



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE
CIENCIAS NATURALES”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas
en Ciencias de la Educación Básica.

Autores:

ROJAS TAPIA, Cecilia Jacqueline
SIMBA SÁNCHEZ, Teresa Victoria

Tutor:

PERALVO LÓPEZ, Carlos Alfonso Lic. MSc.

Pujilí – Ecuador

Julio 2021

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **Cecilia Jacqueline Rojas Tapia** y **Teresa Victoria Simba Sánchez**, declaramos ser autoras del proyecto de investigación; **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES”** siendo el MSc. Carlos Alfonso Peralvo López tutor del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.



Cecilia Jacqueline Rojas Tapia

C.I. 1726019183



Teresa Victoria Simba Sánchez

C.I. 0503841702

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES”**, de las postulantes **Cecilia Jacqueline Rojas Tapia y Teresa Victoria Simba Sánchez**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación del Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, julio, 2021



.....
Lic. MSc. Carlos Alfonso Peralvo López

C.I. 0501449508

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes: **ROJAS TAPIA CECILIA JACQUELINE** y **SIMBA SÁNCHEZ TERESA VICTORIA** con el título de Proyecto de Investigación: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, agosto, 2021

Para constancia firman:

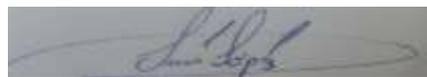


.....

MSc. José Nicolás Barbosa Zapata

C.I. 0501886618

Lector 1



.....

PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez

C.I. 1801701945

Lector 2



.....

Mgs. Ángel Rodrigo Viera Zambrano

C.I. 050115466-0

Lector 3

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedicamos a nuestros padres, Elvia y José; Laura y Francisco ya que siempre nos apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica, además, nos motivaron constantemente para alcanzar nuestros anhelos. Gracias por habernos forjado como las personas que somos en la actualidad. Muchos de nuestros logros se los debemos a ustedes en los que se incluye este. Nos formaron con reglas y con algunas libertades, por ello, todo lo que somos es gracias a ustedes padres amados.

Cecilia Jacqueline Rojas Tapia

Teresa Victoria Simba Sánchez

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitirnos vivir y disfrutar cada día, no ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a su amor y su inmensa bondad nos permitió lograr esta meta propuesta. Por compartir su sabiduría, entendimiento y fortaleza en momentos difíciles de nuestras vidas.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi porque nos permitió formarnos en ella, gracias a los docentes que aportaron con sus conocimientos a lo largo de nuestra formación. En especial al MSc. Carlos Peralvo ya que con su tan oportuno y acertado asesoramiento contribuyó enormemente en la culminación de nuestro proyecto.

Cecilia Jacqueline Rojas Tapia

Teresa Victoria Simba Sánchez

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TEMA: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES”

Autoras:

Cecilia Jacqueline Rojas Tapia

Teresa Victoria Simba Sánchez

RESUMEN

El proceso de enseñanza aprendizaje es el escenario en donde el docente emplea varias estrategias didácticas, que además de apoyar al docente, guían al estudiante en su aprendizaje. Frente a ello, las estrategias lúdicas representan un importante estímulo en el aprendizaje, puesto que, cuando los niños juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando y descubriendo su entorno. De igual manera, esta permite que el estudiante fortalezca su desarrollo integral ya sea solo o en compañía de sus semejantes. En este sentido, el objetivo de la presente investigación fue establecer una guía metodológica enfocada en las estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales. Por ello, la metodología utilizada fue la investigación cualitativa porque describe aspectos del sujeto a investigar, basándose en cuatro etapas como son: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa. Además, se aplicó el enfoque interpretativo debido a que permite comprender y estudiar la realidad del hecho educativo, mediante el empleo de la técnica de observación y el instrumento guía de observación que permitió recoger información del proceso enseñanza-aprendizaje. De esta forma, la investigación contribuyó con una guía de estrategias lúdicas, donde se desarrollan Stands con temas relacionados al área de Ciencias Naturales para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando la participación activa, la confianza y la autonomía de los estudiantes. En tal virtud, se concluye que la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso didáctico desarrolla la motivación y creatividad como elementos para que los estudiantes despierten el interés por aprender. Asimismo, ayuda al estudiante a crear esquemas mentales para la construcción de aprendizajes significativos, y a su vez, sea responsable de su propio aprendizaje. Por otro lado, la competencia didáctica del docente cambia de manera positiva porque asume un nuevo rol de guía, facilitador y mediador del aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Estrategias lúdicas, Aprendizaje, Motivación, Aprendizaje significativo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TOPIC: LEARNING STRATEGY FOR NATURAL SCIENCES

Authors:

Cecilia Jacqueline Rojas Tapia

Teresa Victoria Simba Sánchez

ABSTRACT

Teaching-learning process is the stage where teacher uses various teaching strategies to support their selves, guide the student in their learning. Against this, playful strategies represent an important stimulus in learning, when children play, at the same time they are learning, experimenting and discovering their environment. In the same way, these allow to the student to strengthen their integral development either alone or with their peers. In this sense, the objective of this research was to propose playful strategies through a methodological guide for learning improvement in the area of Natural Sciences. Therefore, used methodology was qualitative research because it describes aspects of the subject to be investigated, based on four stages such as: preparatory, field work, analytical and informative. In addition, the interpretive approach was applied because it allows to understand and study the reality of the educational fact, through the use of the observation technique and the observation guide instrument that allowed to collect information from teaching-learning process. In this way, the research contributed with a playful strategy guide, where sequential stands are developed with topics related to Natural Sciences area to stimulate teaching-learning process, achieving active participation, trust and autonomy of the students. . As such, it is concluded that the application of playful strategies in didactic process develop motivation and creativity as elements for students to awaken interest in learning. Likewise, it helps to the student to create mental schemes for meaningful learning construction, and in turn be responsible for their own learning. On the other hand, teaching competence of teacher changes in a positive way because they assume a new guide role, learning facilitator and mediator.

KEY WORDS: Playful strategies, learning, motivation, meaningful learning.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen del proyecto de investigación al Idioma Inglés presentado por las señoritas: **ROJAS TAPIA CECILIA JACQUELINE** y **SIMBA SÁNCHEZ TERESA VICTORIA**, Egresados de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA** de la **EXTENSIÓN PUJILÍ**, cuyo título versa **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES”**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a los peticionarios hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, julio de 2021

Atentamente,

Mg. Marcelo Pacheco Pruna
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 0502617350



ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	1
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	4
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
4.1 Contextualización del problema.....	5
4.2 Delimitación del problema.....	8
4.3 Formulación del problema	8
5. OBJETIVOS	8
5.1 Objetivo general.....	8
5.2 Objetivos específicos	8
6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS	9
CAPÍTULO II	10
7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	10
7.1 Antecedentes	10
7.2 Enfoque	13
8. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO CIENTÍFICA	14
8.1 Estrategias lúdicas.....	15
8.1.1 Estrategia.....	15
8.1.2 Lúdica	16

8.2 Características de las estrategias lúdicas.....	17
8.3 Beneficios de las estrategias lúdicas	17
8.4 Fases de las estrategias lúdicas	18
8.4.1 Planificación:	18
8.4.2 Ejecución propiamente dicha:.....	18
8.4.3 Evaluación:	18
8.5 Importancia de las estrategias lúdicas	19
8.6 Aula lúdica pedagógica.....	19
8.7 La lúdica como aprendizaje significativo	19
8.8 La lúdica como herramienta o juego.....	20
8.9 Ambientes lúdicos de aprendizaje.....	20
8.10 Aportación de la lúdica en los alumnos	21
8.11 Enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales	21
8.11.1 Proceso enseñanza-aprendizaje.....	21
8.11.2 Enseñanza	22
8.11.3 Aprendizaje	23
8.12 Fases del proceso de aprendizaje	24
8.12.1 La motivación	25
8.12.2 El interés	25
8.12.3 La atención.....	25
8.12.4 La adquisición.....	25

8.12.5 La comprensión e interiorización.....	26
8.12.6 La asimilación	26
8.12.7 La aplicación	26
8.12.8 La transferencia.....	27
8.12.9 La evaluación	28
8.13 Tipos de aprendizaje	28
8.13.1 Aprendizaje por recepción	29
8.13.2 Aprendizaje por descubrimiento	29
8.13.3 Aprendizaje por repetición o memorístico.....	29
8.13.4 Aprendizaje significativo	30
8.14 Estilos de aprendizaje.....	30
8.14.1 Activo.....	30
8.14.3 Teórico	31
8.14.4 Pragmático	31
8.15 Funciones del docente en el proceso de enseñanza.....	31
8.15.1 Docente como mediador para el aprendizaje significativo	32
8.16 Influencia de la interacción estudiante-docente	32
8.17 Perfil del alumnado	33
8.18 Las Ciencias Naturales como asignatura en Educación General Básica.....	33
8.18.1 Objetivos	34
8.18.2 Estándares de Ciencias Naturales	35

8.18.3 Metodología desde el currículo.....	35
8.18.4 División de las Ciencias Naturales	36
8.19 Ambientes de aprendizaje para Ciencias Naturales	37
8.20 Importancia	38
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	39
CAPÍTULO III.....	39
10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
10.1 Marco metodológico	39
10.2 Enfoque de la investigación	40
10.2.1 Enfoque interpretativo	40
10.3 Tipo de investigación	40
10.3.1 Investigación cualitativa	40
10.4 Investigación descriptiva.....	42
10.5 Investigación documental o bibliográfica	42
10.6 Método inductivo	42
10.7 Método empírico	43
10.8 Técnicas e instrumentos	43
10.9 Población (muestra)	43
11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
12. REFLEXIÓN DE LA OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES.....	50

13. IMPACTO.....	61
CAPÍTULO IV.....	63
14. PROPUESTA.....	63
14.1 Título de la propuesta.....	63
14.2 Introducción	65
14.3 Justificación.....	66
14.4 Objetivos	67
14.4.1 Objetivo general.....	67
14.4.2 Objetivos específicos	67
14.5 Descripción de la propuesta	67
14.6 Desarrollo de la propuesta.....	68
14.7 Recursos para el desarrollo de la propuesta	107
CAPÍTULO V	108
15. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	108
15.1 Evaluación de expertos	108
16. CONCLUSIONES	108
17. RECOMENDACIONES	109
18. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	110
19. ANEXOS	122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Beneficiarios directos.....	4
Tabla 2: Beneficiarios indirectos:	4
Tabla 3: Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados	9
Tabla 4: Matriz de procesamiento de información de la observación de una clase de Ciencias	44
Tabla 5: Presupuesto para la elaboración del proyecto	62

CAPÍTULO I

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: Estrategias lúdicas para el aprendizaje de Ciencias Naturales

Fecha de inicio: octubre 2017

Fecha de finalización: agosto 2018

Lugar de ejecución:

El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizará en la Unidad Educativa “Ana Páez” ubicada en la provincia de Cotopaxi, del cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro

Facultad que auspicia

Extensión Pujilí

Carrera que auspicia:

Ciencias en la Educación Básica

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto de la carrera: Enseñanza y aprendizaje estratégicos

Equipo de trabajo

Tutor: Lic. MSc. Carlos Alfonso Peralvo López

Investigadoras: Rojas Tapia Cecilia Jacqueline

C.I. 1726019183

Teléfono: 0983714201

Correo: cecilia.rojas9183@utc.edu.ec

Investigadora: Simba Sánchez Teresa Victoria

C.I. 0503841702

Teléfono: 0986246231

Correo: teresa.simba1702@utc.edu.ec

Área de Conocimiento:

Ciencias de la Educación

Línea de investigación:

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Prácticas pedagógicas-curriculares didácticas e inclusivas

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Una educación de calidad demanda el compromiso del docente al implementar estrategias que permitan el desarrollo integral de los estudiantes. De igual manera, la implementación de estrategias lúdicas ayuda al docente a que pueda desarrollar de forma creativa y activa las clases consiguiendo así mejores resultados de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales. Puesto que, esta área es fundamental para el aprendizaje de los estudiantes debido a que les permite desarrollar el pensamiento reflexivo y crítico resolviendo problemas de la vida cotidiana.

El presente proyecto tiene como propósito fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la aplicación de estrategias metodológicas que motiven el aprendizaje de las Ciencias Naturales de forma divertida. Al respecto, Guamán y Ortega, 2016 citados en Gutiérrez, mencionan que, “las estrategias lúdicas hacen una contribución importante a la buena adaptación personal y social de los niños, les permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en el trabajo en equipo” (2018, p.11). Asimismo, Tapia, Melecio, y Contreras, señalan que, “las estrategias lúdicas facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable como emocional y la aplicación del juego” (2017, p.22). De acuerdo a la opinión de los autores, las estrategias lúdicas aplicadas en el desarrollo de la clase permiten que se active el cerebro de los estudiantes haciendo fácil el aprendizaje porque siguen un proceso de experimentación y descubrimiento, de igual forma se van desarrollando las habilidades intelectuales, sociales y físicas de manera espontánea.

Para lograr aprendizajes duraderos el docente necesita propiciar ambientes de aprendizaje con condiciones adecuadas, de la misma forma debe reforzar los conocimientos aprendidos en el proceso educativo, para ello, se requiere la utilización de mecanismos acordes a las necesidades del aprendizaje. Caiza señala que “el aprendizaje es el proceso de adquirir conocimiento, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza, dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el comportamiento de un individuo” (2012, p. 25). De acuerdo a lo mencionado, el docente reflexionará sobre su práctica considerando las estrategias lúdicas como elementos necesarios para fortalecer el aprendizaje. Por ello, el uso adecuado de estrategias permite la interacción de los agentes educativos con el fin de

mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Por ende, es necesario considerar las estrategias lúdicas en el aula debido a que la utilización de esta permite que los estudiantes creen su propio conocimiento por medio de sus experiencias para comprender cómo funciona la vida.

Por ello, la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje es un factor de suma importancia para lograr el aprendizaje significativo en el estudiante. Es así que, las actividades llevadas a la práctica en el salón de clase deben generar dinamismo, interacción y curiosidad obteniendo un mayor grado de concentración y atención del estudiante, recuperando la motivación y emoción por aprender.

Esta investigación contribuye con la elaboración de una guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de las Ciencias Naturales, logrando así aprendizajes duraderos en los estudiantes, puesto que se pretende buscar diferentes alternativas para llegar con el conocimiento al estudiante, dado que estas actividades permiten el desarrollo integral. De esta manera, el ejercicio de la docencia conlleva a una constante renovación en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje. Es así que, las estrategias lúdicas contribuyen a forjar la mente de los estudiantes, apropiándose de su conocimiento de forma autónoma a partir de actividades motivacionales despertando la curiosidad por aprender cosas nuevas, además los docentes brinden un aprendizaje dinámico de calidad.

El presente proyecto ayuda a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula. Asimismo, fortalece la competencia didáctica del docente para que asuma un nuevo rol como guía, facilitador y mediador del aprendizaje, y que no sea el mismo transmisor de contenidos. Igualmente, que el estudiante sea responsable de su propio aprendizaje mediante la guía del docente a través de las técnicas, estrategias y recursos que orienten al estudiante a ser responsable.

También, se considera el contexto en el que el estudiante se desarrolla debido a que las estrategias lúdicas favorecen el crecimiento intelectual y personal del discente permitiéndole aumentar el nivel de conocimientos y la interacción entre semejantes. Igualmente, las actividades lúdicas insertan la motivación y la práctica como elementos que dan paso al aprendizaje significativo. En efecto, los mismos mostrarán mayor interés

por aprender y participar no solamente en el aula, sino también en su comunidad reflejando valores y aportando con sus conocimientos para proponer y resolver problemas de su entorno.

Este proyecto es viable porque cuenta con el apoyo del Director y los docentes de la carrera de Educación Básica. Asimismo, con la colaboración de las autoridades y educadores de la Unidad Educativa “Ana Páez” que tienen la predisposición de ayudar para el desarrollo de la investigación. Puesto que, permiten realizar la observación de las clases objeto de investigación para dar solución al problema, considerando que la aplicación de estrategias lúdicas despertará el interés por enseñar y aprender contenidos de Ciencias Naturales.

Por lo antes mencionado, se trata de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje creando un clima que facilite el diálogo y la comunicación efectiva, a fin de que el docente investigue estrategias pertinentes que le ayuden a desarrollar los contenidos de forma creativa e innovadora.

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Tabla 1: Beneficiarios directos

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Ana Páez”	30
Docente	3
Total	33

Fuente: Registro de matrículas de la Unidad Educativa Ana Páez

Diseñado por: Investigadoras

Tabla 2: Beneficiarios indirectos

DENOMINACIÓN	CANTIDAD
Directivos	4
Total	4

Fuente: Registro de matrículas de la Unidad Educativa Ana Páez

Diseñado por: Investigadoras

4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

4.1 Contextualización del problema

La educación se ha manifestado a través de una serie de cambios positivos en beneficio de los estudiantes, de esta manera se plantea que los docentes innoven y apliquen estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje. Puesto que, estas estrategias permiten despertar el interés y la atención por la temática impartida, sintiéndose motivados por aprender, a más de ello, fomenta la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo.

En cuanto a la aplicación de estrategias diferentes a las tradicionales en Latinoamérica, la Universidad de Caldas señala que aun los docentes tienen prácticas tradicionales, en un 33,9% señala (Hernández, Recalde y Luna 2015). Lo que demuestra que, la mayoría de los docentes presentan problemas metodológicos al momento de desempeñar su labor, de igual forma hace falta la diversificación de estrategias que apoyen al docente a una mejor enseñanza.

En la investigación realizada por la Institución Educativa Ranchería de Sahagún Córdoba en las encuestas refleja que, “el aprendizaje de las ciencias en los estudiantes el 54% opina que son aburridas, el 14% que son difíciles, el 3% que son divertidas, y el 29% que son fáciles” (De La Ossa y Arrieta, 2018, p. 41). En tal virtud, la falta de utilización de diversas estrategias dentro del aula ha sido una cuestión desfavorable para que se logre aprendizajes significativos en los estudiantes, puesto que se ha perdido el interés por la asignatura y la han considerado como una ciencia monótona sin importancia en la vida del estudiante. De igual forma, en el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente carece de actividades lúdicas y de recursos que faciliten la construcción del conocimiento, ocasionado que en el área de Ciencias Naturales los estudiantes presenten un bajo rendimiento.

Asimismo, en los resultados en las pruebas PISA señalan que, el área de ciencias naturales, en países como Perú, Panamá y República Dominicana presentan dificultades en el aprendizaje de las ciencias naturales, con un porcentaje del 8%, 9% y 10% a diferencia de los otros países que llegan a un nivel medio en Latinoamérica. (BBCNews mundo, 2019).

De igual forma, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) menciona a Colombia como uno de los países con más bajos resultados en la evaluación PISA 2018 en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de 4to y 5to grado, con un (49,6%), seguidamente México con (53,2%) y Bulgaria (53,5%) que consigue alcanzar el nivel 2 de la escala de ciencias. (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2019)

En este sentido, se puede observar que los porcentajes de Ciencias Naturales no llegan a ser óptimos, por lo que, dichos países se encuentran entre los más bajos de Latinoamérica y esto lleva a cuestionar el por qué de estos resultados. Lo que incita a pensar en qué tipo de metodología se está aplicando en el proceso pedagógico y el rol que cumple el docente en su quehacer educativo.

Según OCDE, “Perú es el país con mayor porcentaje de estudiantes de 15 años que no superan el promedio establecido por la OCDE, en ciencias con (68,5%)” (2015, p.4). De la misma manera, se puede observar que Perú se encuentra entre los países con más bajos rendimientos en el área de Ciencias Naturales, para que se dé este porcentaje existen varios factores como por ejemplo los incentivos para una mejor enseñanza, en las políticas del interior del aula y en la educación inicial.

El área de Ciencias Naturales en Educación General Básica está encaminada a desarrollar conocimientos investigativos en función de las vivencias diarias que son la base para el fortalecimiento de los conocimientos. Sin embargo, en los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) menciona que, En Ciencias la mitad de estudiantes en Ecuador se agrupan en los más bajos desempeños (bajo el nivel 2), reportando un 57% respectivamente. Esto ha sido influenciado por el factor socioeconómico que presentan los estudiantes ecuatorianos, puesto que no les permite alcanzar altos niveles de desempeño, además, las instituciones no cuentan con los recursos necesarios para su formación (Torres del Castillo, 2020, párr.26). Habría que decir también, que una debilidad que tiene Ecuador para avanzar con buenos resultados en educación es la falta de recursos que solventen las necesidades educativas.

Asimismo, el Ministerio de Educación del Ecuador esclarece que, el área de Ciencias Naturales tiene dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que, en las pruebas Ser Bachiller los estudiantes de la provincia de Cotopaxi alcanzaron

puntajes por debajo de los 500/1000 puntos con relación a los conocimientos de esta área. (Sailema y Olmos 2018, p.7). Es evidente que, la mayoría de estudiantes en las pruebas ser bachiller no alcanzan el promedio requerido para graduarse. Aunque el propósito de esta evaluación pretende desarrollar las actitudes y destreza de las áreas básicas que son necesarias para el desenvolvimiento exitoso como ciudadanos. Lo que permite comprender que existen dificultades en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En la Unidad Educativa “Ana Páez” ubicada en la provincia de Cotopaxi, del cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro se observa que, los estudiantes en el desarrollo de la clase de Ciencias Naturales se encuentran aburridos, desconcentrados, no prestan atención al docente y se dedican a realizar otras actividades, lo cual no es productivo para el aprendizaje. Respecto al proceso de enseñanza no se complementa con actividades que rompan la monotonía. Es decir, no se utilizan estrategias lúdicas o dinámicas para romper el hielo en el aula.

En el mismo sentido, el docente desarrolla la clase utilizando el texto como único recurso didáctico, métodos pasivos y estandarizados donde él es quien dicta y expone y el estudiante es quien escucha y copia. Es decir que, el docente se encuentra en una clase centrada en el contenido, con lecturas largas, sin utilizar actividades lúdicas que permitan dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la experiencia de los estudiantes y así poder obtener conocimientos duraderos.

En este sentido, el docente desconoce de estrategias lúdicas porque en la clase desarrolla actividades que no están orientadas al aprendizaje activo, por ello, las acciones que realiza se plantean como una pérdida de tiempo. Además, no hay responsabilidad individual por parte del docente al no implementar nuevas estrategias que motiven al estudiante a querer aprender, limitando el desarrollo de sus propias estrategias de aprendizaje. Dicho de otra manera, las estrategias en el aula constituyen el pilar fundamental para propiciar el aprendizaje porque favorecen el desarrollo integral del estudiante y es esencial para despertar el interés por aprender.

4.2 Delimitación del problema

Estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales para los estudiantes de sexto año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Ana Páez”, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, Barrio San Felipe, durante el periodo 2020-2021.

4.3 Formulación del problema

¿De qué manera las estrategias lúdicas contribuyen con el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Ana Páez?

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Establecer una guía metodológica de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes del sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, Barrio San Felipe.

5.2 Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente y conceptualmente las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales.

Diagnosticar las estrategias didácticas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizajes del área de Ciencias Naturales.

Elaborar la guía metodológica basada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica.

6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Tabla 3: Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos).
ETAPA PREPARATORIA			
Fundamentar teóricamente y conceptualmente las Estrategias Lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales.	Revisión documental Selección de contenidos	Marco teórico	Matriz de operacionalización de variables.
	Inmersión en el contexto para observar los elementos presentes en el proceso pedagógico.		
ETAPA TRABAJO DE CAMPO			
Diagnosticar las estrategias didácticas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizajes del área de Ciencias Naturales	Observación de las estrategias aplicadas en el área de Ciencias Naturales	Información recolectada Sistematización de Información recolectada en los instrumentos.	Técnica de la Observación. Instrumento: Guía de observación. Matriz de procesamiento de información de la observación.
FASE ANALITICA			
	Análisis e Interpretación de la información recolectada.	Reflexión de la información recolectada por variables o categorías	Documento de la reflexión (de la observación)
ETAPA INFORMATIVA – PROPUESTA			
Elaborar la guía metodológica basada en estrategias lúdicas	Determinación del contenido de las seis unidades del libro de texto de CCNN de sexto grado de Educación Básica.	Contenido seleccionado.	Listado del contenido seleccionado.

para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica.	Creación de ambientes para el desarrollo de las estrategias lúdicas.	Ambientes para el desarrollo de estrategias lúdicas.	Feria de Stands Material didáctico
	Estructuración de los elementos que componen la guía metodológica	Elementos que componen la guía metodológica.	Guía metodológica
	Elaboración de instrumentos para la validación de la guía.	Instrumentos para validación.	Lista de cotejo

Fuente: Datos de la investigación

Diseñado por: Investigadoras

CAPÍTULO II

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

7.1 Antecedentes

En relación con las estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje, (Sailema y Olmos, 2018), elaboraron una investigación, cuyo objetivo fue determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica en el proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales. La investigación fue basada en el diseño cuantitativo, porque analizó datos, dimensiones e indicadores acerca de las variables objeto de estudio, el instrumento utilizado fue la encuesta. Los resultados dejan al descubierto serias limitaciones del manejo áulico de los docentes para la concreción de las destrezas de la asignatura en grado y nivel respectivo; por lo tanto, la importancia de la investigación se centra en el trabajo lúdico del docente. Esta investigación permite comprender el papel que juegan las estrategias lúdicas dentro del proceso de aprendizaje del estudiante, por ello aporta a las variables de la presente investigación.

