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar. *Revista Cientific, 4*(12), 220-239.

<https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.11.220-239>

Valle, A., Barca, A., Gonzáles, R., & Núñez, J. C. (1999). Las estrategias de aprendizaje revisión teorica y conceptual. *Revista Latinoamericana de Psicología, 31*, 428.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531302>

Vallori, A. B. (2005). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA PRÁCTICA. EQUIPOS DE INVESTIGACIÓN Y EJEMPLOS EN DIDÁCTICA DE LA GEOGRAFÍA.*

<http://www.ihmc.us>

Vera Flores, J. (2017). *ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DEL DESARROLLO PRÓXIMO SEGÚN VIGOTSKI Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL DE CERVANTES”*.

Vilchis Aguirre, J. (2021). *La educación preescolar en casa: el juego como estrategia y el uso de la tecnología. Taller para padres de familia*.

Whitton, N. (2018). Playful learning: Tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>

11. ANEXOS

Anexo 1. Resolución de Consejo Directivo



UNIVERSIDAD
ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

CONSEJO DIRECTIVO

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

Guaranda, 29 de noviembre de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0469.3.34 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física

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, 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 curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

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:

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec



Scanned with
MOBILE SCANNER

CONSEJO DIRECTIVO

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-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que remite la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01- 2024, de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL” UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023-2024.”, presentado por LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON Y ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. DANIELA ÁVALOS ESPINOZA, MSc., Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,

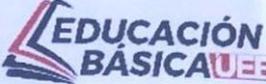


Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Anexo 2. Oficio de Autorización de la investigación

 UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLIVAR



Oficio No. 000-C-CEB-FCESFH-2022
Licenciada
Mariela del Rocío Pambabay Naranjo
RECTORA
UNIDAD EDUCATIVA 23 DE ABRIL

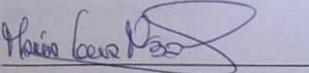
De mi consideración:

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera mas comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON y ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO, del octavo ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "B", en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de la Educación Básica.

Por la atención presente, le agradezco.

Atentamente:


Lic. María Lorena Noboa, MSc.
COORDINADORA DE LA CARRERA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.


Recibido y autorizado
Fernando Escobar
Rector(s)
13-11-2023 - 13:00

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

 Scanned with
M@BILE SCANNER

Anexo 3. Certificado Unidad Educativa “23 de Abril”

 **UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL”** 

Parroquia Santa Fe, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar
Calle Pedro Carbo y Simón Bolívar. Telf. 032 635 120
Zona 5. Distrito 02D01 Circuito. 02D01C11_a REGIMEN SIERRA Amie. 02H00180 Correo. colegio23abril@yahoo.es

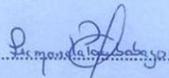
Lic. MARIELA PAMBABAY NARANJO, RECTORA ENCARGADA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL” DE LA PARROQUIA SANTA FE, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, A PETICIÓN VERBAL DE LA PARTE INTERESADA.

CERTIFICA

Que: los estudiantes, LEDESMA MONTERO JOHN ANDERSON con CI: 0202301719 y GARCÍA ZAMBRANO ESCOBAR STIVEN FERNANDO con CI: 0202143301, estudiantes de La Carrera de Educación Básica De La Facultad De Ciencias De La Educación Sociales, Filosóficas Y Humanísticas de la Universidad Estatal De Bolívar, mismos que asistieron a la Unidad Educativa a realizar actividades inherentes a la propuesta del proyecto de Titulación, con el Tema: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PROMOVER AL DESARROLLO COGNITIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL” UBICADA EN LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2023 - 2024.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas hacer uso de la presente certificación para uso pertinente.

Santa fe, 09 de febrero del 2024


Lic. Mariela Pambabay N.
RECTORA (e)
C.I. 0200990083



 Scanned with
MOBILE SCANNER

Anexo 4. Certificado de Antiplagio

Reporte de Similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO	
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
15361 Words	90007 Characters
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
103 Pages	90.0MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Feb 14, 2024 5:56 PM GMT-5	Feb 14, 2024 5:58 PM GMT-5

● 11% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Bloques de texto excluidos manualmente



Anexo 5. Instrumento de la Encuesta

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“23 DE ABRIL”
PARROQUIA SANTA FE

Fecha: _____

¿Te gusta aprender la asignatura de Ciencias Naturales?

___ A veces

___ Siempre

___ Nunca

¿Qué tan interesante encuentras la asignatura?

___ Muy interesante

___ Poco interesante

___ Nada interesante

¿Has participado con juegos o actividades divertidas relacionadas con Ciencias Naturales en clase?

___ A veces

___ Siempre

___ Nunca

¿Crees que aprender Ciencias Naturales puede ser divertido?

___ A veces

___ Siempre

___ Nunca

¿Cómo te sientes cuando aprendes mediante juegos o actividades lúdicas en Ciencias Naturales?

___ Motivado

___ Desmotivado

¿Sientes que recuerdas mejor la información cuando se presenta de manera divertida?

___ A veces

___ Siempre

Nunca

¿Prefieres aprender mediante juegos o de manera tradicional en Ciencias Naturales?