De la misma manera, con relación a las estrategias lúdicas, (Fuentes y Arcia 2017), realizaron una investigación, cuyo objetivo es evaluar el impacto del desarrollo de las actividades lúdicas utilizadas como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto grado. El tipo de investigación que se efectuó es la investigación Mixta (Cuantitativa-cualitativa), con un nivel descriptivo y utilización de encuestas, entrevistas, grupos de discusión y la

colaboración de docentes y padres de familia para su estudio. Una de las conclusiones de la investigación, plantea a la lúdica como un elemento importante, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez, brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan y motivan, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños. Es decir, este trabajo aporta a la investigación a realizar, considerando la importancia de aplicar estrategias lúdicas en el proceso didáctico esclareciendo sus beneficios.

Con respecto a la aplicación de estrategias lúdicas, (Rosas, 2015), realizó un trabajo relacionado con el aprendizaje lúdico como estrategia interactiva, se formuló como objetivo general establecer las competencias que desarrollaron los estudiantes de básica secundaria y promovieron el aprendizaje significativo, cuando se utilizan estrategias interactivas lúdicas durante la enseñanza de las Ciencias Naturales. Los instrumentos utilizados fueron guías de observación, diarios de campo y entrevistas semi-estructuradas a estudiantes y profesores. La investigación se planteó bajo el método investigación–acción y utilizó técnicas de recolección de datos cualitativos con el esquema de la observación moderada del participante.

Una de las conclusiones de la investigación es que la implementación de las tres actividades lúdicas en los grupos sexto 6a, 6b y 6c mostró que el desarrollo de las competencias estudiadas depende principalmente del diseño y planeación de la actividad y no se ven alteradas por las características generales de los grupos de estudiantes; sin embargo, las interacciones positivas se vieron favorecidas principalmente en los grupos de estudiantes más activos. Este trabajo se enfoca en el diseño y la planeación de las actividades que amenizan el proceso de enseñanza-aprendizaje que el docente predispone en clase, siendo de apoyo para la investigación a realizar.

Asimismo, Palacino (2007) desarrolló una investigación sobre la estrategia lúdica como punto fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje. Proponiéndose como objetivo determinar si la estrategia aporta para mejorar el proceso de construcción de conocimiento en los educandos. El tipo de investigación que se efectuó es la cualitativa, teniendo como pilares la investigación – acción y etnográfica, con su instrumento el diario de campo. Una conclusión de la investigación es que la estrategia aquí abordada es un

fuerte apoyo para que los educandos desarrollen habilidades comunicativas y construyan conocimientos, gracias a que estimula y posibilita un manejo más amplio y adecuado de la información conceptual y el lenguaje científico, los cuales pueden ser expresados, contruidos y desarrollados en un contexto grupal de comunicación continua. Es decir, que esta información contribuye al desarrollo del presente trabajo investigativo por su importancia en la utilización de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente, Caicedo (2019) realizó una investigación donde su objetivo se centró en mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizaje. La investigación-acción se realizó bajo un enfoque hermenéutico, desde una reflexión y una interpretación, mediante estrategias pedagógicas centradas en el juego en el aula de clase, bajo el paradigma cualitativo, en una espiral de pasos que consisten en la planeación, implementación y evaluación. Los instrumentos utilizados fueron la entrevista, anecdotalios y la guía de observación. Entre las conclusiones de la investigación se menciona que cuando fue aplicada la estrategia lúdico-pedagógica, los estudiantes manifestaron que captaron los contenidos de forma más fácil, garantizando un aprendizaje significativo, por lo que consideraron que su utilización les permitió un acercamiento real con el conocimiento, para aplicarlo posteriormente en la comunidad, obteniendo su aceptación y beneplácito. Por lo tanto, este trabajo aporta a la investigación a realizar con la aplicación de la estrategia lúdica para un aprendizaje significativo.

Araujo, Gómez, Fonseca, y Molano (2013) quienes trabajaron sobre estrategias lúdicas, plantearon como objetivo estimular la creatividad y la imaginación en Ciencias Naturales, en niños de grado tercero, a partir de una estrategia pedagógica y didáctica, fundamentada en la lúdica, el trabajo práctico de laboratorio, el trabajo en equipo y la autoestima. La metodología se desarrolló en el marco de la investigación acción participativa, además, los mecanismos de recolección fueron diarios de campo, material audiovisual, fotográfico, entrevistas, pruebas diagnósticas y talleres de trabajo. Se concluyó que la estrategia, fomentó el aprendizaje y estimuló la imaginación como elemento importante en la creatividad, reflejado en la solución de problemas, diseño de experiencias e hipótesis. Es decir, este trabajo aporta favorablemente con información necesaria para enriquecer la presente investigación porque enfatiza la importancia de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

7.2 Enfoque

La presente investigación está sujeta al paradigma constructivista, debido a que este paradigma expuesto por Jean Piaget, se fundamenta en que la persona aprende mediante su contexto, sus conocimientos internos y su parte afectiva. Además, estudia los procesos cognitivos de los estudiantes, porque se centra en la base de los aprendizajes mediante la reflexión y la construcción de nuevos saberes. Es decir, que el individuo no aprende solamente de su contexto, ni de su conocimiento, sino que necesita de la relación de estos dos factores para construir su propio aprendizaje el cual es resultado de un proceso continuo (Carretero, 1997).

Esta teoría orienta la formación de los educandos centrándose en el desarrollo cognitivo y la comprensión que crea cada uno de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Por lo que, permite cambios que van más allá de la repetición mecánica y memorística de los contenidos. Además, favorece la integración del nuevo conocimiento con el anterior y reconoce el error como parte del proceso de conocimiento, dando paso al aprendizaje mediante la reflexión.

En tal virtud, se debe recalcar que en esta teoría el docente juega un papel fundamental en el proceso pedagógico, puesto que se convierte en un ente facilitador al crear un ambiente motivacional, es orientador porque guía el aprendizaje para que el estudiante sea quien descubra nuevos conocimientos y es innovador porque diversifica estrategias acordes a las necesidades del estudiante.

De igual manera, el estudiante es el responsable de su propio proceso de aprendizaje, ya que aprende por medio de sus experiencias. Además, desarrolla la capacidad de investigar y analizar formando una conciencia crítica. Es decir, autogestiona y autoconstruye sus propios saberes logrando así su formación integral.

Por otro parte, en los centros educativos los docentes continúan evaluando los aprendizajes de los estudiantes por el simple hecho de obtener una nota sin tener en cuenta si los conocimientos fueron asimilados. Citando a Ramírez (2005) manifiesta que “Evaluar, desde la perspectiva constructivista, es dialogar y reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque es una parte integral de dicho proceso” (p. 402). En tal virtud, los docentes deben optar por la evaluación desde una perspectiva constructivista,

puesto que al momento de evaluar se toma decisiones a favor del proceso educativo, reflexionando sobre la adquisición del conocimiento.

En este sentido, la evaluación del constructivismo está orientada a evaluar los procesos personales de construcción del conocimiento. Así como, considera los aspectos cognitivos y afectivos que los estudiantes utilizan durante el proceso de construcción de los aprendizajes. Por otro lado, pone énfasis en la capacidad de autorregulación y autoevaluación de los estudiantes para alcanzar el aprendizaje significativo.

Conviene destacar que, la teoría constructivista posee una estrecha relación con el aprendizaje significativo establecido por David Ausubel. Puesto que, esta se da a través de la relación de los conocimientos previos que posee el estudiante con los nuevos y la adaptación que tiene con el contexto. Dichos conocimientos le servirán para su vida académica y el desenvolvimiento en la sociedad. (Beribey, 2018)

En este sentido, el aprendizaje significativo busca cautivar, despertar y mantener el interés por el saber, mejorando el proceso educativo donde los estudiantes adquieran habilidades y capacidades necesarias para su desarrollo personal. Con el fin de formarse como entes competentes para la sociedad.

Del mismo modo, este tipo de aprendizaje facilita al estudiante actividades para tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales promoviendo así el desarrollo del pensamiento. Además, el estudiante se convierte en un sujeto activo y participativo que por sí solo indaga, investiga y reflexiona sobre las cuestiones que le causan dudas.

8. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO CIENTÍFICA

La educación es una labor compleja que se encarga de formar al estudiante con un pensamiento crítico y reflexivo para que encuentre soluciones a los diversos problemas de su entorno. Por ello, el docente juega un papel importante en el desarrollo del aprendizaje y la personalidad del educando, puesto que, espera su desenvolvimiento en la vida social, con elementos positivos que aportan al progreso humano.

8.1 Estrategias lúdicas

El proceso pedagógico es la parte crucial donde el docente elige los mecanismos necesarios para que se cumpla el objetivo propuesto. En este sentido, elegir una adecuada metodología de enseñanza basada en la lúdica permite el desarrollo de la creatividad y la asimilación de los conocimientos, es así que, las estrategias lúdicas se hallan inmersas en la didáctica.

Por otro lado, las estrategias lúdicas son “una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos” (Arteaga, Humanez, y Santana, 2015, p. 12). Dicho de otra manera, el docente opta por aplicar diversos mecanismos en la hora clase, entre ellos las actividades relacionadas con la lúdica, siendo de vital importancia para el desarrollo integral del niño y la mejora del proceso formativo, ya que, a más de aprender se relaciona con los demás.

Asimismo, las estrategias lúdicas “son un instrumento cuya ayuda potencia las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (Díaz y Hernández, 2002, p. 234). En otras palabras, se trata de un conjunto de actividades que son de apoyo para el docente en el proceso pedagógico, el cual facilitará la comprensión de la temática y la solución de problemas dentro del aula.

Al respecto, Lafont citado por Guerrero (2014), señala que “las estrategias lúdicas son una propuesta de trabajo donde se utiliza el juego como instrumento movilizador, a la vez que este provee a los participantes un ambiente estimulante para la producción” (p. 34). Por ello, las estrategias lúdicas utilizadas a través del juego en el desenlace de la temática no solo permiten el entendimiento del contenido, sino que, crea un ambiente atractivo y favorable para que el niño se cautive y se sienta motivado por lo que aprende.

8.1.1 Estrategia

Las estrategias permiten promover y acompañar eficientemente la acción educativa para mejorar el proceso enseñanza–aprendizaje. Al respecto, Gema anuncia que “la estrategia se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo

aprendido” (2010, p. 6). De esta forma, las estrategias se conocen como medios planificados y organizados que facilitan la adquisición de un aprendizaje. Además, permiten al estudiante llevar un proceso cognitivo secuencial con el fin de asimilar la información y expresarla a través de acciones con relación a lo aprendido.

8.1.2 Lúdica

La lúdica es un aspecto del desarrollo humano que favorece la adquisición de conocimientos, debido a que contiene una serie de actividades en las que se cruzan el entretenimiento, el disfrute y las actividades creativas. Desde el punto de vista de García y González “la lúdica es el potencial creativo y gozoso que hay en cada uno de nosotros, que se expresa a través de diferentes medios de comunicación como la música, la danza, la lectura, la contemplación y lo cultural, entre otros” (2014, p. 2). Es así que, este aspecto permite expresar placer e imaginación a través de actividades que desarrollan la autoconfianza y la autonomía de los estudiantes. Es necesario que dichas actividades sean seleccionadas por el docente puesto que, no todas generan un aprendizaje duradero.

Igualmente, es importante reconocer que la lúdica como estrategia lleva al estudiante a un contexto conveniente tanto para la enseñanza como para el aprendizaje en donde esta permite la satisfacción y motivación constante del estudiante. Como señala Ballesteros:

Si se tiene en cuenta, que la esencia de la lúdica está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los participantes, su aplicación en el aula de clase implica un cambio de rol del docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un orientador y acompañante del aprendiz en su proceso de aprendizaje teniendo en cuenta sus intereses, necesidades, fortalezas y debilidades. (2011, p. 21)

En otras palabras, la relación docente-estudiante mejora conforme se vayan desarrollando actividades que permitan la interacción de estos dos actores. Además, cuando se efectúa la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje el rol del docente pasa de ser mediador, facilitador y guía para contribuir en la formación del estudiante. Del mismo modo, el estudiante pone interés por aprender cuando se sitúa en un ambiente agradable en donde se consideran sus intereses, habilidades y necesidades que enriquecen su formación integral.

8.2 Características de las estrategias lúdicas

De acuerdo con, González (2014) las estrategias lúdicas propuestas dentro del aula mejoran la motivación, la atención de los estudiantes y la concentración. Igualmente, permiten la adquisición de la información y el aprendizaje, creando nuevos saberes, manipulados en cada encuentro educativo. Además, fortalecen la interacción con otros, aumenta la capacidad de realizar cambios y de conectarse en un entorno favorable y flexible.

De igual modo, las actividades lúdicas puestas en práctica fomentan un aprendizaje eficaz, ya que los estudiantes aprenderán unos de otros, esto conlleva a potenciar el aprendizaje colaborativo, además, permite que el niño desarrolle capacidades y destrezas personales y sociales. Asimismo, estas estrategias facilitan el rol del docente, puesto que evaluará periódicamente el dominio de los contenidos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, obteniendo un diagnóstico positivo para la toma de decisiones (Web del maestro, 2017).

8.3 Beneficios de las estrategias lúdicas

Las actividades lúdicas como estrategia desarrollada en el proceso de enseñanza-aprendizaje generan clases dinámicas y participativas. En la opinión de Piedra (2018) indica que existen varios beneficios al aplicar las estrategias lúdicas*****9 en las actividades del aula.

- El pensamiento abstracto.
- Aprendizaje agradable y participativo.
- Mejora las relaciones humanas.
- Motivación del personal docente.
- Se aprende a resolver problemas dentro y fuera del aula.
- Genera la creatividad.
- Descubrimiento de destrezas y debilidades.
- Despierta el interés, participación activa.
- Mejora la atención-concentración, la memoria visual y el autocontrol.

- Aprendizaje significativo.

Esto puntualiza que, la lúdica aporta significativamente dentro del aula, dejando atrás las clases magistrales por las clases dinámicas, donde el docente se convierte en un ente facilitador y el estudiante en un sujeto activo constructor de su propio conocimiento. Además, favorece a la formación integral del niño, a su desarrollo intelectual, a la motivación por el nuevo conocimiento dando paso al aprendizaje significativo.

8.4 Fases de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas poseen diferentes etapas que el docente debe tener en cuenta para verificar la factibilidad y eficacia de su funcionalidad. En palabras de Merchán y Mayorga (2011) se consideran tres fases importantes para ser aplicadas dentro de la clase, entre ellas están:

8.4.1 Planificación:

En esta fase el docente investiga, selecciona y planea las actividades que permitirán el entendimiento de la temática, para ello tomará en consideración los contenidos a ser estudiados.

8.4.2 Ejecución propiamente dicha:

Aquí ya se da la ejecución de la clase planificada, es decir el docente debe ser cuidadoso al momento de aplicar las actividades, pues se produce la actuación de los estudiantes, puesto que ellos cuentan con experiencias previas esperando ser relacionadas con el nuevo conocimiento.

8.4.3 Evaluación:

Esta fase da a conocer como el docente va a evaluar la eficacia de la estrategia lúdica. Considerando una evaluación de entrada, en el desarrollo y una al finalizar el proceso.

Los anteriores conceptos esclarecen las fases de la estrategia lúdica, lo que permite al docente tener un mejor manejo y una guía secuencial de dicho proceso. Asimismo, los docentes que desempeñan su labor deberán elegir las actividades acordes a la enseñanza

para que se dé la consolidación de los conocimientos, el desarrollo de las destrezas y competencias con el fin de que el estudiante construya su propio conocimiento.

8.5 Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas no son solo una herramienta de apoyo que el docente utiliza, sino que se convierte en un conjunto de actividades que guían al estudiante para lograr la construcción del conocimiento. Según Quilez “la actividad lúdica fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño, a través de él, podemos asimilar la resolución de problemas, pero de forma más agradable” (2013, p.3). En este sentido, la aplicación de actividades lúdicas aporta al desarrollo cognitivo y a la motivación intelectual de la persona, permitiendo que pueda resolver problemas escolares de forma dinámica.

8.6 Aula lúdica pedagógica

El aula lúdica es el lugar donde se generan aprendizajes y se enriquecen los nuevos saberes a través de la guía del educador. Aquí, los estudiantes son los principales protagonistas que construyen su propio conocimiento. Además, dentro de ella el docente al implementar la lúdica estimula la actividad del estudiante y la motivación. Sin embargo, no se puede garantizar un aprendizaje en su totalidad, puesto que aquellas actividades también deben estar encaminadas con la enseñanza de fundamentos teóricos. Por ello, el docente debe orientar la enseñanza con las herramientas necesarias integrando su aspecto emocional y cognitivo para que los estudiantes se formen para la vida (Díaz, 2008).

8.7 La lúdica como aprendizaje significativo

Tomar a la lúdica como una herramienta educativa en el quehacer del docente con actividades motivacionales, oportunas que desarrollen aprendizajes duraderos es la proyección de los nuevos educadores. Desde la posición de Marrón:

El sujeto en situación de aprender debe desempeñar la construcción de su propio saber, mediante la realización de actividades y experiencias que estén directamente conectadas con sus intereses y motivaciones. Solo así podrá alcanzar aprendizajes significativos y desarrollar al máximo sus potencialidades. (2014, p.391)

Por ello, la lúdica implementada en el proceso de aprendizaje genera en los estudiantes el estímulo y el interés por aprender, dando paso al aprendizaje significativo porque al aplicar actividades motivadoras y que estén sujetas a los intereses del estudiante contribuirán a un mayor entendimiento. Además, el docente al relacionar las experiencias previas de los niños con la nueva información, permitirá que se logre la construcción de su aprendizaje.

8.8 La lúdica como herramienta o juego

La lúdica empleada en el proceso pedagógico va más allá de aplicar un simple juego. Como lo manifiestan Lemos, Urrego, e Ipial “la clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, acorde con la formación integral del humano” (2014, p. 9). Es decir, la lúdica es tomada como una herramienta que crea espacios amenos dentro de la hora clase. Sin embargo, muchos docentes consideran que la lúdica solo se trata de realizar juegos, sin imaginar que el juego o actividad por desarrollar debe tener relación directa con los contenidos a enseñar.

Por otro lado, Yela sostiene que “la lúdica como herramienta de los aprendizajes es la autonomía que cada uno de los estudiantes tiene para aprender a aprender” (2015, p. 4). Con respecto a lo citado, en los procesos de aprendizaje al poner en práctica la lúdica se enfatiza en el autoaprendizaje, donde el estudiante se forma de manera individual y se autorrepara sin ayuda de otra persona, además de reflexionar críticamente y resolver problemas con ejemplos del entorno.

8.9 Ambientes lúdicos de aprendizaje

En el ambiente lúdico el elemento humano y la interacción entre dos sujetos es el punto principal. Y como eje articulador entre el docente y el estudiante es el juego, actividad utilizada por el docente en varios momentos del proceso pedagógico, con el propósito de que el estudiante construya el conocimiento de forma interactiva e interesante. Por ello, el docente es quien elige y adecua la actividad que vaya relacionada con el juego y el contenido, creando ambientes adecuados para el aprendizaje (Velásquez, 2008).

8.10 Aportación de la lúdica en los alumnos

Con base en (Sánchez, 2010) se explica que, mediante el uso de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje se aporta al desarrollo de los aspectos personales como: el desarrollo psicomotor, intelectual y socio afectivo. Se debe agregar, que cada aspecto tiene su propio proceso y beneficio en relación con la aplicación de las actividades lúdicas. Por ejemplo, el desarrollo psicomotor hace referencia a la adquisición de las habilidades que se forma continuamente en el niño como la coordinación, equilibrio entre otros.

Además, favorece al desarrollo cognitivo, permitiendo que el estudiante genere una mejor atención, el estímulo de la imaginación y la creatividad. También, al desarrollo socio afectivo, donde el niño crea una mejor comunicación, trabajo cooperativo, relación social y empatía. En efecto, las actividades lúdicas son herramientas importantes en la vida del estudiante.

8.11 Enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales

El área de Ciencias Naturales pretende introducir al estudiante al mundo de la ciencia además de tener un carácter integrador debido a que vincula la teoría con la práctica haciendo al estudiante participe de su propio aprendizaje. En el mismo sentido, aporta en la formación y preparación para la vida a través de los contenidos que contribuyen al desarrollo de las capacidades intelectuales del estudiante. Asimismo, el docente puede organizar actividades en función de integrar la práctica con la teoría para alcanzar aprendizajes significativos.

8.11.1 Proceso enseñanza-aprendizaje

Tanto la enseñanza como el aprendizaje forman parte de un único proceso el cual tiene como finalidad la formación de los estudiantes. Sin duda, este espacio pretende que el estudiante disfrute el aprendizaje y pone en consideración el rol del docente en función de la enseñanza. Frente a lo mencionado, Valdés y Díaz sostienen que “el proceso enseñanza-aprendizaje responde a un sistema social en un momento histórico concreto, donde el estudiante adquiere un rol protagónico. Implica una participación activa en la adquisición y reelaboración de los conocimientos, así como en la socialización” (2017, párr.29).

A saber, este proceso es muy complejo e implica actores protagónicos como lo son el docente y estudiante, los mismos que cumplen con funciones específicas para darle significado al proceso. Además, es el responsable de ejecutar la tarea docente y responde a un contexto y época real. De igual forma, sirve como mediador para que el estudiante logre desenvolverse en el contexto social mediante sus saberes y pueda resolver problemas de su diario vivir.

Por otro lado, durante este proceso la tarea del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante por medio de la aplicación de técnicas, estrategias para enseñar y aprender. También, considera los contenidos y la práctica de valores. De acuerdo con Méndez y Ortega (2014) en el proceso de enseñanza-aprendizaje existe una relación entre docente y estudiante, sin embargo, se diferencian por las funciones que ejecutan. Por ejemplo, el docente estimula, dirige el proceso y controla las actividades que ejecuta conforme el estudiante vaya desarrollando sus habilidades y destrezas siendo un ente activo y participativo de su propio aprendizaje.

En efecto, este proceso relaciona cuatro elementos como son: el docente, estudiante, contenido y el contexto donde interactúan. Cada uno de estos elementos juega un papel fundamental debido a su importancia en el proceso. Del mismo modo, es necesario que exista una relación y coherencia entre elementos para lograr llegar al aprendizaje significativo y duradero de quien aprende.

8.11.2 Enseñanza

El docente considera que el estudiante comprende, experimenta y conceptualiza el mundo que lo rodea, es por eso que estima el contexto y las acciones para adquirir aprendizajes que contesten a su realidad. Como señala Gusmán, “la enseñanza tiene que ver con la pericia con la que el docente maneje los contenidos y las técnicas metodológicas, tanto como sentirse partícipe en el valor de la empresa educativa y en querer alcanzar conjuntamente resultados de calidad” (2011, p. 5).

En otras palabras, mientras el estudiante desarrolla su proceso de aprendizaje el docente se encarga de propiciar espacios de interacción en donde considera la metodología que utiliza para responder a las necesidades de los estudiantes. Así mismo, para alcanzar resultados de calidad en el proceso de enseñanza el docente debe estar motivado y capacitado en función de dar respuesta a cualquier incertidumbre que se

presente. Además, es fundamental que se valore el trabajo del docente debido a que obtiene seguridad y afecto lo que propicia una mejora de la actuación docente.

Del mismo modo, como consecuencia del proceso de enseñanza “ocurren cambios sucesivos en la actividad cognoscitiva del individuo. Con ayuda del profesor, que dirige su actividad orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo” (Sánchez, 2003, párr.5).

En efecto, todo individuo posee como característica natural la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o capacidades considerando el estilo de aprendizaje que cada uno tiene. Además, la enseñanza permite captar aspectos de la realidad con el fin de comprenderlos y adaptarlos a su entorno, es así que, se evidencia el aporte significativo que tiene el docente en este proceso debido a la influencia que tiene su actuar.

8.11.3 Aprendizaje

Desde la antigüedad el hombre a causa de las diferentes necesidades en relación con la supervivencia ha desarrollado procesos cognitivos que le permiten tomar decisiones frente a una problemática. De igual manera el aprendizaje dado por sus experiencias resulta ser duradero. Es por eso que, Ormrod, afirma lo siguiente:

El proceso de aprendizaje permite a la especie humana tener un mayor grado de flexibilidad y adaptación que cualquier otra especie del planeta. Debido a que el contenido instintivo de nuestra conducta es tan pequeño, y es tanto lo que hemos de aprender, somos capaces de obtener beneficio de nuestra experiencia. (2005, p.4)

En efecto, tanto el hombre como otras especies se adaptan a los diferentes ambientes y presentan una conducta intuitiva frente diversas situaciones que se les presentan en su cotidianidad. Sin embargo, el individuo tiene la capacidad de razonar y reconocer las causas de sus actos e incluso utilizar lo aprendido a través de un aprendizaje duradero y significativo.

Si bien es cierto el individuo nunca deja de aprender, es por esto que a lo largo de la vida se verán reflejadas las etapas del desarrollo con sus respectivos procesos. Por lo

mencionado, se define al aprendizaje como “un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático inducido por la enfermedad, la fatiga o las drogas” (Hergenhahn, 1976 citado en la Federación de enseñanza de CC. OO de Andalucía, 2009, p.2).

Esto quiere decir, que el aprendizaje es propio del individuo y que por medio de la experiencia asimila la información lo que le permite utilizar sus destrezas y habilidades para integrar conocimientos. Del mismo modo, a través del desarrollo que pasa el estudiante a lo largo de su existencia presenta cambios en su pensamiento, conducta y perspectiva de la vida debido a que interviene la madurez, el contexto y las capacidades naturales del individuo al aprender.

Por otro lado, el aprendizaje necesita de ideas, conceptos e información previa para organizarla y relacionarla entre sí, con el fin de obtener nuevos conocimientos. En función de lo mencionado Aramendi, Arburua, y Buján, ratifican que “el acercamiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje a la vida real y la percepción por parte de los estudiantes de la utilidad de lo aprendido son dos elementos importantes que impulsan el interés por el aprendizaje” (2018, p.2).

Dicho de otra forma, es necesario organizar el aprendizaje basado en las situaciones reales del estudiante, considerando el contexto donde se desenvuelve y vinculándolo a su vida cotidiana. Puesto que, el estudiante se sentirá atraído por la información y motivado a intervenir porque conoce de la temática tratada provocando que participe en clase y se sienta parte del proceso. No obstante, el acto de aprender puede frustrarse debido al desinterés e indiferencia por parte del estudiante puesto que, considera de poca relevancia la información que recibe al no relacionarla con sus saberes previos.

8.12 Fases del proceso de aprendizaje

Todo proceso se caracteriza por seguir una secuencia lógica y el aprendizaje no es la excepción. Es así que, se consideran diversas fases que permiten a los docentes facilitar el logro de un aprendizaje óptimo. Con base en las palabras de Yáñez (2016) se mencionan nueve fases del aprendizaje.

8.12.1 La motivación

Es evidente que la motivación influye sobre el pensamiento y comportamiento del estudiante y, por ende, en el resultado del aprendizaje. Del mismo modo, Ospina, menciona que “la motivación se constituye en el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso” (2006, p.2). Justamente, se requiere que el estudiante se encuentre motivado para que se dé el aprendizaje. Cabe mencionar que, el docente debe considerar la motivación intrínseca y extrínseca en la construcción del conocimiento para que el estudiante tenga expectativas altas y le sirva como ayuda para reforzar su aprendizaje.

8.12.2 El interés

Para despertar el interés de los estudiantes en una clase debe existir una conexión inicial con la temática o tarea. Por lo tanto, Vera y Palma enfatiza que, “el interés personal es una preferencia individual relativamente duradera por ciertos temas o actividades” (2005, p.3). Es decir, que el interés parte de la interacción que se da entre el individuo y el contexto, puesto que, si el estudiante se encuentra atraído por lo que se dice o se indica despertará el interés por aprender.

8.12.3 La atención

La práctica de la atención permite activar y fortalecer distintas regiones del cerebro, entre estas la corteza prefrontal responsable de la conducta. En función de lo mencionado, la atención es “una actitud permanente de consciencia y calma que nos permite vivir íntegramente en el momento presente” (Arguís, Pilar, y Hernández, 2010, p.54). En realidad, la atención provoca cambios en la corteza cerebral lo que facilita hábitos mentales en beneficio de una meditación interna del individuo para que interiorice la información y pueda asimilarla.

8.12.4 La adquisición

Normalmente se obtiene información con el propósito de conseguir conocimientos que se requieren para dar solución a problemáticas presentes en el diario vivir. En definitiva, Baralo opina que, “se utiliza adquisición para referirse a los procesos no conscientes, intuitivos y automáticos, que tienen lugar, particularmente, cuando el

conocimiento se adquiere en un ambiente natural” (2009, p.7). Con relación a lo mencionado, el estudiante consigue información de varias formas como por ejemplo oral o escrita lo que facilita la adquisición de saberes. Además, estos saberes se pueden obtener en los diversos contextos donde se desarrolla el estudiante.

8.12.5 La comprensión e interiorización

Estos se encuentran estrechamente relacionados debido a que el uno depende del otro. Por un lado, Stone destaca que, “comprender es la habilidad de pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que uno sabe” (1999, p.4). Es decir, que los docentes deben propiciar espacios de reflexión para que los estudiantes utilicen sus conocimientos previos sobre lo que se conocen con el fin de saber pensar.

Por otro lado, Espinel, ratifica que “en la interiorización entendida como proceso de transformación, media la emergencia de sistemas conceptuales o del aprendizaje” (2015, p.293). Ante lo mencionado, se puede decir que estos dos aspectos como son la comprensión e interiorización forman parte de un proceso mental el mismo que tiene como capacidad la flexibilidad y la transformación de lo que se conoce. Igualmente, en el proceso de aprendizaje el estudiante analiza y comprende la información para después situarla en el cerebro y guardarla luego de haberla modificado.

8.12.6 La asimilación

El individuo es capaz de pasar por varios procesos para llegar a obtener conocimientos duraderos. Es por eso que, “la ideología asimiladora da lugar, naturalmente, a modelos educativos destinados a la asimilación cultural de los estudiantes” (Recuerda, Pérez, y Mijares, 2002, p.33). En efecto, para que exista la asimilación es necesario que el individuo considere su entorno social y conocimientos previos para que por medio de su razonamiento vaya acomodando la información y logre obtener aprendizajes significativos.

8.12.7 La aplicación

De acuerdo con López (2010) la aplicación de conocimientos se logra a través del enfrentamiento del estudiante con situaciones problémicas que se presentan en su diario vivir, es aquí donde el estudiante debe encontrar la solución a dichos problemas utilizando

sus conocimientos previos y su capacidad cognitiva. Además, la interacción con el medio será otro factor que influirá significativamente frente a la solución de dicho problema.

Cabe mencionar, que el estudiante es protagonista y constructor de su propio aprendizaje es por esto que se encuentra en constante reflexión debido a que utiliza su capacidad de análisis y síntesis para interpretar y dar respuesta a varias interrogantes que se sitúan en su vida. Así también, la tarea del docente se ve reflejada, puesto que, es el encargado de propiciar espacios de aprendizaje adecuados para despertar el interés del estudiante.

8.12.8 La transferencia

Para saber si el estudiante captó e interiorizó lo estudiado es necesario que resuelvan problemas similares a lo aprendido. Como lo explica Gómez, Sanjosé y Solaz, “la transferencia, se puede definir como la habilidad de aplicar lo que ha sido aprendido en un determinado contexto a nuevos contextos” (2012, p.3). En otras palabras, para que suceda la transferencia es necesario que el docente diseñe actividades pertinentes para que el estudiante conecte los conocimientos con sus destrezas y al mismo tiempo deben estar relacionadas con el contexto del mundo real, así podrá adaptar lo aprendido en otras situaciones de su vida.

En el mismo sentido, la transferencia solo puede ocurrir si existen bases para ella y es por eso que considera varias condiciones como lo explica Wenzelburger:

Según los cognoscitivistas hay muchos factores que influyen en la transferencia. Algunos de ellos están centrados en el alumno y se pueden enumerar en este orden: edad, habilidad mental, personalidad, estabilidad del aprendizaje, uso eficiente de experiencia pasada, exactitud de lo aprendido y la aceptación de métodos, procedimientos, principios, sentimientos e ideales. (1987, p.5)

A saber, la transferencia puede ser influenciada por varios factores como los mencionados, mismos que cambiarán el significado de lo aprendido. Asimismo, puede persuadir a través de mediadores como reglas, material introductorio y mediadores verbales adecuados (oral, escrito).

8.12.9 La evaluación

Debe considerarse como parte del proceso pedagógico, es decir que, forme parte de este más no esté excluida. A más de eso, esta es una reflexión sobre todo el proceso y en relación con esto se toman decisiones oportunas para mejorar. Como plantean, Cabaní y Carretero (2003) citado en Gallego (2006) “la evaluación tiene una función reguladora del aprendizaje, puesto que las decisiones que toman los estudiantes para gestionar el estudio están condicionadas por las demandas de la evaluación a las que tienen que enfrentarse”

En efecto, es necesario que la evaluación tenga concordancia con la forma de enseñar, puesto que, cuando no existe relación entre etapas del proceso pedagógico se rompe el hilo que guía el aprendizaje. Esto con el fin de que los estudiantes gestionen las diversas formas de estudiar y den respuesta a la evaluación, demostrando lo aprendido sin necesidad de acudir a otros aspectos no aceptables al rendir las evaluaciones.

8.13 Tipos de aprendizaje

Todo individuo tiene la capacidad de aprender, sin embargo, es cuestionable que aprenda solamente lo que es de su interés o aquello a lo que le encuentra sentido. Asimismo, los docentes deben conocer los diversos tipos de aprendizaje, puesto que estos sirven como guía para seleccionar actividades y desarrollar procesos de enseñanza acordes a la forma de aprender de cada uno de los estudiantes adaptándose a las necesidades y requerimientos de cada uno de ellos.

En el mismo sentido, Hernández, González y Ortuño (2015) mencionan que el psicólogo David Ausubel clasifica los resultados del aprendizaje mediante dos dimensiones como son: la forma en que se presenta el material informativo al estudiante y la manera en que incorpora la información a su estructura cognoscitiva. Es por esto, que se plantea la existencia de diferentes tipos de aprendizaje.

8.13.1 Aprendizaje por recepción

Este aprendizaje le permite al estudiante comprender el contenido para después poder reproducirlo, pero no le posibilita descubrir nada. Igualmente, según Moncayo, “el alumno recibe los contenidos que tiene que aprender ya elaborados. Generalmente dicha recepción se da a partir del método verbal o expositivo. A través de este tipo de aprendizaje se favorece el dominio de los conocimientos” (2017, p.21). Justamente, el aprendizaje por recepción se presenta al estudiante en su forma general para que incorpore la información a sus conocimientos previos y pueda utilizarla posteriormente.

8.13.2 Aprendizaje por descubrimiento

Este tipo de aprendizaje posibilita que el estudiante en vez de recibir los conocimientos de forma pasiva, los relaciona y ordena para adaptarlos a su esquema cognitivo. Entonces,

El aprendizaje por descubrimiento está más orientado hacia la participación interactiva de los estudiantes, pues es a partir de la actividad de interacción con otros que se construyen los significados. Pero los significados que construye son también producto de una compleja serie de interacciones con el profesor, los contenidos estudiados y la estructura cognitiva del mismo estudiante. (Arias y Oblitas, 2014, párr.13)

En efecto, todo el conocimiento obtenido es aprendido por uno mismo a través de la interacción con los otros al momento en que ponen en práctica sus saberes en un mismo ambiente. Asimismo, el docente se encarga de predisponer actividades que generen experiencias, den confianza y motiven al estudiante a conservar lo aprendido.

8.13.3 Aprendizaje por repetición o memorístico

La memorización en el aprendizaje se refiere a la repetición de la información exactamente igual a la que el individuo sabe y domina en función de recordar la asociación de palabras contiguas. Además, este tipo de aprendizaje hace uso de la repetición mecánica lo que dificulta el proceso de aprendizaje y el resultado de este no será el esperado. (Lavilla, 2011).

En otras palabras, es posible que una persona tenga buena memoria, sin embargo, esto no es suficiente para que aprenda a través de ella. Puesto que, se puede recordar exactamente las palabras de algún concepto o definición, pero no se llega a comprender su significado. Por esto, es necesario desarrollar tanto la memoria mecánica como la lógica para así lograr obtener aprendizajes duraderos y significativos.

8.13.4 Aprendizaje significativo

Este tipo de aprendizaje depende de la motivación y la construcción del conocimiento utilizando sus experiencias y saberes previos para relacionarlos. Tal como explica Rivera, “un aprendizaje es significativo cuando el aprendiz puede atribuir posibilidad de uso (utilidad) al nuevo contenido aprendido relacionándolo con el conocimiento previo” (2004, p.47). De hecho, el estudiante está en constante actividad mental porque a más de escuchar al docente, es el responsable de su propio aprendizaje a través de su descubrimiento y experiencia. Igualmente, relaciona lo aprendido con sus saberes previos reformulando y ordenándolo para después utilizarlo frente a la resolución de problemas.

8.14 Estilos de aprendizaje

Todo individuo fija la manera en que afronta la información y resuelve conflictos para llegar al aprendizaje, así como determina los modos preferidos de aprender. Es decir, que cada individuo tiene características propias y las desarrolla en función de actividades. En el mismo sentido, “los estilos de aprendizaje son aquellos rasgos cognitivos, y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje” (Keefe, 1988 citado por Dipp, 2008, p.4). Es decir, que los estilos de aprendizaje hacen referencia a que cada persona utiliza su propio método o estrategia al momento de aprender.

Por consiguiente, con relación a los estilos de aprendizaje se estiman cuatro según la teoría de Honey y Mumford (1986) citados por (Hernández, Gonzáles, y Ortuño, 2015).

8.14.1 Activo

Los estudiantes que tienen este estilo de aprendizaje se incluyen en todas las actividades que les genere nuevos conocimientos y experiencias, son de mente abierta y

les aburre los plazos o pausas largas. También, realizan con entusiasmo las tareas nuevas y cuando realizan trabajos en grupo dan lo mejor de ellos y siempre son leales.

8.14.2 Reflexivo

El estilo de aprendizaje reflexivo considera las experiencias y las observa desde varias perspectivas. Quienes tienen este estilo de aprendizaje son prudentes y se alegran al observar cómo ejecutan las actividades otras personas, así también, antes de dar su opinión sobre algo escuchan a los demás sin interrumpirlos.

8.14.3 Teórico

Este estilo enfoca los problemas por etapas lógicas y relaciona los hechos con teorías coherentes, los analiza y busca su racionalidad. Así mismo, se alejan de las cosas no comprensibles y son perfeccionistas.

8.14.4 Pragmático

Quienes tienen este estilo de aprendizaje son muy cuidadosos cuando deben tomar decisiones o resolver algún conflicto. Igualmente, tienen seguridad de lo que hacen y cuando descubren aspectos positivos de nuevas ideas se ponen en marcha y los ejecutan.

8.15 Funciones del docente en el proceso de enseñanza

En la actualidad el docente ya no es quien solamente se encarga de dar una clase magistral, donde expone y dicta una temática de forma pasiva. Por el contrario, el docente se ha convertido en la persona que innova, favorece un buen clima de trabajo, es flexible frente a cualquier circunstancia que se presente en el salón de clase y tiene interacción positiva con sus estudiantes. Del mismo modo, Arrufat menciona que, “el docente ha dejado de ser solo fuente del conocimiento para desarrollar, además, funciones de guía, orientador, asesor y facilitador de recursos y herramientas de aprendizaje” (2007, p.142).

Así pues, el educador guía el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo la interacción entre docente, estudiante y conocimientos. Además, indaga sobre los factores que intervienen en este proceso con el fin de solventar los tipos y estilos de aprendizaje para que el estudiante pueda aprender. Por otro lado, al enseñar es necesario comprometerse a afianzar en los niños valores y actitudes necesarias para que logren

desarrollar sus potencialidades, tomen decisiones apropiadas, mejoren su calidad de vida y continúen aprendiendo.

8.15.1 Docente como mediador para el aprendizaje significativo

En el proceso didáctico el docente debe considerar diversos aspectos que se involucran directamente con el estudiante y su proceso cognitivo. Es así que, “el profesorado para ser eficaz, además de enseñar a leer, a escribir y a calcular, tiene que enseñar a pensar y, en este sentido, tiene que ser un entrenador cognitivo” (Ferreira, Olcina, y Reis, 2019, párr. 42). Es decir, el docente debe propiciar actividades que permitan al estudiante pensar y utilizar las diversas habilidades del pensamiento con el fin de formar individuos con mayor capacidad para pensar e interesarse por cuestionar y criticar la nueva información que recibe.

8.16 Influencia de la interacción estudiante-docente

Para generar procesos significativos es necesario reflexionar sobre la interacción que debe darse entre docente y estudiante. Por lo que, Escobar (2007) ratifica que la interacción entre docente y estudiante favorece el desarrollo de las habilidades necesarias para vivir en sociedad y generar ambientes de confianza. Además, explica que no se puede establecer una sana relación si esta se basa en el abuso de poder y el autoritarismo, lo que conlleva actitudes indiferentes entre miembros de un mismo contexto.

Dicho de otra manera, resulta necesario establecer vínculos de apego y empatía entre miembros de un mismo contexto como lo es el aula de clase. Igualmente, para amenizar el proceso de enseñanza-aprendizaje es pertinente considerar la opinión de todos los involucrados más aún la de los estudiantes para fomentar el desarrollo crítico y reflexivo que se busca dentro de un marco de convivencia armónica que se da día a día.

La labor del docente no es fácil, debido a que deben conocer a sus estudiantes y saber cómo llegar con los conocimientos para que no solamente sea un aprendizaje memorístico sino más bien entiendan y asimilen la información. Garces, sustenta que “el rol profesional del docente cobra sentido en tanto cuanto este es un agente social que su accionar está en función del desarrollo y crecimiento de las personas y de la comunidad” (2010, p.119). Es decir, que el docente es el encargado de gestionar el quehacer educativo

en función de sus labores profesionales con la finalidad de ayudar a los estudiantes a superarse y aprender para la vida.

8.17 Perfil del alumnado

El rol del estudiante en el proceso pedagógico es fundamental debido a que si no se tiene a quien enseñar el proceso no tendría sentido. Igualmente, el estudiante depende de sí mismo para aprender y desarrollar sus habilidades. Cabe mencionar que para que el estudiante aprenda necesita de la guía del docente debido a que este orienta y facilita la información a más de seleccionar estrategia y recursos pertinentes para el entendimiento de las diversas temáticas.

Frente a un cambio en la enseñanza, el estudiante debe modificar sus hábitos y convertirse de pasivo a protagonista del proceso. En palabras de Albornoz, Villablanca y Mujica

El estudiante participaría desde sus propias motivaciones en la toma de decisiones, pero, al igual que en el contexto educativo en general, se deja entrever una inclinación por una mayor preponderancia de las “condiciones” en que el estudiante está inscrito para impulsar su grado de compromiso académico. (2019, p.86)

El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere la labor del docente y del estudiante para que en este sobresalga la comunicación mutua y comprensiva. Es por eso, que se considera al estudiante como colaborador y quien toma la iniciativa para construir su propio aprendizaje, además, es necesario que se encuentre con la guía de docente para conseguir nuevos conocimientos.

8.18 Las Ciencias Naturales como asignatura en Educación General Básica

La concepción de la clase de ciencias naturales considera una forma diferente del proceso pedagógico, debido a que, debe tener como objetivo establecer diferentes acciones para cada nivel de educación. Asimismo, Puig puntualiza que:

Durante la clase de Ciencias Naturales la vinculación de la teoría con la práctica alcanza un significado muy especial, ya que esto contribuye de manera decisiva a incentivar al escolar por el aprendizaje de las Ciencias Naturales, y lo hace

partícipe de su propio aprendizaje, adquiere una cosmovisión del mundo verdaderamente científica, ya que todo cuanto estudia forma parte de la cotidianidad, sin dejar de ser científico. (2009, p.33)

En este sentido, la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales se diferencian de otras, puesto que establece diferentes formas y actividades que realiza el estudiante y docente en función de los contenidos por aprender. De la misma manera, las actividades que se realizan en esta área permiten potenciar los procesos individuales con el propósito de que sea el estudiante quien genere y asimile el conocimiento. Además, estas acciones sitúan al estudiante al mundo de la curiosidad en donde despierta el interés por la Ciencia y le permite relacionar lo aprendido con su cotidianidad.

8.18.1 Objetivos

En el contexto educativo los objetivos permiten visualizar metas o resultados que se espera alcanzar del estudiante después del aprendizaje. Es por eso, que el Ministerio de Educación, en el currículo del subnivel media de Ciencias Naturales propone diez objetivos para el área de Ciencias Naturales y cinco bloques con sus respectivas destrezas. Esto con el propósito del “desarrollo de aprendizajes para la comprensión del mundo natural, que, mediante el uso de modelos, logran en los estudiantes la habilidad de explicar los fenómenos naturales y predecir algunos comportamientos” (2019, p.194).

En efecto, el fin al que se desea llegar en esta área es formar al estudiante en función de distinguir y predecir eventos naturales para utilizar esos conocimientos en situaciones oportunas, dando explicación a eventos o circunstancias de su realidad.

Cabe mencionar, que se plantean varios objetivos con el fin de abarcar las habilidades y destrezas que los niños desarrollan en este subnivel educativo. Además, en Ciencias Naturales los estudiantes logran comprender lo que observan en el ámbito natural y social para con eso tomar decisiones y construir conocimientos significativos para la vida. Por otro lado, el proceso de esta área;

Facilita el desarrollo de habilidades de pensamiento científico, para la solución de problemas de la realidad y de la ciencia, el cuidado del ambiente, la protección de la fauna y la flora del país, y el mejoramiento de la calidad de vida del ser humano,

porque las Ciencias Naturales están conectadas con los valores educativos. (Bravo, 2001 citado en el Ministerio de Educación, 2019, p.194)

Por lo cual, el estudiante se desenvolverá en función de habilidades como: la observación, exploración, indagación, experimentación y con estas podrá analizar, registrar, usar modelos y comunicar lo aprendido. Además, con relación a lo aprendido por el estudiante, demostrará valores como el respeto hacia la naturaleza y a sus recursos, también, a más de ser un ente participativo en su localidad acatará principios para una sana convivencia.

8.18.2 Estándares de Ciencias Naturales

Los estándares de Ciencias Naturales buscan que el estudiante logre: “saber” y “saber hacer”, no solo en el contexto educativo sino también en el mundo donde vive. Es por esto, que Ochoa (2004) recalca que se busca:

- Comprender los conceptos y formas de originar las ciencias naturales como: biología, física, química, astronomía y geografía para comprender cómo funciona el universo.
- Asumir compromisos personales conforme se vaya afianzando los conocimientos sobre esta área.
- Comprender la importancia que tienen los conocimientos y métodos que usan los científicos naturales y entender los compromisos que se adquieren al hacerlo.

En el subnivel elemental los estándares de Ciencias Naturales se manejan con el fin de presentar las acciones de pensamiento para provocar el conocimiento propio de las ciencias naturales. En particular, esta asignatura maneja los conocimientos desde el entorno vivo y entorno físico hasta la ciencia, tecnología y sociedad, permitiendo evidenciar los estándares en el desarrollo de actividades coherentes.

8.18.3 Metodología desde el currículo

En el currículo educativo se abarca una parte muy importante que menciona sobre las orientaciones metodológicas que se propone para la práctica educativa del docente. En este sentido, el Ministerio de Educación recalca que:

Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. (2016, p. 14)

Con respecto a lo anterior, la educación está encaminada a formar estudiantes reflexivos y críticos, para ello es fundamental que el docente aplique una metodología que le permita la integración activa y cooperativa del estudiante para el logro de su desarrollo intelectual e integral. Asimismo, que se forme como un ente investigativo y racional donde sea capaz de resolver problemas educativos y sociales. De esta manera, la estrategia que se aplique en el proceso educativo debe permitir la transformación del estudiante.

En el mismo sentido, la metodología para la enseñanza de las ciencias tendrá como primordial enfoque “La enseñanza de las ciencias naturales debe contribuir a la alfabetización científica de los estudiantes promoviendo de manera gradual un abordaje integrado de temas y problemáticas novedosas para ellos y propios de este campo de conocimientos” (Ministerio de Educación e Innovación, 2018, p. 2). Lo dicho hasta aquí, supone que la enseñanza de las ciencias debe permitir que el aprendizaje básico que adquiera el estudiante de su formación y su entorno lo transforme a ciencia investigativa y científica, ayudándoles a organizar los pensamientos e ideas sobre un específico tema.

8.18.4 División de las Ciencias Naturales

Dentro del área de ciencias naturales se encuentran las principales ramas o divisiones que se encargan de estudiar el mundo natural, la composición y el funcionamiento de todos los fenómenos u objetos del entorno. El Ministerio de Educación (2016) señala que, estas ramas se dividen en biología, física, geología, astronomía y química.