A veces

Siempre

Nunca

¿Qué tipo de juegos te gustaría probar para aprender más sobre Ciencias Naturales?

Rompecabezas

Juegos en Línea

Adivinanzas y acertijos

Actividades al aire libre

¿Has trabajado en equipo con tus compañeros en juegos relacionados con Ciencias Naturales?

A veces

Siempre

Nunca

¿Crees que los juegos en grupo te ayudan a entender mejor los conceptos de Ciencias Naturales?

A veces

Siempre

Nunca

¿Utilizas juguetes, libros o juegos en casa que te ayuden a aprender sobre Ciencias Naturales?

A veces

Siempre

Nunca

Anexo 6. Instrumento de la Entrevista

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
ENTREVISTA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“23 DE ABRIL”
PARROQUIA SANTA FE**

¿Cuánto tiempo lleva enseñando Ciencias Naturales?

¿Cuál es su enfoque general para enseñar esta materia?

¿Ha implementado estrategias lúdicas en sus clases de Ciencias Naturales?

¿Podría compartir ejemplos específicos de actividades lúdicas que haya utilizado con éxito?

¿Cuál es el objetivo principal al incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de Ciencias Naturales?

¿Cómo cree que estas estrategias impactan en el aprendizaje de los estudiantes?

¿Cómo fomenta la participación activa de los estudiantes al momento de enseñar ciencias naturales?

¿Qué tipos de recursos o materiales lúdicos encuentra más efectivos para la enseñanza de Ciencias Naturales?

¿Tiene alguna recomendación para superar posibles obstáculos al usar estas estrategias?

¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes?

¿Qué consejos daría a otros docentes que deseen incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de Ciencias Naturales?

Anexo 7. Aplicación de la Encuesta**Anexo 8. Aplicación de la Entrevista**

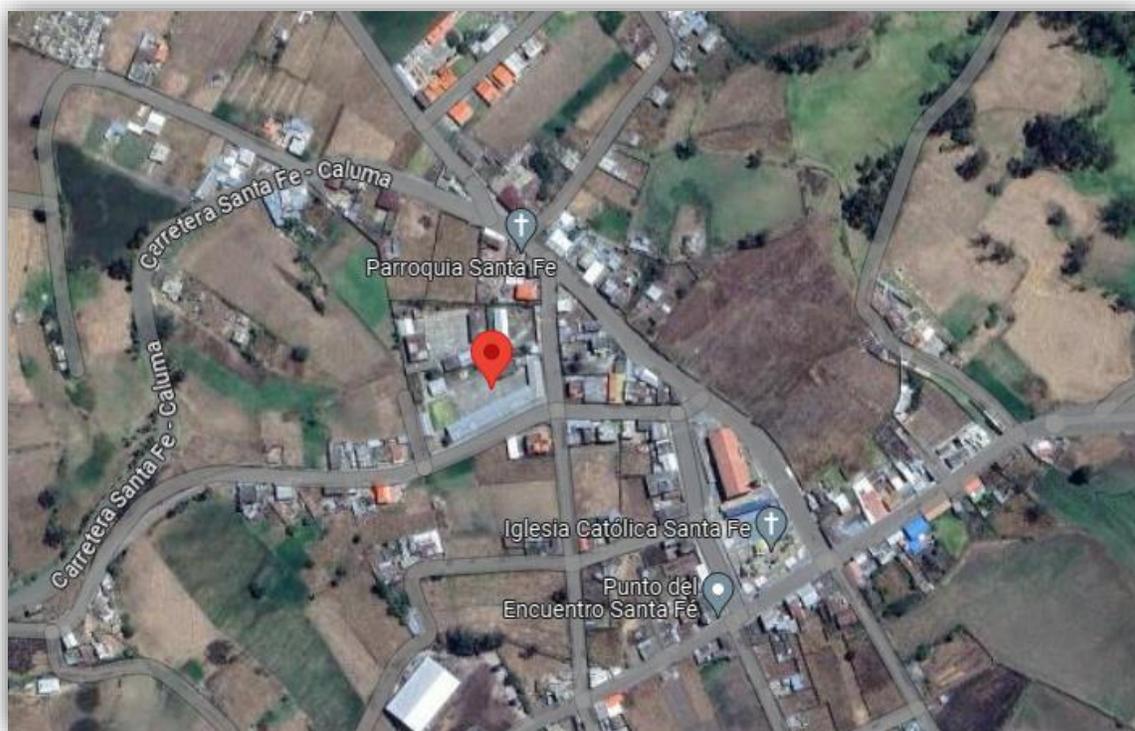
Anexo 9. Entrega y socialización de la Propuesta

Anexo 10. Docente y estudiantes participantes de la investigación



Anexo 11. Infraestructura de la Institucion Educativa



Anexo 12. Ubicación de la Institucion Educativa

Fuente: Mapa de la Unidad Educativa obtenido de <https://www.google.com.ec/maps/@-1.6131754,-79.0134774,304m/data=!3m1!1e3?hl=es&entry=ttu>