Biología: Es una rama científica principal de las ciencias naturales que se encarga del estudio de los seres vivos, su estructura, funcionalidad, los procesos vitales y de las propiedades como es la genética, nutrición, morfogénesis, reproducción entre otros.

Física: Se la conoce como una ciencia que tiene gran aplicabilidad en varios ámbitos y no solo se limita en ser una teoría, la cual se ocupa del estudio de las propiedades del espacio, el tiempo, la materia y la energía,

Geología: Es una rama de las ciencias que se encarga de estudiar la tierra, abarcando el origen, composición, estructura y evolución, permitiendo detectar los problemas y prevenir los desastres que provocar aquellos fenómenos.

Astronomía: Es una ciencia relacionada con la física, trata de explicar el universo empezando con los cometas y los planetas hasta llegar a las galaxias y los ecos del Big Bang.

Química: Es una ciencia importante, ya que estudia la composición, estructura y propiedades de la materia, además, se encuentra relacionada con la energía y los cambios cuando genera reacciones.

Ante lo mencionado, estudiar estas ciencias permite que el estudiante se relacione con su entorno, aprenda sobre las cosas que lo rodean. Puesto que, son indispensables en la vida del estudiante, para la formación del pensamiento lógico, se insertan en el mundo de la tecnología y en la científica. Por lo tanto, enseñar al estudiante la asignatura de ciencias naturales le ayuda a redescubrir la verdad del mundo en el que vive, reconstruyendo los conocimientos que recibe.

8.19 Ambientes de aprendizaje para Ciencias Naturales

Los ambientes de aprendizaje son los espacios agradables que se crean en las aulas para que la enseñanza y el aprendizaje se logre de forma eficaz. Cajamarca, Guzhñay y Saldaña enfatiza que “son espacios que rodean al alumno durante su participación en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo conforman tanto elementos materiales como psicológicos, sociales y también ambientales” (2018, p. 2). Es decir, los ambientes de aprendizaje están relacionados con el lugar donde se realiza la construcción del conocimiento, la misma que dependerá de las relaciones interpersonales entre el docente-estudiante como estudiante-estudiante, que cuenta con diferentes factores que influyen directamente en el aprendizaje del alumno.

Así mismo, es importante determinar el ambiente en el cual se desarrollará el proceso pedagógico que contribuirá a la adquisición de competencias de los estudiantes.

Rodríguez (2014) indica que, existen tres tipos de ambientes: áulico, real y virtual. El primer ambiente hace alusión al encuentro pedagógico que se ejecuta dentro del aula con la participación del docente y el estudiante. Por el contrario, el ambiente real se refiere a los escenarios reales donde el aprendizaje es más significativo, donde el conocimiento es construido, se puede mencionar un laboratorio, biblioteca entre otros.

Complementando a lo anterior, existe el ambiente virtual, aquí influye mucho la tecnología, una herramienta indispensable para mejorar el proceso de aprendizaje y para que el estudiante constituya parte de la nueva era digital. Por todo lo mencionado, el docente debe adecuar y crear los mejores ambientes de aprendizaje para que el estudiante se forme de manera competente ante la sociedad, que adquiera los conocimientos fundamentales para su desempeño profesional. Por ello, es importante hacer uso de los escenarios áulicos, reales y virtuales dentro del aula con actividades creativas que generen interacción entre los estudiantes y el docente.

8.20 Importancia

Las Ciencias Naturales son consideradas como una asignatura muy importante para la formación de los estudiantes, pues les ayuda a comprender el mundo que les rodea, conociendo y transformando la realidad, para que así los estudiantes vayan descubriendo los conocimientos científicos. Mora y Guido menciona que la enseñanza de las ciencias naturales se basa en estos dos fines: “el primero consiste en promover el desarrollo de habilidades mentales y destrezas. El segundo fin es estimular la formación de una cultura científica en toda la ciudadanía” (2002, p. 19).

Desde esta perspectiva, los docentes al enseñar la asignatura de ciencias naturales deben desarrollar en los estudiantes la forma de pensar, de cuestionar, razonar y de respetar las opiniones o ideas de los demás. Por otro lado, la educación de los estudiantes no solo debe estar guiada a una formación académica, sino a comprender los avances tecnológicos y científicos donde puedan entender los sucesos y los fenómenos que acontecen a su alrededor.

Asimismo, es indispensables que los docentes enseñen la asignatura de Ciencias Naturales para que los niños encuentren las respuestas a los acontecimientos que suceden en el mundo. Morin, 1990 citado por Tacca (2011) da a conocer que, “la enseñanza de las ciencias, debe buscar la explicación del por qué se dan los eventos o fenómenos, y cómo

se producen; esto es lo que hará progresar al conocimiento científico” (p. 144). En este contexto, al enseñar esta asignatura los docentes deben tomar las experiencias previas de los estudiantes y relacionarlas con los saberes nuevos para la formación del conocimiento científico.

En efecto, el docente tiene un reto muy grande a la hora de enseñar Ciencias Naturales, puesto que, tendrán que buscar las metodologías y estrategia necesarias que permitan la asimilación del conocimiento, a más de ello, estos saberes no solo se queden receptados en el estudiante, sino que, lo transforme a un conocimiento científico y así podrá comprender y explicar la realidad de los fenómenos naturales que encuentre en el entorno.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Cómo se establecen fundamentos teóricos de las Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales?
- ¿De qué manera se diagnostican las estrategias didácticas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizajes del área de Ciencias Naturales?
- ¿Cómo se estructura la guía metodológica basada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica?

CAPÍTULO III

10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

10.1 Marco metodológico

El desarrollo del presente proyecto de investigación se basó en la investigación cualitativa, porque describe e interpreta características propias de los sujetos de estudio enmarcados en el contexto educativo de la Unidad Educativa “Ana Páez”. Este tipo de investigación se desarrolla a través de un proceso secuencial y profundo en el cual, trata de investigar, explicar, describir y comprender información acerca de la estrategia lúdica que interviene en el proceso pedagógico para la mejora del aprendizaje de Ciencias Naturales.

10.2 Enfoque de la investigación

10.2.1 Enfoque interpretativo

En la investigación educativa el enfoque que se empleó es el interpretativo, porque comprende y estudia el contexto tal como se manifiesta durante este proceso, analizando los significados de los sujetos a investigar en ambientes reales. Al respecto, Vain menciona que, el enfoque interpretativo “se centra en comprender la realidad educativa desde los significados de las personas implicadas y estudia sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características del proceso educativo no observables directamente ni susceptibles de experimentación” (2012, p. 39).

Por ese motivo, se puede señalar que este enfoque permitió interpretar realidades que ocurren en el contexto educativo, dadas en cada momento del proceso enseñanza-aprendizaje, es decir, se atribuye un significado determinado a los sucesos observados en una hora pedagógica. Cabe recalcar que, se seleccionó este enfoque porque profundiza los significados obtenidos de los sujetos investigados, para identificar cómo las estrategias lúdicas aplicadas en el proceso educativo mejoran el aprendizaje de los estudiantes.

10.3 Tipo de investigación

10.3.1 Investigación cualitativa

Este trabajo se efectuó desde la investigación cualitativa, partiendo de la realidad del contexto educativo porque se centra en obtener un análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos de los individuos. En la opinión de Balderas esta investigación “busca comprender la realidad para intentar transformarla, enfocándose en la comprensión del significado y sentido construido por los sujetos tanto de sus ideas, pensamientos y creencias, así como de las acciones que realizan en los diferentes entornos de pertenencia” (2013, p. 3). En este sentido, al utilizar este tipo de investigación se describió y analizó momentos importantes del proceso de aprendizaje durante el inicio,

el desarrollo y cierre del ciclo didáctico, en función de reconocer las estrategias aplicadas por el docente para la construcción del conocimiento.

Esta investigación se basó en las fases o etapas de la investigación cualitativa como lo mencionó Rodríguez, Gil y García (1996).

10.3.1.1 Etapa preparatoria

En esta primera etapa se determinó el planteamiento del problema, luego se estableció el desarrollo de un marco teórico conceptual, es decir, se realizó la revisión de fuentes bibliográficas sobre estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para obtener como resultado el marco teórico. Así también, se estableció la inmersión en el contexto para observar los momentos presentes del proceso pedagógico de Ciencias Naturales en la Unidad Educativa “Ana Páez”.

10.3.1.2 Etapa de trabajo de campo

En esta etapa se puso en desarrollo el sistema de tareas, el cual, responde a las actividades y resultados a lograr en el proceso investigativo. Además, se definió la metodología de la investigación, así como las matrices e instrumentos de recolección de información. Es por ello que, esta investigación se efectuó con base en la observación de las estrategias didácticas aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje identificados durante la jornada de clase para luego procesar y sistematizar la información recolectada. La información recolectada corresponde al periodo marzo-agosto 2019.

10.3.1.3 Etapa analítica

En esta etapa se analizó e interpretó la información recolectada, la misma que está enlazada con las variables de la investigación. Es decir, se procedió a interpretar la información recolectada mediante el instrumento guía de observación para finalmente establecer reflexiones acerca de las estrategias aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

10.3.1.4 Etapa informativa – Propuesta

En la etapa informativa se presentó como fin la elaboración de una guía metodología basada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el

área de Ciencias Naturales en sexto grado de Educación Básica. En la cual, se determinó el contenido del texto, además se propone para el desarrollo de las estrategias lúdicas ambientes acordes a cada temática. De igual forma, se establecieron los elementos que componen la guía metodológica, y posterior a ello, se elaboró los instrumentos para la validación de la misma.

10.4 Investigación descriptiva

En esta investigación para conocer al objeto de estudio se necesita considerar sus características naturales lo que permite entender su realidad. Asimismo, Guevara, Verdesoto y Castro, ratifican que, “la información suministrada por la investigación descriptiva debe ser verídica, precisa y sistemática. Se debe evitar hacer inferencias en torno al fenómeno y lo fundamental son las características observables y verificables” (2020, p.166). Es así que, en este proyecto se utilizó la investigación descriptiva porque permitió analizar las estrategias que se aplican en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también, las situaciones y actividades que prevalecen en el objeto de estudio a través de la descripción exacta.

10.5 Investigación documental o bibliográfica

La revisión documental en esta investigación tuvo como particularidad utilizar los recursos bibliográficos para comprender las variables establecidas como son: estrategias lúdicas y el aprendizaje de Ciencias Naturales, además, de indagar en el mundo de la información. En el mismo sentido, Gómez, Navas y Aponte, mencionan que, “el trabajo de revisión bibliográfica constituye una etapa fundamental de todo proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso” (2014, p.2). En efecto, la investigación documental ha aportado de manera significativa al presente trabajo, debido a que, permite entender las variables y definir los temas que son de importancia para el desarrollo del proyecto.

10.6 Método inductivo

El método que se aplicó en la presente investigación cualitativa es el inductivo, puesto que, este estudia los fenómenos sociales incluyendo las acciones individuales y colectivas. Del mismo modo, Zamora, Machado y Armendariz enfatizan que, “este

método científico comienza con observaciones detalladas del mundo y avanza hacia generalizaciones e ideas más abstractas. Suele basarse en la observación y experimentación de hechos y acciones concretas para poder llegar a una resolución o conclusión general sobre estos” (2018, párr. 27). Es decir, que se empleó este método con el fin de investigar las particularidades del proceso didáctico en el cual intervienen elementos, tales como; las estrategias didácticas y el proceso de aprendizaje de los discentes.

10.7 Método empírico

Entre los métodos de investigación empírica se encuentran la observación, medición y experimentación. En este caso, se efectuó el método de la observación con la intención de obtener información del comportamiento tal como ocurre. En este sentido, García, manifiesta que, “la observación científica debe ser objetiva y estar despojada lo más posible de todo elemento de subjetividad, evitando que sus juicios valorativos puedan verse reflejados en la información registrada” (2019, p.22). Por tanto, esta investigación se centró en la observación de las clases de Ciencias Naturales con el fin de recabar información acerca de la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso pedagógico. Dicha recolección de información fue registrada tal y como ocurrió, es decir, basándose en los hechos y la lógica.

10.8 Técnicas e instrumentos

La técnica que se aplicó en la investigación fue la observación la cual “es un procedimiento que ayuda a la recolección de datos e información y que consiste en utilizar los sentidos y la lógica para tener un análisis más detallado en cuanto a los hechos y las realidades que conforman el objeto de estudio” (Covarrubias y Martínez, 2012, p.52). Ante lo cual, esta técnica permitió evidenciar las estrategias metodológicas que se aplicaron en el área de Ciencias Naturales con los niños de sexto grado. Además, el instrumento que se utilizó fue la guía de observación en la cual se detalló la información obtenida como resultado de la observación, lo cual, es relevante para la investigación.

10.9 Población (muestra)

El presente trabajo investigativo tuvo una población intencionada representativa de: 30 estudiantes y un docente del área de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa

“Ana Páez”. Es necesario señalar que, los sujetos de la investigación fueron miembros de la comunidad educativa a quienes se les consideró como personas representativas. Teniendo en cuenta que la población fue reducida no amerita calcular el tamaño de la muestra; en tal virtud, se trabajó con el total de la población.

11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

La información recolectada corresponde al periodo marzo-agosto 2019 cuyos instrumentos de investigación se aplicaron en sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ana Páez”. A continuación, se presentan las matrices correspondientes con las debidas reflexiones.

Tabla 4: Matriz de procesamiento de información de la observación de una clase de Ciencias

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ANA PÁEZ”					
N°	INDICADORES	DESCRIPCIÓN	PALABRA CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN (su criterio)	SUSTENTO TEÓRICO (referente de autor/es)
INICIO: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS					
1	Estrategia de Activación de conocimiento y expectativas	La docente ingresa saludando y los estudiantes de inmediato guardan los útiles de la materia anterior (matemáticas). Seguidamente, la docente hace poner de pies a los estudiantes; les dice que levanten los brazos y muevan las manos para que se desestresen. Igualmente, para la activación del conocimiento la docente realiza una lluvia de ideas mediante varias preguntas como: ¿cuál es el tema de la clase anterior?	Activación	La activación de conocimientos contribuye a promover los nuevos aprendizajes partiendo desde lo que saben los educandos. En tal virtud, la docente activa los conocimientos mediante preguntas provocando que los estudiantes contesten lo que saben y con ello refuerza ciertos temas que hayan quedado en confusión. Asimismo, la motivación es importante porque dirige y mantiene la conducta de los discentes hacia metas o fines determinados; de manera eficaz y alegre, además, la motivación debe darse durante toda la clase	“Activar los conocimientos previos pertinentes de los alumnos, tiene como fin retomarlos y relacionarlos con momentos adecuados a la información nueva por aprender que se descubre o construye de manera conjunta con los alumnos” (Díaz y Hernández, 2010, p.122). López, ratifica que, todos los profesores y profesoras

		<p>Los estudiantes responden: desastres naturales, terremotos, tsunamis ¿por qué son las inundaciones?</p> <p>Los estudiantes contestan: por demasiada lluvia. Además, se observa que a ningún momento la docente limita las aportaciones que dan los niños y de igual manera les dice “Muy bien” cuando responden correctamente las preguntas. Por otro lado, al iniciar la clase de Ciencias Naturales, la docente no menciona el objetivo.</p>		<p>puesto que esta es importante para despertar el interés del alumno por aprender. Por lo tanto, la docente motiva a los estudiantes felicitándolos por su aporte en la clase creando un ambiente positivo en el aula. Además, por medio del movimiento pretende llama la atención de los estudiantes puesto que, realiza ejercicios como ponerse de pies, levantar los brazos y mover las manos para que se despierten y puedan continuar la clase motivados. Sin embargo, no es suficiente para llamar la atención de los estudiantes.</p> <p>Del mismo modo, el objetivo es el fin último al que se dirige una acción u operación. Es el resultado o sumatoria de una serie de metas y procesos. No obstante, la docente no presenta los objetivos, por lo que se puede decir que no cumplió con las fases de la clase de una manera ordenada</p>	<p>sabemos y pretendemos que las actividades que inician una secuencia de aprendizaje sean lo más motivadoras posible. Para ello es muy importante establecer un “clima propicio”, que no debe quedarse solamente en el inicio del proceso, sino que debe acompañarlo en el desarrollo de las actividades y en la elaboración de toda la programación. (2009, p.2)</p> <p>Como menciona Díaz y Hernández (2010), “los objetivos son enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje y los efectos esperados, que se pretenden conseguir en el aprendizaje de los alumnos al finalizar una experiencia” (p.124).</p>
2	Estrategia para el enlace de conocimientos previos y nueva información a aprender.	La docente para enlazar los conocimientos previos con el nuevo realiza un repaso de los temas vistos la anterior clase. Para ello, utiliza la técnica de preguntas y respuestas. Es así	Enlace	Enlazar los conocimientos provoca que los educandos establezcan un orden lógico de lo que aprenden, de tal manera, la docente hizo una serie de preguntas sobre la clase ya impartida para evidenciar si lograrán	Los conocimientos previos nos permiten trabajar a partir de lo que los alumnos y alumnas ya saben, con lo que, por un lado,

		<p>que la docente pregunta ¿qué quiere decir propiedad? ¿Qué quiere decir materia?</p> <p>El tema de clase que representa el contenido cognitivo es propiedades de la materia.</p> <p>En lo procedimental: los estudiantes responden a las preguntas realizadas por la docente, acerca de lo que ellos entienden por propiedad y por materia, luego leen en el libro de texto y con lo leído explica que es propiedades de la materia, haciendo ejemplos con lo establecido. Por otro lado, el contenido actitudinal se refleja cuando los estudiantes levantan la mano para contestar las preguntas y se dirigen con respeto a la docente.</p>		<p>captar el nuevo tema con base en sus conocimientos previos. En el mismo sentido, el contenido cognitivo, procedimental y actitudinal generan un aprendizaje constructivista en los educandos al momento que se realizan actividades para alcanzar los tres contenidos. No obstante, se pudo visualizar solo el contenido cognitivo y en cuanto al procedimental la docente no aplicó estrategia de aprendizaje. Por otro lado, el contenido actitudinal se refleja cuando los estudiantes levantan la mano para contestar por ende existe respeto.</p>	<p>nos sirven para regular y adecuar las tareas, pero también nos ayudan a conectar los aprendizajes nuevos con ideas ya existentes en los cerebros de cada niña y niño. Esto último es lo que va a permitir que el aprendizaje sea significativo.</p> <p>(Santillana Proyectos, 2020) (Hede, 2004) Menciona que “Las preguntas actúan como generadores y organizadoras del saber escolar. Así, éstas despiertan nuestro deseo de conocer cosas nuevas, nos ayudan a reflexionar sobre el propio saber y el proceso de aprendizaje, en definitiva, dan sentido a la educación escolar”</p> <p>De acuerdo con Díaz y Hernández “el contenido cognitivo, es saber qué y cómo se sabe, es decir, la competencia vinculada con el conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios” (2010, pp. 43-44).</p>
--	--	---	--	---	---

					<p>Apolinar, Bastos, y Nieto “el contenido procedimental es el referido a cómo ejecutar acciones interiorizadas como las habilidades intelectuales y motrices; abarcan destrezas, estrategia y procesos que implican una secuencia de acciones u operaciones a ejecutar de manera ordenada para conseguir un fin” (2020, párr.7). Como manifiesta, Rodríguez, “los contenidos actitudinales son aquellos elementos de un proceso de enseñanza que tienen que ver con valores, normas, creencias y actitudes. Generalmente, guardan una estrecha relación con la educación moral” (2021, párr.1).</p>
DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO					
3	Estrategia para la construcción del conocimiento	La docente dice vamos a leer sobre las propiedades de la materia, además, les dice que vayan observando los gráficos del libro, y luego les pide que	Observar	La técnica de la observación genera conocimiento activo en los educandos puesto que para razonar se debe observar muy detalladamente por lo que la docente pregunto, que les llamo la atención de	(Carbón, 2016) menciona que “El acto de observar se entiende como una actuación necesaria, como es la percepción, donde ayudará al

		<p>describan esos gráficos. Seguidamente, la docente hace leer a cada estudiante un párrafo del tema y explica de qué trata. Posterior a ello, la docente hace un recuento de todo lo visto en clase</p> <p>El método que utiliza la docente es el deductivo. La docente utiliza el libro de Ciencias Naturales del 8vo año de educación básica y ahí les pide que los niños se pongan a leer.</p>		<p>los gráficos, y que pudieron aprender de ello. El Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades mediante un método que facilitan el desarrollo conceptual de la temática. En tal virtud, se puede notar que la clase estuvo activa, la docente hacía preguntas de los temas principales vistos. Es decir, partió de lo general a lo particular, por lo que utiliza el método deductivo.</p> <p>El libro es un recurso didáctico cuando tiene utilidad en el proceso de enseñanza –aprendizaje. En tal virtud, los estudiantes usaron el libro para buscar la información que el docente solicitaba mediante preguntas y dar sus puntos de vista, sobre que pudieron evidenciar de ahí.</p>	<p>ente a resaltar una interpretación, a su vez se obtendrá un conocimiento previo” Tecurio (2015), menciona que, cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular. El profesor presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.</p> <p>Miranda (2016) “El libro de texto ha sido pensado específicamente para suplementar a los alumnos con aquellos conocimientos que se van trabajando a lo largo del año escolar”.</p>
CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO					
4	Estrategia para la consolidación del conocimiento	No se realiza ninguna actividad	Transferencia	La transferencia de conocimientos es el proceso mediante el cual	La transferencia del conocimiento se

		<p>debido a que el tiempo se termino</p> <p>La docente dice a los estudiantes que saquen el cuaderno de trabajo de Ciencias naturales, les paro, toco la sirena de terminación de jornada. No hay evaluación.</p> <p>Utiliza el pizarrón</p> <p>Escribe de derecha a izquierda</p> <p>Escribe las palabras propiedades en tres secciones</p>		<p>los resultados de lo impartido hayan llegado al estudiante. Sin embargo, no se pudo realizar ninguna actividad porque el tiempo había terminado, así dándonos cuenta que la docente no organizo adecuadamente su tiempo para completar la clase.</p> <p>La evaluación permite saber si los estudiantes pudieron captar la clase impartida. Sin embargo, no se pudo realizar la evaluación, porque la hora clase termino, y los niños se marcharon a sus hogares.</p> <p>La pizarra es el elemento que configura el clima escolar permite la transmisión de contenidos. De tal manera que la docente escribió con letras claras y de manera ordenada en la pizarra para que sus estudiantes puedan visualizar lo que se trata de explicar en la hora clase</p>	<p>origina cuando un individuo emplea experiencias y conocimientos previos, al aprendizaje.</p> <p>Domingo (2019) enfatiza que, la aplicación de los conocimientos aprendidos para facilitar o dificultar otros aprendizajes posteriores es lo que se conoce como transferencia del aprendizaje. Si el aprendizaje previo facilita la adquisición de un nuevo aprendizaje, se dice que hay una transferencia positiva. Si, por el contrario, el aprendizaje previo dificulta la adquisición de un aprendizaje posterior, se dice que hay una transferencia negativa.</p> <p>Fernández (2018), afirma que, “la evaluación ofrece posibilidades</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>para fortalecer y consolidar los aprendizajes, así como los logros de los objetivos o propósitos en cualquier campo de estudio. Permite evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que se deben de atender a los estudiantes” (párr.5). (Ponce, 2013) enfatiza que” El pizarrón constituye uno de los medios de enseñanza más antiguos e importantes para despertar y mostrar el interés de los alumnos hacia el mensaje cultural que debe construir la escuela”.</p>
--	--	--	--	--	--

Fuente: Estudiantes observados

Elaborado por: Investigadoras

12. REFLEXIÓN DE LA OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES.

La educación es un proceso complejo encargado de guiar el pensamiento y las acciones del estudiante para que logre transformar la información en conocimiento. Asimismo, en la actualidad la educación exige de procesos de enseñanza innovadores para responder a las necesidades de la sociedad actual. Por lo mencionado, el docente

juega un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque orienta al estudiante para que se desenvuelva con elementos positivos que aporten a su desarrollo integral.

Por otro lado, una educación llega a ser de calidad cuando el docente se empodera del manejo del proceso didáctico y lo ejecuta de tal manera que motive al estudiante a aprender. Por tanto, el educador tiene la gran responsabilidad y el desafío de emprender la enseñanza de Ciencias Naturales de manera activa aplicando estrategias innovadoras durante el proceso pedagógico.

INICIO: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

Indicador: Estrategia de Activación de conocimiento y expectativas

El desarrollo del encuentro pedagógico del área de Ciencias Naturales dio inicio con un grato saludo por parte de la docente mientras los estudiantes guardan los útiles de la clase anterior (matemáticas). Seguidamente, la docente da indicaciones para realizar movimientos con el cuerpo, estirando piernas y brazos. Otro aspecto importante es la atención, respeto y estimulación que muestra la docente frente a las ideas o comentarios de sus estudiantes creando un ambiente positivo en el aula. Sin embargo, estas actividades no son suficientes para que el discente tenga perspectivas positivas de la clase debido a que es indispensable realizar estrategias que dinamicen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el mismo sentido López, ratifica que,

Todos los profesores y profesoras sabemos y pretendemos que las actividades que inician una secuencia de aprendizaje sean lo más motivadoras posible. Para ello es muy importante establecer un “clima propicio”, que no debe quedarse solamente en el inicio del proceso, sino que debe acompañarlo en el desarrollo de las actividades y en la elaboración de toda la programación. (2009, p.2)

Del mismo modo, Herrera añade que, “para conseguir que los alumnos aprendan, no basta explicar bien la materia, ni exigirles que aprendan; es necesario despertar su atención, crear en ellos un genuino interés por el estudio” (2014, p.127). En concordancia con López y Herrera, la motivación es importante porque dirige y mantiene la conducta

de los discentes de manera permanente y eficaz, además, la motivación debe darse durante toda la clase, puesto que esta es fundamental para despertar el interés del estudiante por aprender, logrando así metas y fines determinados.

En consecuencia, el docente debe aplicar estrategias con actividades que motiven al estudiante a ser un ente participativo en el aula para crear experiencias. Cabe mencionar que, si el docente no se encuentra motivado para efectuar y guiar el proceso no podrá conseguir que los estudiantes se motiven, puesto que este aspecto influye de forma directa con ellos.

Por otro lado, “Activar los conocimientos previos pertinentes de los alumnos, tiene como fin retomarlos y relacionarlos con momentos adecuados a la información nueva por aprender que se descubre o construye de manera conjunta con los alumnos” (Díaz y Hernández, 2010, p.122). En este sentido, la docente activa los conocimientos previos de los estudiantes mediante la técnica de lluvia de ideas, haciendo preguntas como: ¿cuál fue el tema anterior?, y ¿por qué suceden las inundaciones? Destacando como respuestas, los desastres naturales como los terremotos y tsunamis, además, de mencionarse que las inundaciones suceden por muchas lluvias.

También, se observa que la docente motiva a los estudiantes dándoles palabras de aliento y ayudándolos a organizar sus ideas para de esta manera reforzar o aclarar temas que hayan quedado en confusión creando así un ambiente positivo en el aula.

En relación con eso, “El proceso de retroalimentación ocurre durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se ha evidenciado que los niños al recibir una nueva explicación dirigida a su trabajo logran acceder más fácil a su desarrollo” (Osorio, 2014, p.21). En efecto, las acciones de retroalimentación permiten a los estudiantes concientizar e identificar sus errores y dificultades. Por ello, el docente a través de estas acciones debe garantizar que la retroalimentación sea descriptiva, específica, provechosa y clara con el fin de enseñarles alternativas de autoevaluación para generar conciencia de lo aprendido.

Por otra parte, en el desarrollo del encuentro pedagógico no se presenta, ni se enfatiza el objetivo destinado para la sesión. Por lo tanto, la docente y los estudiantes desconocen el propósito de la temática por estudiar. Al respecto, Díaz y Hernández (2010) puntualizan que “los objetivos son enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje y los efectos esperados, que se pretenden conseguir en el aprendizaje de

los alumnos al finalizar una experiencia” (p.124). En otras palabras, el objetivo es el fin al que se dirige una acción y representa las metas de aprendizaje que se quiere conseguir por medio del proceso.

En el mismo sentido, Salcedo recalca que, “cuando hablamos de ausencia de objetivos en los programas de enseñanza, queremos significar la falta de verdaderos instrumentos didácticos que permitan efectivamente racionalizar dicho proceso” (2011, p.119). Es decir, que si se considera el objetivo como un factor determinante para el proceso de enseñanza-aprendizaje y se lo lleva a cabo de forma apropiada traerá consigo la seguridad, direccionamiento y apoyo al docente para organizar las actividades en función de aumentar el rendimiento escolar. Un aspecto importante a resaltar es que el objetivo de enseñanza está netamente ligado con los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales. Es por esto, que al planificar los objetivos se debe considerar las actividades que permitan alcanzar lo propuesto conforme a la realidad del contexto educativo.

INDICADOR: Estrategia para el enlace de conocimientos previos y nueva información a aprender.

Igualmente, se realiza un repaso de los temas vistos la clase anterior para enlazar los conocimientos previos con la nueva información. Para ello, la docente utiliza la técnica de preguntas y respuestas, haciendo interrogantes sobre lo que es propiedad y materia, para estimar si los estudiantes lograrán entender el nuevo tema con base en sus conocimientos previos. A saber,

Los conocimientos previos nos permiten trabajar a partir de lo que los alumnos y alumnas ya saben, con lo que, por un lado, nos sirven para regular y adecuar las tareas, pero también nos ayudan a conectar los aprendizajes nuevos con ideas ya existentes en los cerebros de cada niña y niño. Esto último es lo que va a permitir que el aprendizaje sea significativo. (Santillana Proyectos, 2020)

Frente a lo enunciado, los estudiantes transforman la información en conocimiento mediante la realización de diversas actividades que permiten establecer relaciones de lo que conocen y la nueva información. De esta manera, se construye el conocimiento, puesto que se reflexiona sobre lo que se conoce para después interiorizarlo.

Además, es necesario que el educador considere las aptitudes y capacidades de cada estudiante para fortalecer su desarrollo.

Asimismo, Bentura, argumenta que “las preguntas actúan como generadores y organizadoras del saber escolar. Así, estas despiertan nuestro deseo de conocer cosas nuevas, nos ayudan a reflexionar sobre el propio saber y el proceso de aprendizaje, en definitiva, dan sentido a la educación escolar” (2004, p.12). Por consiguiente, las preguntas promueven la participación de los estudiantes con sus ideas y generan una actitud de buscar respuestas. Así también, causa interés por aprender siempre y cuando estas sean coherentes con el tema a tratar.

En el mismo sentido, el proceso didáctico se basa en tres tipos de contenidos los cuales son; cognitivos, procedimentales y actitudinales. En tal virtud, si los docentes desarrollaran de manera adecuada estos contenidos, el estudiante obtendrá un aprendizaje significativo y será capaz de aportar en la sociedad con sus conocimientos.

Con relación a lo anterior, durante la observación el proceso de enseñanza aprendizaje se centra en el contenido cognitivo, debido a que la docente enfoca la atención solo en el aspecto teórico al momento de hablar de “propiedades de la materia”. De acuerdo con, Díaz y Hernández “el contenido cognitivo, es saber qué y cómo se sabe, es decir, la competencia vinculada con el conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios” (2010, pp. 43-44). En efecto, es crucial tener conocimientos precisos para interpretarlos y llegar a comprenderlos. Sin embargo, en vista de que la clase se desarrolló en relación con el conocimiento cognitivo la docente debe buscar alternativas que capten la atención de los educandos para que el desarrollo de su clase no se convierta en tradicional.

Por otra parte, la actividad que tiene prioridad en el desarrollo de la clase es leer el libro de texto y con lo leído la docente explica qué es propiedades de la materia, haciendo ejemplos con lo establecido y con objetos de su entorno. Al respecto, Apolinar, Bastos, y Nieto indican que “el contenido procedimental es el referido a cómo ejecutar acciones interiorizadas como las habilidades intelectuales y motrices; abarcan destrezas, estrategias y procesos que implican una secuencia de acciones u operaciones a ejecutar de manera ordenada para conseguir un fin” (2020, párr.7).

Considerando lo mencionado, el contenido procedimental no se desarrolló, puesto que lo realizado en el proceso no fue suficiente para que el estudiante sea activo y efectúe procedimientos que le sean útiles para interiorizar la temática tratada, por esta razón, se evidencia repetición y memorización. Al respecto, es necesario emplear estrategias metodológicas activas de manera que estas inciten al estudiante a plantearse inquietudes y a ser un ente participativo en su aprendizaje.

Por otro lado, el contenido actitudinal, promueve la práctica de valores con el ejemplo del docente, entonces es importante que el docente tenga una buena relación con el estudiante. Por tanto, este se refleja cuando los estudiantes levantan la mano para contestar demostrando respeto. Además, como manifiesta, Rodríguez, “los contenidos actitudinales son aquellos elementos de un proceso de enseñanza que tienen que ver con valores, normas, creencias y actitudes. Generalmente, guardan una estrecha relación con la educación moral” (2021, párr.1). Es por esto que, el comportamiento de los estudiantes es el reflejo de como el docente actúa con ellos. Asimismo,

Si se forma en una moral de la autonomía desde la infancia, se consolida una ciudadanía expresada en la convicción de las acciones participativas y democráticas, en las que se comprenda que el sujeto es el fin de todo proceso educativo y que se forma en y para la vida. (Díaz, 2017, p.124)

Añadiendo a lo mencionado por Rodríguez y Díaz, es evidente recalcar la importancia de educar en valores para que no se limite solo a la enseñanza de materias o habilidades sino también a que estas se relacionen con el ámbito moral para mejorar como persona y poder cambiar el mundo en que se vive. Además, el contexto educativo incluye la convivencia donde el respeto por el otro debe ser primordial para un buen trato mutuo.

No obstante, la docente prioriza el contenido cognitivo desaprovechando las estrategias de enseñanza y de aprendizaje que podría aplicar en beneficio de sus estudiantes y de su práctica docente. Cabe mencionar que, el cumplimiento de los tres tipos de contenidos antes mencionados genera un aprendizaje constructivista, debido a que la combinación de estos, buscan alcanzar el desarrollo integral de los estudiantes.

DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Indicador: Estrategia para la construcción del conocimiento

En la construcción del conocimiento el docente emplea la técnica de la observación, para ello, solicita a los estudiantes que abran sus libros y que se ubiquen en el tema “las propiedades de la materia” asignándoles a cada uno de ellos leer una parte del texto para luego dar una explicación más detallada. Al terminar con la lectura el docente pide que observen y describan los gráficos que se encuentran en el libro, sin embargo, los niños no realizan lo requerido. Ante lo mencionado, se evidencia que la técnica de la observación que utilizó el docente no es muy eficaz para el estudiante, debido a que solo se limitan a mirar los gráficos y no a observar detalladamente, dificultando la interpretación y el análisis de la información, el cual, no garantiza que el estudiante esté aprendiendo y mucho menos haya logrado la construcción del conocimiento.

En palabras de Carbón (2016) menciona que “El acto de observar se entiende como una actuación necesaria y conjunta de tres elementos fundamentales: la percepción, la interpretación y el conocimiento previo, que darán lugar a la observación perfecta” (p. 12). Asimismo, Herrero (1997) plantea que, “Observar es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligente, orientada por un objeto terminal u organizado y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información” (p. 2).

En este sentido, la observación cobra gran importancia en el proceso pedagógico, puesto que es una técnica necesaria que permite visualizar y analizar a profundidad un objeto que se encuentre en el entorno logrando obtener información o conclusiones positivas de lo estudiado. De esta forma, la importancia de la observación radica mucho en el aprendizaje de un niño siempre y cuando sea desarrollo de manera efectiva esta capacidad. Porque mediante ella el niño enriquece su pensamiento, comprende situaciones complejas de la vida, aprende e interioriza una gama de conocimientos con el propósito de utilizarlos a un futuro tanto en su vida cotidiana como en el ámbito profesional.

Por tal motivo, los educadores deben reflexionar sobre su quehacer educativo puesto que desarrollan sus actividades en contacto directo con los estudiantes. Ya que, lo fundamental es que ellos optimicen la clase implementando diversas estrategias, técnicas interactivas que ayuden a los estudiantes a interiorizar los saberes impartidos, a despertar

la curiosidad por investigar y conocer el mundo que los rodea. De esta manera, se podrá contrarrestar con las necesidades del educando para así alcanzar la construcción del conocimiento.

Por otro lado, en el Ciclo de Aprendizaje el docente planifica una secuencia de actividades, dentro de ellas emplea un método que facilite el desarrollo conceptual de la temática. A más de ello, en el transcurso de la hora pedagógica realizó preguntas sobre los temas principales estudiados. Esto quiere decir que, la clase se desarrolló con la aplicación del método deductivo porque empezó analizando conceptos generales hasta llegar a las particularidades, también en todo este proceso el docente fue planteando preguntas de contenido estudiado.

A su vez Tecurio (2015), enfatiza que, “cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular, se presenta conceptos, principios o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas”. De igual forma, Labajo (2017), recalca que, “La deducción es el método que permite pasar de afirmaciones de carácter general a hechos particulares. Proviene de deductivo que significa descender, a más, es un método de enseñanza tradicional” (p. 5).

De los anteriores planteamientos se deduce que, el método es el camino que permite al docente desarrollar su clase para llegar a obtener un resultado determinado y elegir un método acorde para la enseñanza-aprendizaje facilitará el camino, lo dificultará o a su vez desviará el propósito de esa enseñanza. De esta manera, el método deductivo fue utilizado en una enseñanza tradicional donde el profesor presentaba conceptos, definiciones de un tema principal con el objetivo de transmitir el conocimiento a sus educandos. Cabe recalcar que este tipo de método para el proceso pedagógico cobra gran importancia siempre y cuando los conceptos, principios o definiciones logren ser asimilados por los estudiantes, pero de no ser así es necesario que el docente varié los métodos de enseñanza. Por lo tanto, el docente debe cambiar esa perspectiva, aplicar distintos métodos de enseñanza, con su correspondiente técnica donde permitan que los educandos construyan su conocimiento a través de sus propias experiencias y no ser él, quien resuma toda la clase y se quede con el conocimiento.

Durante el proceso pedagógico el docente hace uso del libro como recurso didáctico para que los estudiantes tengan conocimiento del nuevo tema que se va a tratar, cabe recalcar que el libro es un recurso didáctico cuando tiene utilidad en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Sin embargo, los estudiantes solo utilizan el libro para buscar la información que el docente solicitaba mediante preguntas y dar sus puntos de vista que pudieron evidenciar dentro del libro.

Morales (2012) citado por Vargas (2017), menciona que se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (p. 69).

Por otro lado, Miranda (2016) indica que “El libro de texto ha sido pensado específicamente para suplementar a los alumnos con aquellos conocimientos que se van trabajando a lo largo del año escolar”.

Por lo tanto, la labor pedagógica del docente se ha preocupado por mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje, es así que, los recursos didácticos han sido un apoyo en el trabajo del educador puesto que para sus clases ha optado por buscar, elaborar y aplicar los recursos necesarios que faciliten llevar a cabo las acciones planteadas de una manera eficaz. De esta forma, estos recursos están compuestos por diversos materiales que al ser utilizados facilitan la comprensión de la información, generando la adquisición del conocimiento. Y desde el punto de vista del docente innovador se lo consideran como un factor indispensable para el desarrollo y fortalecimiento del proceso de aprendizaje porque despierta la inquietud del estudiante, hace la clase monótona y creativa facilitando una buena comunicación entre los dos sujetos. En tal virtud, se recomienda que el docente sepa manejar el texto como un apoyo o auxiliar de contenido para que este no cumpla la función del docente el cual es enseñar y a más de ello utilice otros medios didácticos para el desarrollo de su clase.

CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Indicador: Estrategia para la consolidación del conocimiento

La transferencia de conocimientos es el proceso mediante el cual los resultados de la información presentada son transformados en conocimiento por el estudiante. Sin embargo, no se evidencia ninguna actividad para que se dé la consolidación del conocimiento, puesto que el tiempo de la jornada había terminado. Y esto da a entender que, el proceso didáctico no fue organizado adecuadamente para completar las etapas de la clase. Como manifiesta Domingo (2019)

la aplicación de los conocimientos aprendidos para facilitar o dificultar otros aprendizajes posteriores es lo que se conoce como transferencia del aprendizaje. Si el aprendizaje previo facilita la adquisición de un nuevo aprendizaje, se dice que hay una transferencia positiva. Si, por el contrario, el aprendizaje previo dificulta la adquisición de un aprendizaje posterior, se dice que hay una transferencia negativa.

En esta instancia, las actividades que se desarrollan entre el estudiante, el docente y en conjunto con los recursos durante el proceso de aprendizaje facilitan que la información sea retenida e interiorizada para la construcción de nuevos saberes. Puesto que, al implementar actividades innovadoras contribuyen de forma positiva al desarrollo de las estructuras mentales y los esquemas del conocimiento de los estudiantes. Es así que, al adquirir un aprendizaje duradero permite que el sujeto efectúe de manera óptima sus habilidades tanto a nivel profesional como personal.

Entonces, es indispensable que el docente utilice estrategias didácticas y emplee técnicas activas para lograr la consolidación del aprendizaje, puesto que, la transferencia del conocimiento hacia los estudiantes no será positiva y esto dificultaría porque no podrán llegar a solucionar problemas de su entorno.

Además, en todo el proceso formativo es fundamental realizar la evaluación porque permite saber si los docentes y estudiantes lograron los resultados de aprendizajes propuestos. Sin embargo, el docente no pudo realizar la evaluación, porque la hora clase terminó, y los niños se marcharon a sus hogares. Consideremos ahora que, “la evaluación ofrece posibilidades para fortalecer y consolidar los aprendizajes, así como los logros de los objetivos o propósitos en cualquier campo de estudio y permite evidenciar cuáles son

las necesidades prioritarias que se deben de atender a los estudiantes” (Fernández, 2017, párr. 5). Por otro lado, Careaga (2001) enfatiza que, “la evaluación desempeña muchas funciones y sirve a múltiples objetivos, no solamente para el sujeto evaluado, sino también para el profesor, la institución educativa, las familias y la sociedad” (p. 6).

Según lo que se ha citado, la evaluación es una parte fundamental dentro del proceso pedagógico porque esta debe dar a conocer si se logró llegar al conocimiento, puesto que sin ella no se puede evidenciar si el objetivo planteado se llevó a cabo con los estudiantes. Además, el docente debe tener en claro que la evaluación se desarrolla en cualquier momento de la clase, permitiendo conocer el avance de los aprendizajes y si los estudiantes captaron e interiorizaron los saberes impartidos. Cabe recalcar que dentro del proceso pedagógico se puede emplear tres tipos de evaluación como la diagnóstica, la cual permite comprender en qué estado se encuentra los educandos al comienzo del año lectivo y con ello tomar medidas factibles para mejorar el aprendizaje, por otro lado, está la formativa que se realiza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y finalmente la sumativa que es aplicado mediante una calificación después que el estudiante haya construido su conocimiento.

En efecto los tres tipos de evaluación deben ser considerados para una valoración global y objetiva. Puesto que, al realizar estas evaluaciones durante el desarrollo de la clase crea en el docente la inquietud de saber si está aplicando las metodologías necesarias para que se mejoren los resultados educativos y la práctica docente. De este modo, es importante evaluar los procesos de aprendizaje para realizar ajustes dentro de la planificación empleando estrategias, métodos, técnicas y recursos que logren alcanzar el aprendizaje significativo.

Por otra parte, la pizarra es el elemento que configura el clima escolar y permite la transmisión de contenidos. Es así que, en la hora pedagógica el docente utilizó la pizarra para escribir con letras claras y de manera ordenada la temática abordada sobre las propiedades de la materia, con el propósito que los estudiantes puedan visualizar y entender la explicación de aquel contenido. En la opinión de López y Pérez (2012) enfatizan que, los medios de enseñanza sirven de apoyo al logro de los objetivos previstos para cualquier actividad docente, a fin de fortalecer la efectividad del aprendizaje sin llegar a sustituir la función educativa y humana del maestro” (párr. 6). Del mismo modo

Ponce (2013) explica que, “el pizarrón constituye uno de los medios de enseñanza más antiguos e importantes para despertar y mostrar el interés de los alumnos hacia el mensaje cultural que debe construir la escuela”. (p. 12)

Es necesario que los docentes puedan usar de forma adecuada y eficaz los medios de enseñanza que se encuentran a su alcance para que de esa manera desarrollen habilidades en los estudiantes. Por tanto, el pizarrón ha sido considerado como un medio de enseñanza de gran valor pedagógico para que tanto educador como educando la utilicen y expongan las ideas, aclaren un problema que aún no se ha comprendido o interpreten un objeto que esté plasmado en aquel medio. De hecho, el docente debe utilizar de forma correcta el pizarrón para un mayor aprendizaje, es decir, escribir con letra legible, con un tamaño acorde a la distancia de los alumnos, todo lo expuesto debe estar ordenado y limpio, además, las tizas utilizadas deben ser de diferentes colores para enfatizar los puntos primordiales y establecer contrastes.

Por consiguiente, el uso de la pizarra es fundamental para que los estudiantes asimilen la información presentada, puesto que si no opta otro recurso didáctico será muy difícil lograr de que el estudiante construya el conocimiento. Además, el docente debe tener en cuenta que, cada estudiante asimila el contenido de diferente forma, a través de la observación, la parte auditiva y otros por medio del tacto.

13. IMPACTO

El proyecto tiene un impacto pedagógico porque permite al docente concientizar sobre su práctica educativa. Es decir, que implemente nuevas alternativas para enseñar como estrategias, métodos y técnicas activas que permitan fortalecer el aprendizaje. Asimismo, ayuda al estudiante a desarrollarse de forma integral fortaleciendo sus habilidades y competencias que le servirán en la vida personal y profesional, además de convertirse en un sujeto responsable de su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, este proyecto tiene un impacto social porque pretende fomentar actividades lúdicas en la institución para rescatar el juego como parte del aprendizaje de los estudiantes y de esta forma, logren desarrollar habilidades sociales, cognitivas e intelectuales. En este sentido, practicar este tipo de actividades permite que los

estudiantes sean independientes y desarrollen valores como la solidaridad, respeto y los buenos hábitos hacia los demás, lo que es indispensable para una buena convivencia.

Tabla 5: Presupuesto para la elaboración del proyecto

MATERIALES	CANTIDAD	COSTO (dólares americanos)	MES	TOTAL
MATERIAL GASTABLE				
Instalación del internet fijo	2	35\$	1	35\$
Contratación de internet fijo(mensual)	2	30 c/u	8	480\$
Contratación del internet móvil	2	15 c/u	8	240\$
Compra de un celular inteligente	1	245\$		245\$
Comprar una computadora	1	30\$	18	630\$
Mantenimiento de la computadora	1	80\$	1	80\$
Servicios en un centro de cómputo	2	50ctvs c/u	2(60 días)	100\$
TOTAL:				1.810\$

Fuente: Presupuesto del proyecto

Elaborado por: Investigadoras

CAPÍTULO IV

14. PROPUESTA

14.1 Título de la propuesta

Feria con Stands lúdicos de aprendizaje para el área de Ciencias Naturales.

Diseño de la propuesta

Elaborar una guía de estrategias lúdicas

Datos informativos:

Institución: Unidad Educativa “Ana Páez”

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Lugar: Barrio San Felipe

Jornada: Matutina

Tiempo estimado para la ejecución: 5 meses

Tiempo estimado en horas para la ejecución: 100 horas

Equipo responsable: Investigadoras: Cecilia Rojas y Teresa Simba

Certificado: Universidad Técnica de Cotopaxi

Total de estudiantes: 30 estudiantes

Tipo de plantel: Fiscal

Número de docentes: 3 docentes

Email: distritolatacunga05h00008r@gmail.com

Teléfono: 032252755

GUÍA DIDÁCTICA

FERIA CON STANDS LÚDICOS DE APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES



Autoras:

CECILIA ROJAS

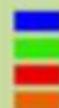
TERESA SIMBA

Tutor:

LIC. MSC. CARLOS PERALVO



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Carrera de
Educación Básica

14.2 Introducción

La presente propuesta está diseñada para cambiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a partir de la lúdica, que ayuden a desarrollar ciertas habilidades como cognitivas, meta-cognitivas y afectivas para que el estudiante construya su propio conocimiento. Por ello, esta propuesta se basa en elaborar una guía de estrategias lúdicas la cual presenta actividades creativas que generan motivación y curiosidad por el nuevo aprendizaje.

Esta guía ofrece a los estudiantes un material de apoyo importante para que aprendan los contenidos de Ciencias Naturales de forma divertida, puesto que se presentan actividades lúdicas que despierten el interés del estudiante para lograr el aprendizaje significativo. Para ello, es necesario recalcar que la aplicación de estrategias lúdicas se desarrolla con la selección de seis temas del texto de Ciencias Naturales que son ejecutados a través de stands, demostrando la fácil comprensión y asimilación de contenidos. Además, las actividades lúdicas están diseñadas con un nombre creativo, objetivo, destreza, procedimiento, tiempo, recursos, imagen y una lista de cotejos que servirá para evaluar los saberes abordados por el docente.

Por otro lado, la propuesta es dirigida a estudiantes de sexto grado de Educación General Básica con el propósito de interactuar a través de actividades que les permitan comprender los contenidos enseñados, convirtiéndolos en sujetos autónomos de su proceso de aprendizaje. De igual manera, se encamina hacia los docentes de la Unidad Educativa “Ana Páez” del sexto grado porque reflexionan sobre su práctica educativa, procurando cambiar su forma de enseñar al emplear nuevas metodologías con actividades divertidas y motivadoras en donde se logre la adquisición de nuevos conocimientos en los educandos.

14.3 Justificación

Nuestro estudio acerca de la implementación de estrategia en el proceso formativo permitió identificar la escasa aplicación de estrategias lúdicas que motivan al estudiante y orienta su aprendizaje. Por ello, la presente guía de estrategias lúdicas busca innovar el proceso de enseñanza aprendizaje con actividades dinámicas alejadas de una práctica pedagógica tradicional. En efecto, esta limitación en el proceso didáctico ha traído consigo la decadencia del proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que, esta práctica docente reduce la intervención y participación del estudiante en la construcción de su aprendizaje.

La guía metodológica ayudará a mejorar el aprendizaje del área de Ciencias Naturales, puesto que las estrategias lúdicas que se proponen buscan integrar aspectos como la creatividad, participación y comunicación. Es decir, se hace evidente el desarrollo psicosocial de los estudiantes. Estos aspectos permiten que el estudiante desarrolle destrezas y vaya reconociendo sus habilidades y capacidades en función de optimizar su aprendizaje. De esta manera, los estudiantes son los principales beneficiarios, puesto que, al desarrollar las actividades planteadas se evidenciará cambios en su comportamiento. Por otro lado, la práctica pedagógica tradicional del docente entrará en un proceso de reflexión en función de mejorar y orientar la enseñanza y el aprendizaje de manera eficaz y oportuna.

Asimismo, esto permitirá a la Unidad Educativa, considerar e introducir mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje que, a su vez, incrementará el buen rendimiento de sus estudiantes y por ende mejorará la educación. En efecto, las actividades que se plantean en esta guía de estrategias lúdicas son de gran relevancia, puesto que ayudarán en la práctica pedagógica de los docentes del área de Ciencias Naturales, además de incentivar al educador a ejecutar actividades que despierten el interés y motiven al estudiante a aprender de forma activa y divertida.

Conforme a lo establecido en la propuesta, se ha abordado un conjunto de herramientas para que el desarrollo de la guía sea óptimo. Es por esto, que los recursos que se proponen utilizar son de fácil acceso y no costosos, por ende, se pueden ejecutar todas las actividades planteadas con el fin de obtener mejores resultados en el proceso de

enseñanza-aprendizaje. Además, se cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes de la Unidad Educativa para poder desarrollar con éxito la guía elaborada.

14.4 Objetivos

14.4.1 Objetivo general

Elaborar una guía metodológica basada en estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica.

14.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar juegos y actividades lúdicas que aporten al aprendizaje en las Ciencias Naturales.
- Organizar las actividades de acuerdo a los contenidos seleccionados del texto para la mejora del proceso de aprendizaje.
- Publicar la guía de estrategias lúdicas a través de las diferentes redes sociales.

14.5 Descripción de la propuesta

El aprendizaje es permanente y va más allá de la educación formal, este pretende que el individuo aprenda a conocer, a hacer, a vivir y a ser. Puesto que, debe estar relacionada con las necesidades e intereses individuales de cada estudiante para formar seres auténticos y seguros de sus capacidades.

En este contexto, se propone elaborar una guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales con los estudiantes del sexto año de EGB. Es necesario recalcar que, la aplicación de estrategias lúdicas se desarrolla a través de una feria de stands, los cuales permiten la fácil comprensión y asimilación de contenidos de forma creativa y motivadora. En efecto, se desarrolla un stand por cada tema seleccionado del libro de Ciencias Naturales, este se encuentra dividido en tres rincones de aprendizaje y cada uno contiene una actividad encaminada a

entender una temática. Los cuales están ubicados en un lugar específico dentro del aula y presentan un escenario acorde a los contenidos a desarrollar. Para su ejecución se estima un tiempo aproximado de una hora con treinta minutos. Por otra parte, para verificar si los contenidos fueron asimilados e interiorizados por los estudiantes se aplica la evaluación a través de una lista de cotejo.

Con respecto a las actividades planteadas para esta guía se pretende utilizar recursos concretos fáciles de crear y adquirir para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En consecuencia, la guía de estrategias lúdicas contiene los siguientes elementos:

- Nombre creativo
- Destreza a desarrollar
- Objetivo de la actividad
- Proceso a seguir
- Tiempo de ejecución
- Recursos
- Imagen que demuestre la ejecución.

Los stands que se pretenden ejecutar en esta guía contienen temas importantes para el aprendizaje de los estudiantes, estos son seleccionados como una muestra o especie de respuesta inmediata para que el docente comprenda y considere que con todo tipo de contenido se puede emplear las estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje y cambiar la metodología de estudio. Entre los contenidos seleccionados están:

- ✚ Animales vertebrados e invertebrados
- ✚ Las plantas
- ✚ El cuerpo humano y sus sistemas
- ✚ Los órganos de los sentidos
- ✚ Hábitos saludables
- ✚ Tiempo atmosférico y clima
- ✚ Clima en Ecuador

14.6 Desarrollo de la propuesta

FERIA CON STANDS LÚDICOS DE APRENDIZAJE PARA EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES

CONTENIDOS

- ✚ **STAND 1:** ANIMALES VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS

- ✚ **STAND 2:** LAS PLANTAS

- ✚ **STAND 3:** LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

- ✚ **STAND 4:** EL CUERPO HUMANO Y SUS SISTEMAS.

- ✚ **STAND 5:** HÁBITOS SALUDABLES

- ✚ **STAND 6:** TIEMPO ATMOSFÉRICO Y CLIMA

- ✚ **STAND 7:** CLIMA EN ECUADOR



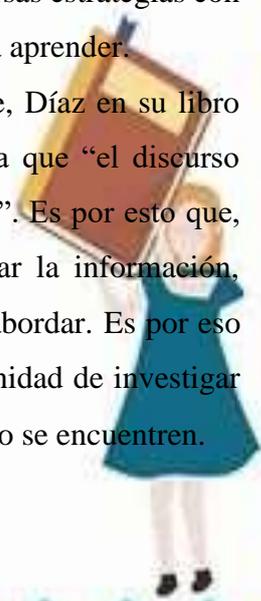
Aspectos a considerar

El aprendizaje basado en la lúdica es una propuesta vivencial debido a que inserta el juego en el proceso pedagógico creando un compromiso con el aprendizaje. Se juega para conocer, construir un conocimiento e integrar las habilidades y aptitudes que nos impliquen como sujetos de un mismo contexto. Igualmente, permite resolver problemas con diferentes formas de pensar, hacer y ser con otros. El aprendizaje llega a ser significativo debido a que permite tener mayor retención de la memoria, al ser atractivo y motiva al estudiante a ser autónomo generando competitividad y cooperación. Asimismo, el jugar nos permite utilizar los sentidos, imaginar, conocer, experimentar, transformar y crear nuevas formas de interacción con otros. Esto desde la alegría, el disfrute y el placer para apropiarnos de la realidad creativamente, sintiéndola, pensándola, analizándola y transformándola en colectivo.

El modelo constructivista de Piaget permite al estudiante ser responsable de su propio proceso educativo, debido a que, favorece la autonomía y resolución creativa de problemas para mejorar las experiencias de aprendizaje fortaleciendo su nivel de desarrollo. Cuando el estudiante está comprometido y motivado por participar e interactuar frecuentemente en el grupo, hace más eficaz el proceso de asimilación que el de memorización. También, para que su aprendizaje sea óptimo debe preguntar, cuestionar datos, tener curiosidad y reflexionar sobre sus experiencias para entender el mundo en el que vive.

Asimismo, el docente facilita y provoca las condiciones óptimas para orientar el proceso de forma progresiva. Es preciso mencionar la importancia de la interacción entre el docente, estudiante y contenido de aprendizaje para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos, así también, considerar la aplicación de diversas estrategias con el fin de potenciar sus habilidades y conseguir que logren aprender a aprender.

En relación con la enseñanza que debe propiciar el docente, Díaz en su libro sobre estrategias docentes para un aprendizaje significativo resalta que “el discurso expositivo-explicativo del docente: no basta con decir para enseñar”. Es por esto que, se plantea utilizar organizadores gráficos para resumir u organizar la información, siendo de gran utilidad para el entendimiento de las temáticas por abordar. Es por eso que, los docentes deben implicarse y comprometerse con la oportunidad de investigar otras formas de mirar la realidad en donde el juego y el conocimiento se encuentren.



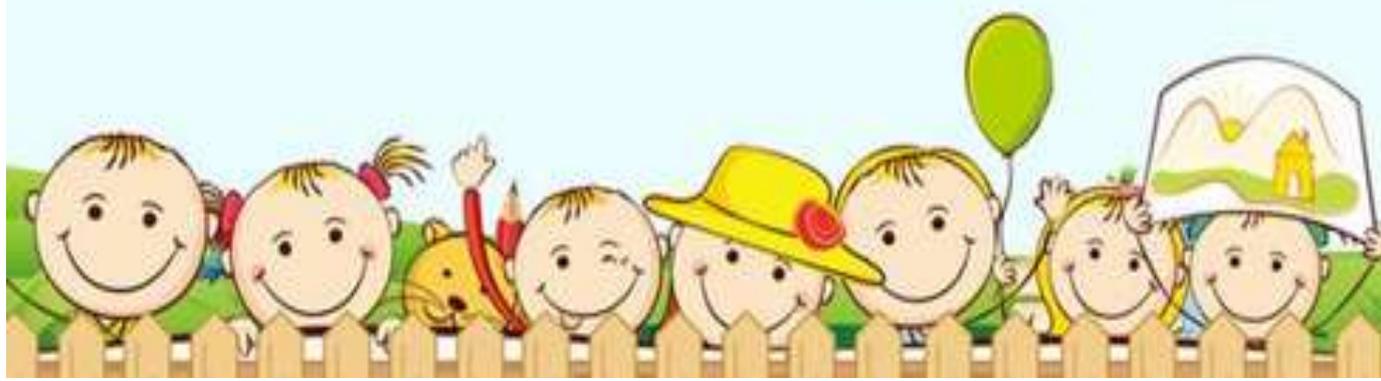


ANIMALES VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS

Stand 1

**“EL APRENDIZAJE ES EXPERIENCIA, TODO
LO DEMÁS ES INFORMACIÓN”**

Albert Einstein





RINCÓN 1

En el primer rincón el docente pretende abordar una actividad, desarrollando el tema las características de los animales vertebrados e invertebrados. Este rincón se ejecuta en el aula y va a estar ubicado en un espacio del salón con un escenario acorde a la temática. Para ello, el escenario consta de un fondo verde con dos imágenes con y sin estructura ósea de un animal, también se emplea un rompecabezas para que los participantes formen los animales luego de unir todas las piezas. Además, para enseñar de forma creativa e interesante la temática se hace uso de una laptop y un proyector.

Actividad 1: Ordena las piezas y ¡Dinos que descubriste!

La actividad del rompecabezas en el proceso de aprendizaje ofrece una excelente oportunidad de aumentar y desarrollar las habilidades cognitivas, las destrezas de la motricidad fina y el trabajo colaborativo entre los integrantes, puesto que al jugar se goza la percepción de completar una tarea con éxito mientras se arma y desarma el rompecabezas. Además, pasa a ser una actividad importante porque mediante ella se logra la interiorización del tema que el docente a enseñando.

Destreza a desarrollar: Reconocer los animales vertebrados e invertebrados mencionando sus características de acuerdo a su tipología y su hábitat. Ref. CN.3.1.1.

Objetivo de la actividad: Mejorar la coordinación óculo-manual y ejercitar la concentración como la paciencia del estudiante.

Procedimiento:

1. Se forma seis equipos de cinco estudiantes y a cada grupo se entrega un rompecabezas de 16 piezas desarmadas.
2. Los jugadores deben armar el rompecabezas en un tiempo máximo de diez minutos.
3. Una vez concluida la actividad todos los integrantes del equipo deben mencionar el tipo de animal que han descubierto y sus características.
4. El equipo ganador es aquel que mencione correctamente los aspectos solicitados.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: Rompecabezas, hojas con preguntas y cuaderno del estudiante.

Imagen:



RINCÓN 2

En este rincón se aborda la clasificación de los animales vertebrados e invertebrados. Tendrá su escenario que cuenta con elementos que permitan una mayor comprensión del tema abordado. Es decir, el rincón va a tener un fondo celeste con diferentes animales como la vaca, caballo, gusano y un cangrejo entre otros, para ello, se ejecuta en el aula, al lado izquierdo del pizarrón, además, se emplea un juego (Veo Veo que animal es) para que el aprendizaje sea divertido y al mismo instante se fortalezca el conocimiento desarrollado.

Actividad 2: Adivina ¿Qué animal es?

Desarrollar la temática a través del juego “Veo Veo adivina que animal es” brinda a los individuos la oportunidad de practicar y dominar las destrezas enseñadas, además que aprendan unos de otros y puedan dirigir su aprendizaje. De esta manera, abordar el contenido la clasificación de los animales vertebrados o invertebrados es fundamental en la vida de las personas porque les permiten comprender que son seres vivos, que deben promover el respeto y el amor por la naturaleza.

Destreza a desarrollar: Clasificar los animales vertebrados e invertebrados, mencionando las características específicas según su tipología y su hábitat. Ref. CN.3.1.1.

Objetivo de la actividad: Favorecer la imaginación y la creatividad de los niños, al mismo tiempo fortalece el conocimiento desarrollado.

Procedimiento:

1. El docente forma dos equipos de quince estudiantes para jugar “ADIVINA QUÉ ANIMAL ES” y menciona las reglas del juego. Además, lleva dos bolsas y cada una contienen 5 tarjetas con imágenes de animales.
2. En cada quipo se elige 5 participantes, un total de 10 estudiantes quienes pasan al frente a tomar una tarjeta y de acuerdo a la imagen deben representarla a través de la mímica para que los demás compañeros de su grupo descubran qué animal es.
3. El primer equipo tendrá el nombre de los animales vertebrados y el segundo equipo lleva el nombre de animales invertebrados.
4. El primer equipo tiene 2 minutos para representar el animal de la tarjeta. Este grupo debe mencionar que animal es, sus características y dar a conocer a qué clasificación pertenece.
5. En caso de no adivinar se da paso al segundo equipo. El segundo equipo tiene la oportunidad de adivinar el animal que encontró. Asimismo, tiene 2 minutos para mencionar que animal es, sus características y dar a conocer a qué clasificación pertenece.
6. El juego culmina cuando hayan adivinado las 5 clasificaciones de los animales vertebrados y las 5 clasificaciones de los animales invertebrados.
7. Gana el equipo que haya contestado correctamente a la clasificación de los animales o haya tenido mayor acierto.

Tiempo: 25 minutos

Recursos: Tarjetas de los animales, bolsas de tela

Imagen:



RINCÓN 3

En el tercer rincón se desarrolla una actividad englobando los dos temas ejecutados en los rincones 1 y 2, lo que quiere decir, es que aquí se pretende emplear un juego que ayude a evaluar si los contenidos enseñados fueron comprendidos. De igual forma, este rincón contendrá un escenario creativo con diferentes imágenes de animales estudiados, también se pondrá música que los represente, asimismo se elabora un fondo verde con plantas y una cascada que genere un escenario atractivo para enseñar y aprender.

Actividad 3: Juguemos en la rayuela

En esta actividad aplicar el juego de la rayuela favorece que el individuo desarrolle la memoria, el razonamiento y el equilibrio de su cuerpo. Por otro lado, enseñar los contenidos mediante esta actividad ayuda a que el ser humano comprenda el valor que tiene la naturaleza y los seres vivos que la conforman. Además de ello, que los aprendizajes sean enseñados de forma dinámica y motivadora para obtener mejores resultados.

Destreza a desarrollar: Indagar, con el uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales vertebrados e invertebrados y clasificarlos de acuerdo al tipo de animal. Ref CN.3.1.1.

Objetivo de la actividad: Favorecer el desarrollo de la memoria, la atención y el razonamiento a igual que la coordinación viso-motora.

Procedimiento:

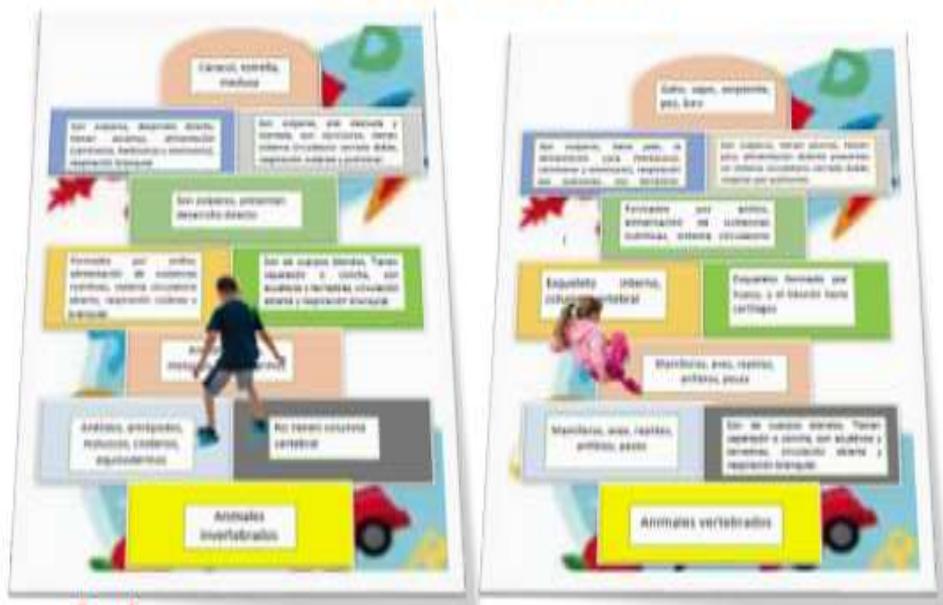
1. El docente presenta a los estudiantes dos ruletas hechas en papelotes para que jueguen.
2. Cada rayuela contiene aspectos específicos de los animales vertebrados e invertebrados.
3. Se forman cuatro equipos de 7 estudiantes y en cada grupo eligen un jugador, mientras que los demás serán su apoyo al encontrar la respuesta.
4. Las rayuelas contienen aspectos de los animales vertebrados e invertebrados
5. El primer equipo juega con la rayuela de los animales vertebrados. En este caso, el estudiante debe identificar la característica que le corresponde a este grupo de animales, colocándose en el recuadro correspondiente.
6. En cambio, el segundo equipo juega con la rayuela de los animales invertebrados realizando la misma actividad que desarrolla el primer equipo
7. Finalmente gana el equipo que descubra todos los aspectos y características de los animales vertebrados e invertebrados. Llegando así al final de la rayuela.

Tiempo: 20 minutos

Recursos: Juego de la rayuela hecha en un papelote.

Imagen:

Juego de la rayuela



INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 1

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Identifica animales vertebrados e invertebrados				
Caracteriza los tipos de animales				
Clasifica los animales según al tipo que pertenecen.				
Demuestra comprensión de los diversos grupos de animales vertebrados e invertebrados				
Conoce la estructura de respiración de los diferentes animales				
Total				



LAS PLANTAS

Stand 2

“DIME Y LO OLVIDO, ENSEÑAME Y LO
RECUERDO, INVOLUCRAME Y LO
APRENDO”

Benjamín Franklin



RINCÓN 1



En el primer rincón el docente pretende abordar una actividad, desarrollando el tema las plantas. Este stand se ejecuta en el aula y va a estar ubicado en la parte de frente del pizarrón con un escenario acorde a la temática. Para ello, el escenario consta con imágenes de las plantas, elementos importantes para su desarrollo, además, se lleva una laptop con su proyector para que el docente aborde la temática. De igual forma se aplica un recurso concreto (crucigrama) para que sea más dinámico el proceso de pedagógico.

Actividad 1: Juega con el crucigrama

Aplicar esta actividad en el desarrollo de la clase, enseñando una temática facilitada a que los aprendizajes sean interiorizados con rapidez, que la persona preste atención y concentración para lograr un fin. Puesto que esta estimula el funcionamiento de distintas partes del cerebro y habilidades cognitivas que sirven para el desarrollo personal. Por otro lado, enseñar el tema de las plantas es importante porque desde niños aprenden a cuidar y a sembrar algunas para conservar el ambiente sano y saludable.

Destreza a desarrollar: Identificar características fundamentales de las plantas e identificar el proceso que permite elaborar su propio alimento para así comprender su relación con la humedad del suelo y su importancia con el ambiente. Ref. CN.3.1.2.

Objetivo de la actividad: Estimular la comprensión lectora, la ortografía y ampliar el vocabulario de los estudiantes permitiendo la resolución de problemas.

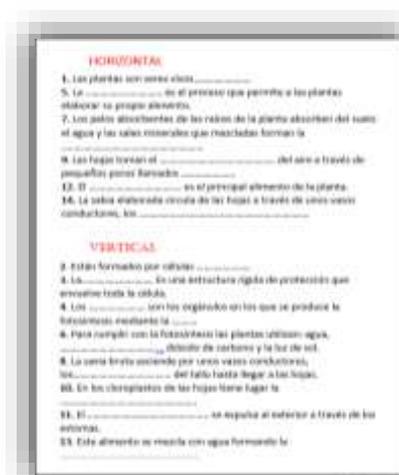
Procedimiento:

1. Se forma equipos de cuatro estudiantes.
2. Se entrega a cada equipo un crucigrama y una hoja con preguntas.
3. Los estudiantes deben completar los ítems y demostrar mediante el crucigrama las respuestas.
4. Para concluir la actividad tienen 30 minutos.
5. Los equipos que logren llenar el crucigrama en el menor tiempo posible serán los ganadores.

Tiempo: 40 minutos

Recursos: Tabla de madera con piezas del crucigrama, hojas con preguntas

Imagen:



RINCÓN 2



En este rincón se aborda las plantas con semilla, para ello, su escenario cuenta con elementos que permitan una mayor comprensión del tema abordado. Es decir, el rincón se ejecuta en el aula, al lado izquierdo del pizarrón, va a contener un fondo de plantas con flor y un bosque atractivo. Además, se emplea una actividad (juego con letras) para que el proceso del aprendizaje sea divertido y al mismo instante se fortalezca el conocimiento desarrollado consiguiendo la que participen todos los individuos.

Actividad 2: Juego con letras

En el proceso pedagógico emplear esta actividad la sopa de letras con una temática del texto es de vital importancia para mejorar el rendimiento académico de los participantes, ya que esta actividad requiere de concentración, la estrategia y la memoria para potenciar las capacidades lingüísticas, manteniendo al cerebro activo para resolver problemas que estén presentes en la vida. Por otra parte, desarrollar el contenido de las plantas es fundamental, ya que gracias a ella se obtiene el oxígeno para vivir y el alimento para la subsistencia del ser humano.

Destreza a desarrollar: Reconocer las plantas con semilla, las partes que la forman para así comprender su relación con la humedad del suelo y su importancia con el ambiente. Ref. CN.3.1.2.

Objetivo de la actividad: Trabajar la concentración y la atención visual formando palabras y frases del contenido desarrollado.

Procedimiento:

1. Se forma equipos de cinco estudiantes.
2. A cada equipo se entrega una bolsa con letras y tienen que formar palabras dando respuesta a las preguntas.
3. También se entrega una hoja con las preguntas, para el desarrollo de esta actividad se cuenta con un tiempo de 30 minutos.
4. El equipo ganador es quien termine en menos tiempo y conteste a las respuestas correctamente.

Tiempo: 40 minutos

Recursos: Bolsa con letras y hojas con preguntas.

Imagen:



RINCÓN 3



En el tercer rincón se desarrolla una actividad englobando los dos temas ejecutados en los rincones 1 y 2, es decir, aquí se pretende emplear un juego que ayude a evaluar si los contenidos enseñados fueron comprendidos. De igual forma, este rincón contendrá un escenario creativo demostrando las imágenes de la naturaleza con un fondo verde el mismo que está ubicado al final del salón, aquí participan todos los integrantes del curso, además se emplea un juego con los globos para que sea más divertido esta enseñanza.

Actividad 3: Juego ¡revienta los globos!

Aplicar este tipo de actividad en el aula ayuda que los integrantes se diviertan, se relajen y activen sus neuronas cerebrales para recordar los aprendizajes desarrollados por el instructor. Además, conjugarlo correctamente permite que la persona enseñe y aprenda de forma creativa y motivada. Por otro lado, abordar estos contenidos en la vida humana es importante porque ayuda a comprender el amor y el respeto que merece la naturaleza.

Destreza a desarrollar: Reconocer características fundamentales de las plantas, su estructura y la función que cumplen para así comprender su relación con la humedad del suelo y su importancia con el ambiente. Ref. CN.3.1.2.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad, la empatía e integración social.

Procedimiento:

1. La docente trae 30 globos y dentro de ellos se encuentra actividades o preguntas que desarrollen los estudiantes.
2. Cada estudiante escogerá un globo y lo explotará para verificar que actividad o pregunta debe resolver.
3. Para realizar la actividad o responder la pregunta tendrá un tiempo estimado de 5 minutos.
4. En cada globo está una pregunta ejemplo: ¿cómo se llama la planta que tiene flor? Y puede haber una actividad como: realice una adivinanza con el tema planteado.
5. Puede contar con ayuda de otro compañero el cual elija el estudiante.

Tiempo: 45 minutos

Recursos: Globos de colores, papel con preguntas o actividades.

Imagen:





INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 2

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Identifica características importantes de las plantas.				
Comprende el proceso de fotosíntesis de la planta				
Nombra los elementos necesario para el proceso de la fotosíntesis				
Identifica las partes que contiene la planta				
Clasifica las plantas con flor				
Distingue las plantas que producen fruto y las que no producen fruto.				
TOTAL				



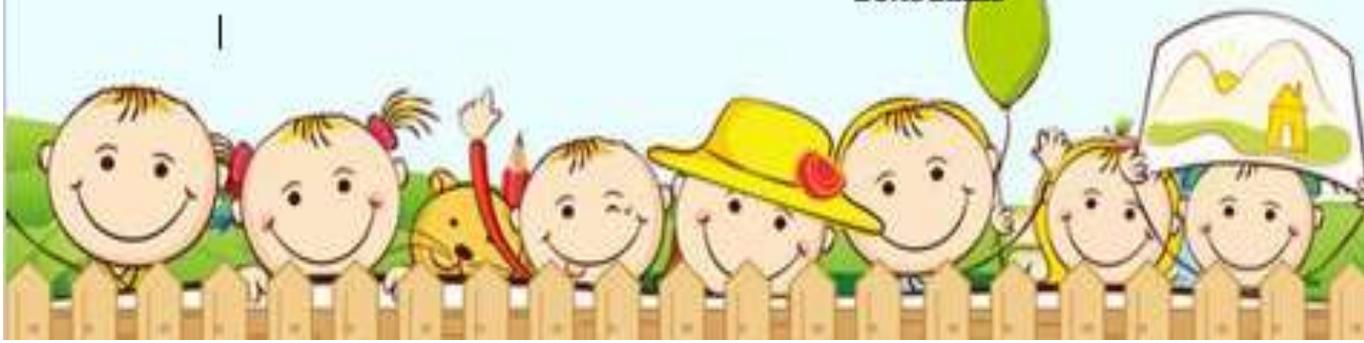


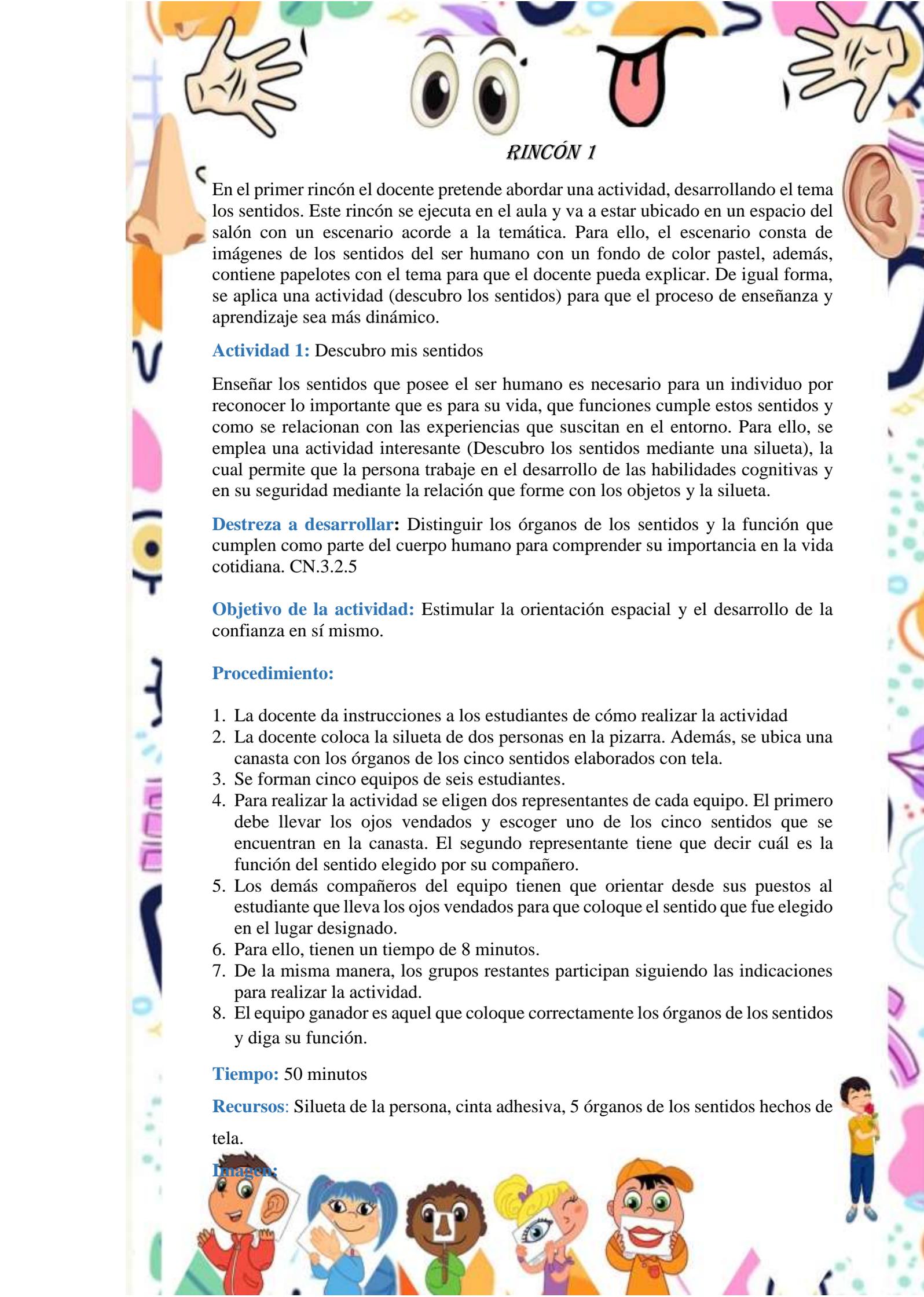
LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

Stand 3

**“EL JUEGO NO SOLO OPERA COMO
NUESTRO IMPULSO CREATIVO; ES UN
MODO FUNDAMENTAL DE APRENDIZAJE”**

David Elkind





RINCÓN 1

En el primer rincón el docente pretende abordar una actividad, desarrollando el tema los sentidos. Este rincón se ejecuta en el aula y va a estar ubicado en un espacio del salón con un escenario acorde a la temática. Para ello, el escenario consta de imágenes de los sentidos del ser humano con un fondo de color pastel, además, contiene papelotes con el tema para que el docente pueda explicar. De igual forma, se aplica una actividad (descubro los sentidos) para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más dinámico.

Actividad 1: Descubro mis sentidos

Enseñar los sentidos que posee el ser humano es necesario para un individuo por reconocer lo importante que es para su vida, que funciones cumple estos sentidos y como se relacionan con las experiencias que suscitan en el entorno. Para ello, se emplea una actividad interesante (Descubro los sentidos mediante una silueta), la cual permite que la persona trabaje en el desarrollo de las habilidades cognitivas y en su seguridad mediante la relación que forme con los objetos y la silueta.

Destreza a desarrollar: Distinguir los órganos de los sentidos y la función que cumplen como parte del cuerpo humano para comprender su importancia en la vida cotidiana. CN.3.2.5

Objetivo de la actividad: Estimular la orientación espacial y el desarrollo de la confianza en sí mismo.

Procedimiento:

1. La docente da instrucciones a los estudiantes de cómo realizar la actividad
2. La docente coloca la silueta de dos personas en la pizarra. Además, se ubica una canasta con los órganos de los cinco sentidos elaborados con tela.
3. Se forman cinco equipos de seis estudiantes.
4. Para realizar la actividad se eligen dos representantes de cada equipo. El primero debe llevar los ojos vendados y escoger uno de los cinco sentidos que se encuentran en la canasta. El segundo representante tiene que decir cuál es la función del sentido elegido por su compañero.
5. Los demás compañeros del equipo tienen que orientar desde sus puestos al estudiante que lleva los ojos vendados para que coloque el sentido que fue elegido en el lugar designado.
6. Para ello, tienen un tiempo de 8 minutos.
7. De la misma manera, los grupos restantes participan siguiendo las indicaciones para realizar la actividad.
8. El equipo ganador es aquel que coloque correctamente los órganos de los sentidos y diga su función.

Tiempo: 50 minutos

Recursos: Silueta de la persona, cinta adhesiva, 5 órganos de los sentidos hechos de tela.

Imagen:





RINCÓN 2

En este rincón se aborda aspectos importantes de los sentidos, para ello, su escenario cuenta con elementos que permitan una mayor comprensión del tema abordado. Es decir, el rincón se ejecuta en el aula con imágenes del ser humano que desarrollan los sentidos, el cual está ubicado al lado izquierdo del pizarrón en donde se emplea una actividad divertida y participativa (ruleta de los sentidos) para que el proceso del aprendizaje sea divertido y al mismo instante se fortalezca el conocimiento desarrollado.

Actividad 2: La ruleta de los sentidos

Desarrollar este tipo de actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje es de gran ayuda porque despierta la curiosidad de aprender nuevos saberes, además genera el desarrollo de habilidades sociales y afectivas de quienes la utilizan. También abordar este contenido es fundamental porque como persona trata de valorar su cuerpo, las partes que la conforman mediante el cuidado y el respeto hacia su propio organismo.

Destreza a desarrollar: Describir la estructura y función de los órganos de los sentidos, y explicar su importancia para la relación con el ambiente social y natural. CN.3.2.5

Objetivo de la actividad: Desarrollar la creatividad y el fortalecimiento del trabajo en equipo.



Procedimiento:

1. Se forman equipos de 6 estudiantes para que desarrollen la actividad.
2. El docente lleva una ruleta hecha en casa con los 5 órganos de los sentidos
3. Un representante de cada equipo debe girar la ruleta para asignarle un órgano de los cinco sentidos.
4. En cada rincón del aula van a estar los equipos enumerados empezando desde el 1 hasta el 5. Cada grupo debe mencionar 5 características del órgano o sentido seleccionado y además debe representarlo en un dibujo creativo.
5. El equipo ganador es aquel que responda correctamente las características del sentido seleccionado y presente un dibujo creativo.

Tiempo: 35 minutos

Recursos: Ruleta de los 5 sentidos, hojas de papel boom

Imagen:



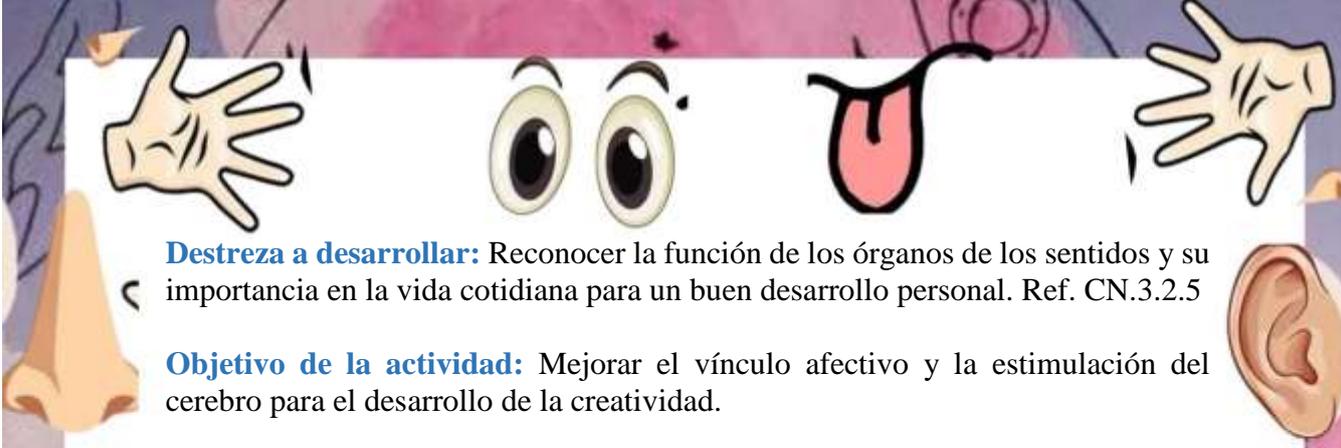
RINCÓN 3

En el tercer rincón se desarrolla una actividad englobando los dos temas ejecutados en los rincones 1 y 2, es decir, aquí se pretende emplear un juego que ayude a evaluar si los contenidos enseñados fueron comprendidos. De igual forma, este rincón contendrá un escenario creativo con una melodía atractiva que motive y genere la participación de todos los integrantes del aula, para ello, se utiliza una laptop y un proyector. Además, el rincón está ubicado al fondo del aula con una decoración atractiva con papel crepe y algunas imágenes de los sentidos.

Actividad 3: Despertando los sentidos

La actividad descubre tus sentidos aplicado en el proceso de aprendizaje es importante porque permite desarrollar la memoria de los individuos y estimular los sentidos para que comprendan y descubran el mundo que les rodea. Por otra parte, abordar estas temáticas es fundamental para las personas porque llegan a valorar su cuerpo, las partes que la conforman mediante el cuidado y el respeto hacia su propio organismo y el de los demás.





Destreza a desarrollar: Reconocer la función de los órganos de los sentidos y su importancia en la vida cotidiana para un buen desarrollo personal. Ref. CN.3.2.5

Objetivo de la actividad: Mejorar el vínculo afectivo y la estimulación del cerebro para el desarrollo de la creatividad.

Procedimiento:

1. La docente forma equipos de 6 estudiantes y cada uno tiene que desarrollar una actividad aplicando los 5 sentidos. Además, da a conocer las reglas de la actividad
2. Para ello la docente pide con anticipación objetos que permitan utilizar los sentidos. Ejemplo: pañuelo, perfume, fruta, chupete, flor, imagen y el sonido de un animal.
3. De cada equipo se eligen dos representantes. El primero es quien se encuentra sentado frente a su grupo con los ojos vendados para que reconozca el objeto presentado. El segundo es quien acerque los objetos a su compañero.
4. Gana el equipo que identifique los objetos presentados en el menor tiempo posible.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: Objetos traídos de casa.

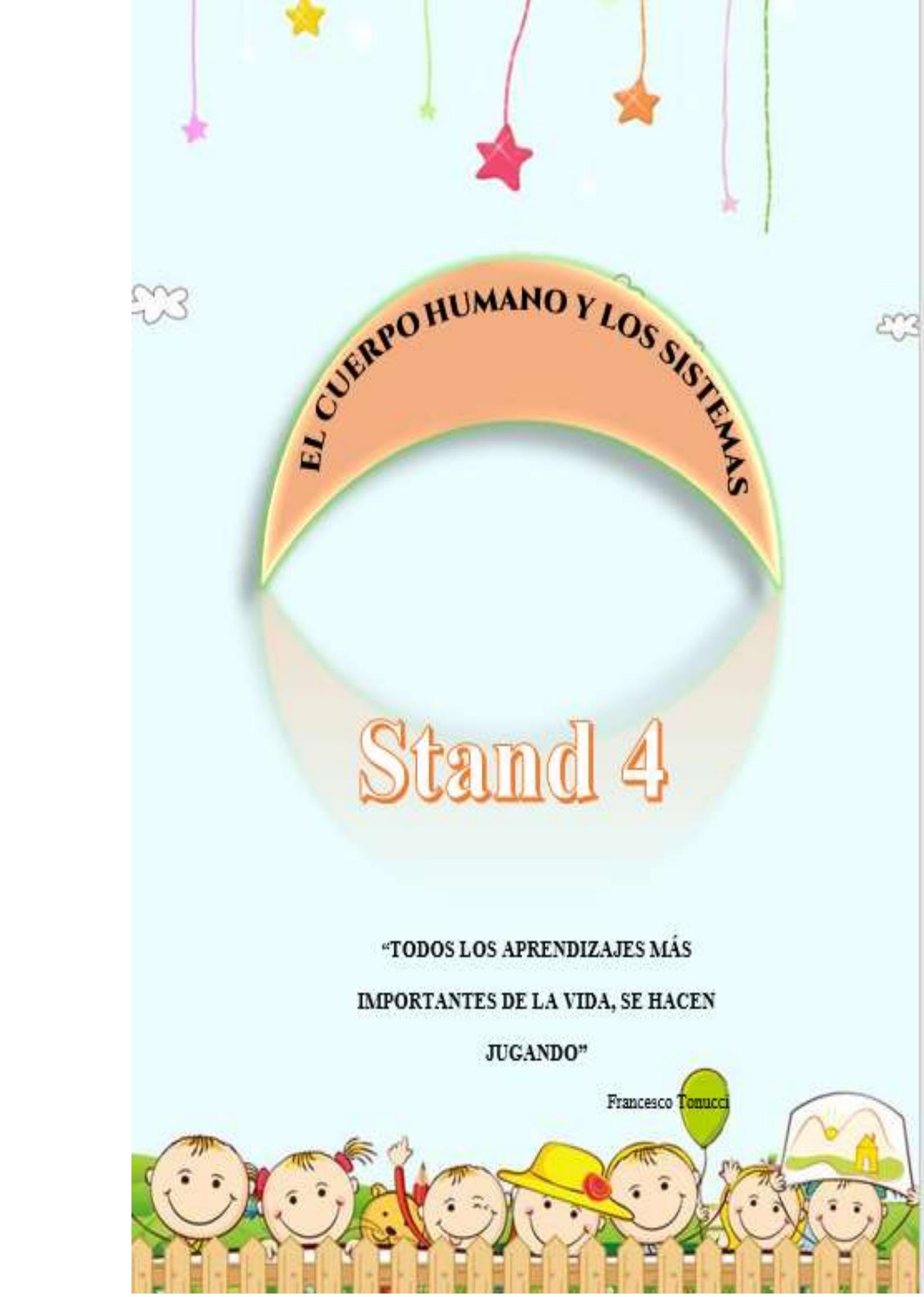
Imagen:



INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 3

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Identifica los órganos de los sentidos				
Enuncia la función que cumple cada órgano de los sentidos				
Reconoce la estructura de cada órgano de los sentidos				
Diferencia los órganos de los sentidos				
Describe las partes que contienen el órgano del oído.				
TOTAL				



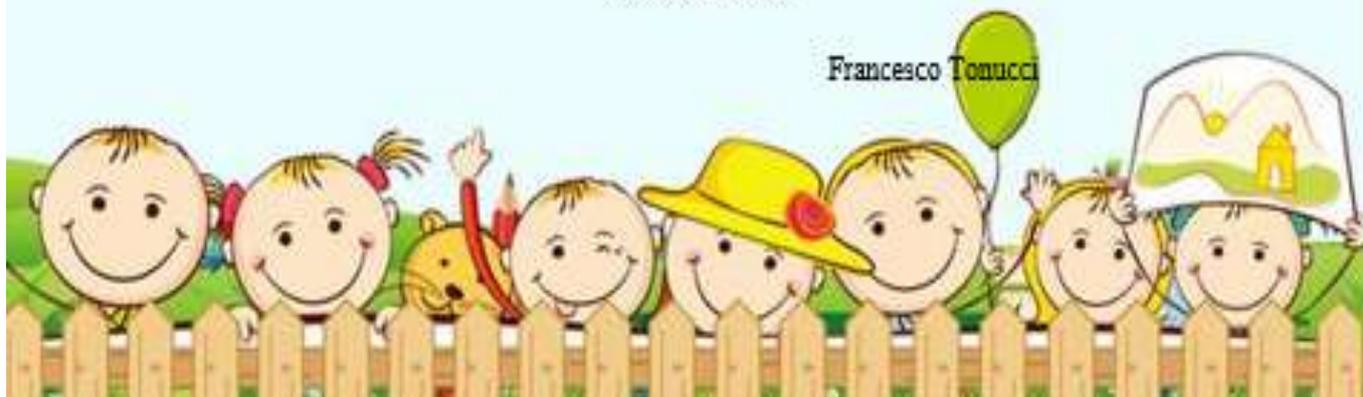


EL CUERPO HUMANO Y LOS SISTEMAS

Stand 4

**“TODOS LOS APRENDIZAJES MÁS
IMPORTANTES DE LA VIDA, SE HACEN
JUGANDO”**

Francesco Tonucci



RINCÓN 1

El primer rincón corresponde a la temática “el cuerpo humano y la salud”. Este rincón está ubicado al lado derecho del salón de clases y consta de un escenario con papelotes o carteles que representan un hospital dando la idea de que los estudiantes son doctores que van a conocer sobre cómo funciona el cuerpo humano. Además, debe tener imágenes de los sistemas que conforman el cuerpo y el organizador gráfico con el que se imparte la clase como apoyo para los estudiantes.

Actividad 1: ¿Cómo funciona mi cuerpo?

Es importante que las personas tengan conocimiento de su propio cuerpo, debido a que, la relación del individuo con su cuerpo varía de acuerdo a su edad, facilitándole diferentes aprendizajes dependiendo la etapa en la que se encuentre. El propósito de implementar el juego para apropiarse de conocimientos como este es crear individuos que se quieran y que sean cuidadosos con su espacio personal, además de relacionarse cuidadosamente con sus cuerpos.

Destreza a desarrollar: Representar con apoyo de modelos, la estructura y función de los sistemas digestivo, respiratorio, circulatorio, excretor, nervioso, muscular y esquelético para promover su cuidado. Ref. CN.3.2.3.

Objetivo de la actividad: Potenciar la memoria y razonamiento a través de la creación de un significado o definición.

Procedimiento:

1. Se forman 7 equipos de 4 estudiantes
2. El docente explica las reglas del juego
3. El docente entrega un chaleco diferente a cada equipo. Este chaleco representa un sistema del cuerpo humano. (Sistema respiratorio, digestivo, circulatorio, nervioso, excretor, muscular y esquelético).
4. Cada equipo representa un sistema del cuerpo humano
5. Se entrega una hoja a cada equipo donde deben escribir la función del sistema que les corresponde.
6. Tendrán 10 minutos para escribir la función del sistema.
7. Se elige un representante de cada equipo quien mencione frente a los demás la definición elaborada.

Tiempo: 35 minutos

Recursos: Chalecos de los siete sistemas estudiados, hojas de papel bon

Imagen:



RINCÓN 2

EL CUERPO HUMANO

El segundo rincón aborda las características del sistema esquelético, este sistema fue seleccionado como ejemplo para demostrar que se pueden estudiar los demás sistemas. El rincón se encuentra ubicado en la parte posterior del salón de clases con un escenario referente a un laboratorio, haciendo visible el esqueleto del cuerpo humano e imágenes con las partes que lo conforman.

Actividad 2: Aprendiendo a conocernos

Las personas viven el día a día concentradas en situaciones y exigencias del mundo externo, por lo que constantemente se olvidan de lo importante que es conocer su mundo interno. La intención de esta actividad es utilizar la técnica de etiquetamiento, que ayuda haciendo sencilla la tarea de filtrar y encontrar la información más importante sobre un tema específico. Además, pretende reconocer que, aunque cada sistema interactúe con el otro, posee distintas funciones y características que los hacen específicos. Así cuando algo sale mal en un sistema, lo más probable es que afecte a otro sistema.

Destreza a desarrollar: Explicar las características del sistema esquelético para promover su cuidado. Ref. CN.3.2.3.

Objetivo de la actividad: Fomentar la organización de equipo, empleando valores para el mejoramiento del rendimiento personal.

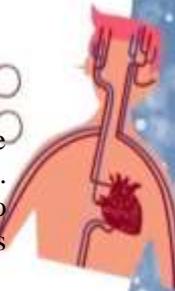
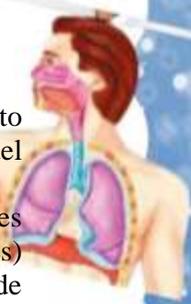
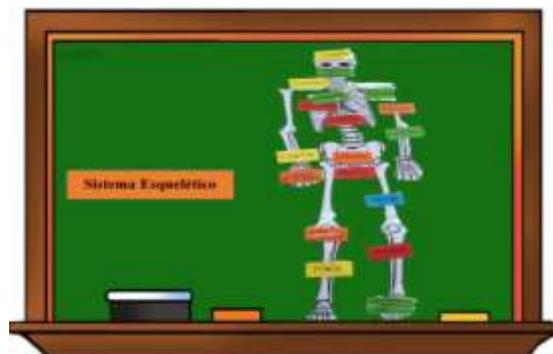
Procedimiento:

1. Se realizan 4 equipos de 7 estudiantes
2. El docente esclarece las reglas y condiciones del juego
3. Frente al pizarrón se encuentra la figura del esqueleto humano.
4. Cada equipo elige tres representantes quienes deben rotular las partes del esqueleto humano. Para ello, la docente entrega tres tarjetas a cada grupo con las partes del esqueleto. Esta actividad debe realizarse en un máximo de 10 minutos.
5. Luego de concluir la primera actividad, se entrega una cartulina de las cuatro partes principales del sistema esquelético (cráneo, tórax, columna vertebral y extremidades) a los cuatro compañeros restantes del equipo, para que escriban las características de cada una de estas.
6. Para concluir con la actividad la docente debe revisar las características colocadas en la cartulina y gana el equipo que haya contestado correctamente.

Tiempo: 35 minutos

Recursos: Tarjetas de los sistemas del cuerpo humano, cartulinas rotuladas con los sistemas del cuerpo humano, cinta adhesiva o masking, sobres de papel

Imagen:



RINCÓN 3

En el tercer rincón se pretende englobar las temáticas del stand 1 y 2 anteriormente realizadas. Este juego se plantea para verificar si se llegó a la comprensión y apoderamiento de conocimientos. Asimismo, este rincón se encuentra ubicado al lado izquierdo del salón de clases, además de utilizar como escenario el fondo de un hospital y un proyector infocus con canciones e imágenes sobre el cuidado del cuerpo para mejorar el ambiente en el aula.



Actividad 3: ¡Poniendo en práctica mis saberes!

La importancia de cuidar el cuerpo radica no solo en el cuidado externo que se le da día a día, sino también cuidarlo internamente para que los organismos trabajen de manera adecuada, si bien es cierto el cuerpo humano se compone de sistemas organizados que funcionan para sostener la vida. Cada sistema es una parte esencial del cuerpo y su buen funcionamiento garantiza que el cuerpo sea capaz de realizar acciones como moverse, pensar y respirar. Esta actividad garantiza la diversión y el dominio de la destreza que se espera desarrollar, puesto que el juego a más de ser atractivo y activo permite que la experiencia sea canal para llegar al conocimiento.

Destreza a desarrollar: Interpretar las funciones que tienen los sistemas del cuerpo humano creando conciencia del cuidado que debe tener cada uno. Ref. CN.3.2.3.

Objetivo de la actividad: Fomentar la socialización y el orden dentro del aula manteniendo un ambiente de aprendizaje tranquilo para el mejoramiento de la atención y participación.

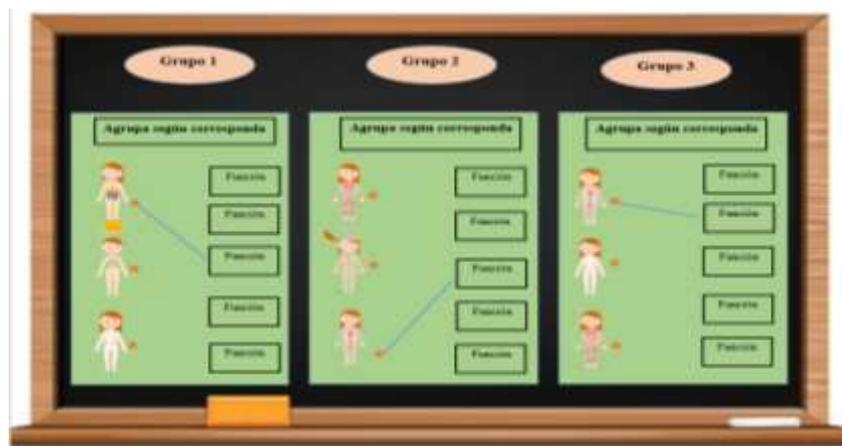
Procedimiento:

1. Se forman cuatro equipos
2. Cada equipo realiza una fila frente a un papelote.
3. La docente explica las reglas del juego
4. En el pizarrón se colocan cuatro papelotes, los cuales tienen al lado izquierdo una palabra general e imagen y al lado derecho la función de un sistema del cuerpo humano. Por ejemplo: la palabra general es Sistema esquelético y el estudiante debe unirlos con su función.
5. Cada estudiante puede unir una sola función con la imagen correspondiente, de la misma manera participan los demás integrantes del equipo.
6. Gana el equipo que realice la actividad en menos tiempo y que tenga las respuestas correctas

Tiempo: 35 minutos

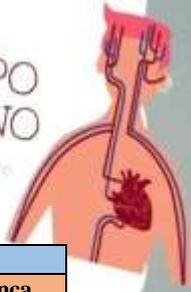
Recursos: 4 papelotes, imágenes de los sistemas del cuerpo humano (7 imágenes)

Imagen:



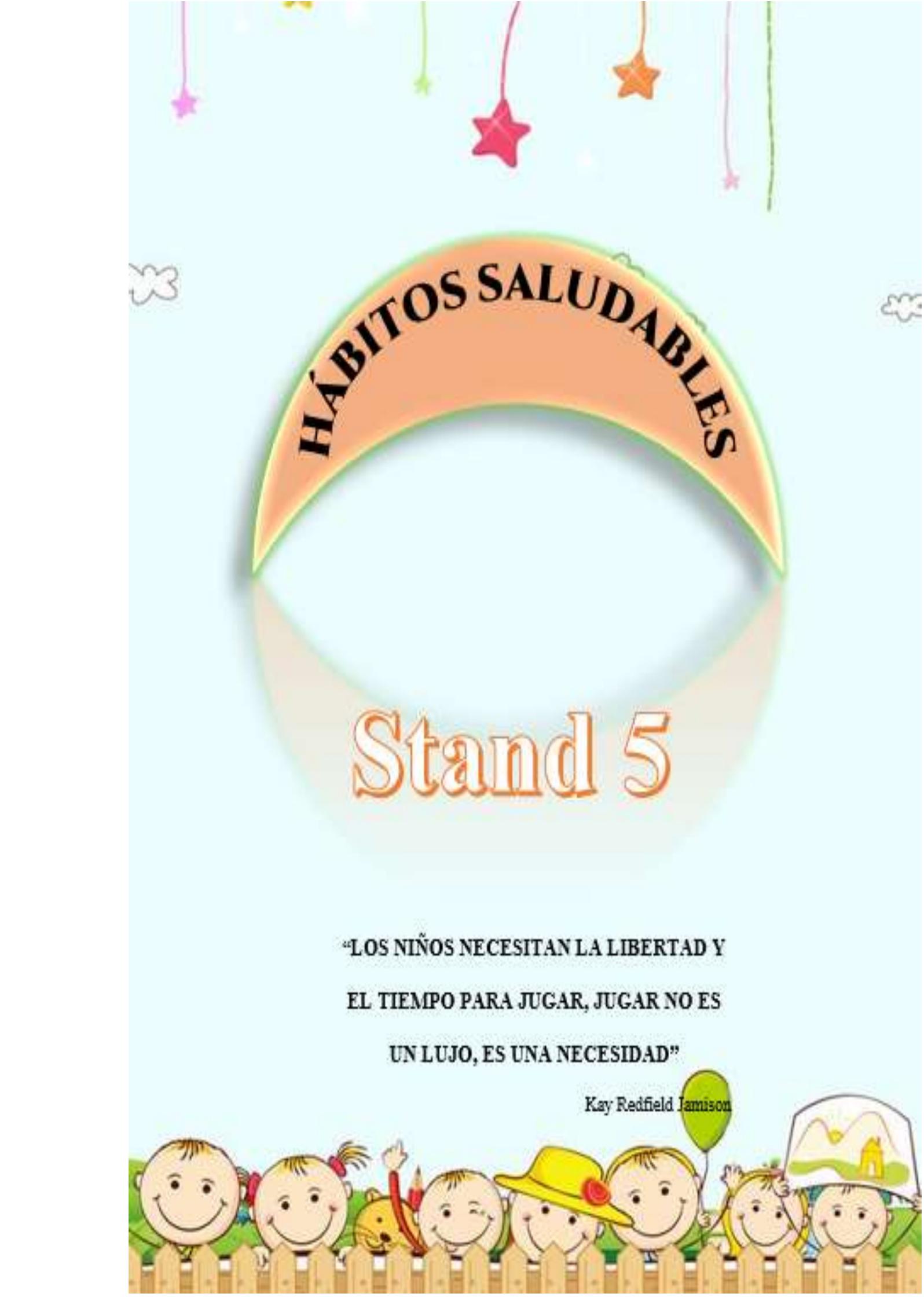
INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 4

EL CUERPO HUMANO
 INSTITUCIÓN DEL COMITÉ DE FERIA DENTAR



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Identifica características importantes del cuerpo humano.				
Comprende cómo está formado del aparato locomotor				
Identifica las funciones principales del sistema esquelético.				
Reconoce la estructura del sistema esquelético				
Menciona características de cada parte de la estructura del sistema esquelético				
TOTAL				



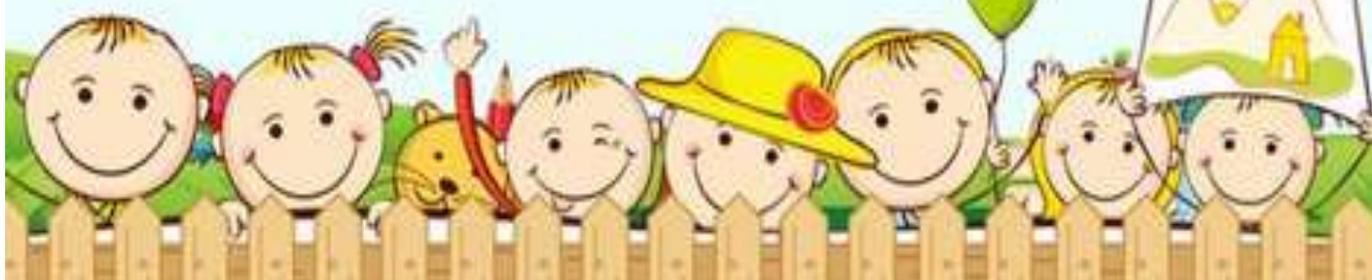


HÁBITOS SALUDABLES

Stand 5

**“LOS NIÑOS NECESITAN LA LIBERTAD Y
EL TIEMPO PARA JUGAR, JUGAR NO ES
UN LUJO, ES UNA NECESIDAD”**

Kay Redfield Jamison



RINCÓN 1

Rincón 1 corresponde a la temática “hábitos saludables”. Este rincón se encuentra ubicado al lado derecho del salón de clases y presenta un escenario de un área verde o parque donde se evidencien a través de imágenes actividades saludables que realizamos a diario y frases que motiven a llevar una vida sana.

Actividad 1: Educativamente sano

Para tener un estado de completo bienestar tanto físico, mental y social, es pertinente educar en hábitos saludables desde la primera infancia. Debido a que, en esta etapa se muestra curiosidad y se aprende sobre el mundo, siendo esta la mejor forma de intervenir como medida de prevención para cuidar la salud. En esta actividad se pretende utilizar la ruleta, puesto que, despierta el interés y la atención manteniendo un proceso activo y en constante participación para responder a preguntas planteadas. También permite la participación directa e indirecta haciendo fácil la comprensión del tema estudiado.

Destreza a desarrollar: Identificar los hábitos saludables que se realizan en la pubertad, a través de su importancia para un buen desarrollo personal. Ref. CN.3.2.7.

Objetivo de la actividad: Incentivar la participación y desarrollo de la creatividad buscando soluciones a los retos que se presenten.

Procedimiento:

1. La docente forma parejas para girar la ruleta
2. La docente explica cómo debe ser el desarrollo de la actividad
3. Los estudiantes deben girar la ruleta de los hábitos saludables
4. Al parar la ruleta en un número, la docente abre el sobre con ese número y destina uno de los tres aspectos que engloban los hábitos saludables como son: la actividad física, la higiene corporal y la dieta equilibrada.
5. Los estudiantes tienen que escribir la importancia del hábito saludable asignado. Se tiene 10 minutos para realizar esta actividad.
6. La importancia debe ser escrita en una cartulina entregada por el docente. Para luego ser mencionada frente a todos los compañeros.

Tiempo: 35 minutos

Recursos: Ruleta de madera, cartulinas en forma de tarjeta, sobres pequeños de papel

Imagen:



Sobre 1	Actividad física	Sobre 7	Higiene corporal
Sobre 2	Dieta equilibrada	Sobre 8	Actividad física
Sobre 3	Higiene corporal	Sobre 9	Actividad física
Sobre 4	Higiene corporal	Sobre 10	Dieta equilibrada



RINCÓN 2

Segundo rincón, plantea abordar las consecuencias que tienen los malos hábitos en la salud del individuo. Este rincón se encuentra ubicado en la parte posterior del salón de clase, su escenario cuenta con imágenes de los malos hábitos en la salud con los respectivos lugares donde se realizan estos hábitos, pueden ser restaurantes de comida rápida, bares entre otros.

Actividad 2: ¡Salud en marcha!

El estilo de vida de las personas hace que recurran a alimentos procesados con elevado contenido calórico, disminuyendo el consumo de alimentos sanos como frutas, cereales, legumbres o verduras. Asimismo, la falta de tiempo y el cansancio dan lugar a actividades sedentarias como pasar horas viendo televisión, videojuegos, entre otros. La finalidad de esta actividad es desarrollar habilidades lingüísticas orales y escritas además de mejorar el vocabulario. También, mejora el vocabulario y permite enlazar las experiencias con los nuevos conocimientos por medio de inferencias.

Destreza a desarrollar: Indicar las consecuencias que tienen los malos hábitos en la salud para evitar enfermedades y tener una vida sana. Ref. CN.3.2.7.

Objetivo de la actividad: Estimular la expresividad y comunicación efectiva a través de enunciados

Procedimiento:

1. La docente forma parejas y menciona las reglas del juego.
2. Colocar en la pizarra un papelote con varias imágenes con relación a los malos hábitos en la salud.
3. Pedir a las parejas que escriban un texto de 3 a 4 líneas contestando a la pregunta: ¿Por qué es malo este hábito en la salud del ser humano? Para esta actividad tienen un tiempo de 10 minutos.
4. Los estudiantes que se encuentran en parejas deben ponerse de acuerdo para que uno sea quien vaya a ser atrapado y el otro lea el texto.
5. La docente debe seleccionar un estudiante quien haga el papel de cazador, este estudiante debe atrapar a sus compañeros para determinar el orden de cómo van a leer lo que escribieron anteriormente, igualmente para este juego se cuenta con un máximo de 10 minutos.
6. Si un estudiante ya fue atrapado se debe colocar en una fila que se encuentra frente al escritorio. Los estudiantes que vayan a leer el texto deben esperar a que su pareja sea atrapada para colocarse en la fila.
7. Los estudiantes de la fila deben ir leyendo sus textos en orden dando secuencia a la lectura como si fuera un solo texto.
8. Pedir opiniones a los estudiantes sobre los enunciados ¿están correctos?, y ¿por qué?
9. El docente refuerza lo mencionado por los estudiantes con tips para llevar una buena salud.

Tiempo: 45 minutos

Recursos: Cartulinas, pliego de papel comercio, imágenes con relación a los malos hábitos para la salud

Imagen:



RINCÓN 3



Este rincón abarca los temas del rincón 1 y 2 sobre hábitos saludables. Con el juego planteado se espera comprobar si los conocimientos fueron asimilados. Se utiliza la parte frontal del aula donde está el pizarrón para realizar la actividad planificada. Utilizando también el lado izquierdo del aula para complementar el escenario con un papelote donde se muestre un hogar y una familia realizando actividades saludables.

Actividad 3: Carrera de obstáculos para cuidar mi salud.

Este tipo de actividades tiene como objetivo ayudar a desarrollar hábitos saludables a través de las carreras de obstáculos. La actividad permite relajarse porque se descarga adrenalina, se libera la tensión y los nervios acumulados. Además, promueve la socialización a través del reto propuesto para los equipos en donde se requiere la ayuda del uno con el otro, desarrollando así el valor del compañerismo.



Destreza a desarrollar: Clasificar los hábitos saludables y no saludables a través del reconocimiento de su importancia en la pubertad para mantener la salud integral. Ref. CN.3.2.7.

Objetivo de la actividad: Desarrollar hábitos de cooperación y coordinación a través del juego.

Procedimiento:

1. Se forman dos equipos de 15 estudiantes
2. Cada equipo debe realizar una fila frente al pizarrón
3. La pizarra está dividida en dos grupos, el primero de hábitos saludables y el segundo de hábitos no saludables.
4. Se colocan cuatro conos en fila, frente a la pizarra, debajo de cada uno están cuatro tarjetas. Las tarjetas tienen una imagen y una actividad que se realiza a diario, estas en función de los hábitos saludables y no saludables.
5. La docente menciona las reglas de la actividad
6. Los estudiantes deben colocarse tras la línea de partida, la cual se encuentra a un metro frente a la pizarra.
7. Inicia la carrera cuando la docente dice: “ahora” los estudiantes deben salir uno por uno respetando su turno.
8. El primero en salir debe tomar una tarjeta que se encuentra bajo el primer cono y según sea la respuesta debe correr a pegarla en el grupo al que corresponde.
9. Al concluir con todas las tarjetas pegadas, sale el estudiante que se encuentre primero en la fila a coger el banderín que se encuentra en medio del pizarrón.
10. Gana el equipo que logre realizar la actividad en el menor tiempo posible y con todas las respuestas correctas.



Tiempo: 35 minutos

Recursos: Banderín, imagen con la frase u oración, conos pequeños, pizarrón

Imagen:



INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 5



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Identifica los hábitos saludables				
Menciona hábitos saludables desde sus experiencias				
Diferencia los hábitos saludables de los no saludables				
Reconoce consecuencias negativas de los malos hábitos				
Comprende la importancia de los hábitos saludables				
TOTAL				



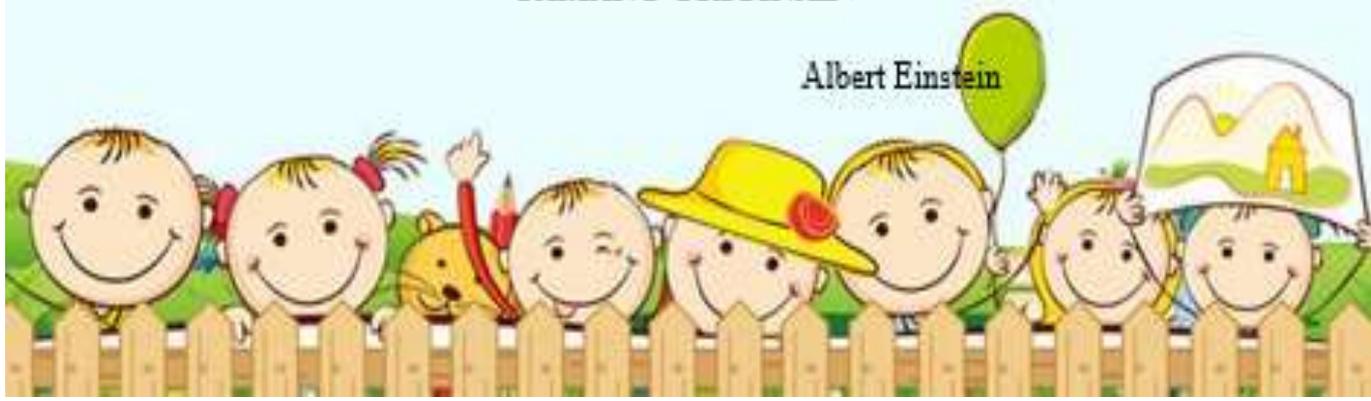


TIEMPO ATMOSFÉRICO Y CLIMA

Stand 6

“LA MENTE QUE SE ABRE A UNA
NUEVA IDEA, JAMÁS VOLVERÁ A SU
TAMAÑO ORIGINAL”

Albert Einstein



RINCÓN 1

En este primer rincón se aborda la temática sobre “los factores del clima y condiciones atmosféricas”. Su escenario cuenta con un letrero llamativo que diga: Bingo Atmosférico, también con frases motivacionales como: ¡puedes lograrlo!, ¡eres el mejor! Entre otras. El rincón está ubicado en la parte derecha del aula y en una mesa se encuentran los elementos propios del bingo (el bolillero o bombo, las bolillas o bolas de números, cartones).

Actividad 1: Bingo atmosférico

En esta actividad jugar al Bingo es sumamente divertido y muy sencillo. A través de este juego se utilizan habilidades como la lógica y el ingenio sin darse cuenta. También, existe un mayor desarrollo mental porque utiliza la memoria y la atención de varios aspectos al mismo tiempo, lo que implica desarrollar habilidades y destrezas en beneficio del triunfo del juego, así como también para el beneficio de uno mismo.

Destreza a desarrollar: Definir los factores del clima y condiciones atmosféricas para diferenciarlos a través del juego. Ref. CN.3.4.12.

Objetivo de la actividad: Desarrollar agilidad mental en los estudiantes mediante el sentido del oído para la ejecución de actividades de la vida cotidiana.

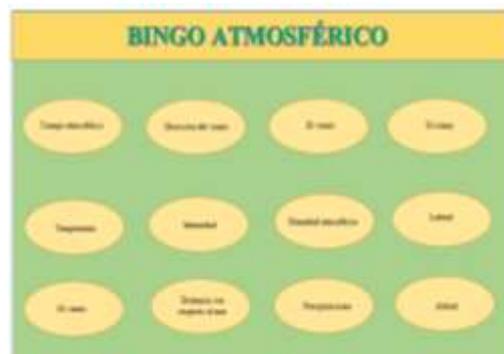
Procedimiento:

1. Se realiza equipos de tres estudiantes
2. La docente menciona las reglas a seguir
3. Se reparten las tarjetas del bingo atmosférico a cada equipo
4. Se utiliza el instrumento propio del bingo para hacer girar las pelotas con los números
5. La docente tiene una lista de preguntas enumeradas para identificar la correspondiente según el sorteo.
6. La docente menciona definiciones o conceptos de los temas estudiados en clase. (factores del clima y condiciones atmosféricas)
7. Los estudiantes deben colocar una ficha sobre la palabra que englobe la definición.
8. Para saber si la respuesta es correcta, el docente debe preguntar indistintamente a cualquier equipo ¿cuál es la respuesta?
9. Si no hay respuesta de ese equipo debe preguntar a otro equipo y hacer una retroalimentación en caso de ser necesario.
10. Quien llene la tabla primero debe alzar la mano y decir: “Bingo logrado”
11. Gana el equipo que complete la tabla del bingo y haya respetado las reglas

Tiempo: 35 minutos

Recursos: Tarjetas para el bingo, fichas del bingo, hoja con definiciones, instrumento propio del bingo para girar las pelotas

Imagen:



RINCÓN 2

El segundo rincón enfatiza los instrumentos utilizados para medir el tiempo atmosférico. Este rincón está ubicado en la parte posterior del aula, y su escenario cuenta con varias imágenes que muestren lugares donde se evidencien los diferentes climas que existen, además de un proyector que presente como se utilizan los elementos que permiten medir el tiempo atmosférico.

Actividad 2: Armando mi conocimiento

Utilizar rompecabezas para aprender es una de las mejores opciones, puesto que, desarrolla la capacidad de entender y organizar las formas espaciales, se practica la observación y comparación; elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza. De esta manera, utilizar el rompecabezas para identificar los instrumentos utilizados para medir el tiempo atmosférico permite incrementar la concentración, disminuir el estrés, ejercitar la memoria e incrementar la concentración dando lugar a poder entender la diferencia y función de cada elemento de medición.

Destreza a desarrollar: Identificar los instrumentos utilizados para medir el tiempo atmosférico. Ref. CN.3.4.12.

Objetivo de la actividad: Estimular la habilidad espacial y la coordinación motriz para mejorar el desarrollo personal.

Procedimiento:

1. Se forman equipos de 4 estudiantes
2. La docente entrega 4 rompecabezas desarmados a cada equipo
3. Los estudiantes deben armar el rompecabezas y seleccionar uno de los 4
4. La docente elige al azar el orden de los equipos para que mencionen que elemento descubrieron en el rompecabezas
5. Los estudiantes deben seleccionar cuál de los 4 rompecabezas utilizar para explicar el instrumento de medición.
6. Cada equipo debe mencionar el nombre del instrumento, la función que cumple y por qué es importante el uso de ese elemento de medición.

Tiempo: 30 minutos

Recursos: Rompecabezas de los 4 elementos de medición (veleta, anemómetro, higrómetro, pluviómetro)

Imagen:



RINCÓN 3

La actividad del rincón 3 engloba los temas vistos en los rincones 1 y 2. En este se pretende implementar un juego que ayude a verificar si los conocimientos fueron asimilados. El rincón se encuentra ubicado al lado izquierdo del salón de clases, en el suelo se coloca el tablero del parchís hecho de cartón y en la pared se observan frases motivacionales como ¡Eres genial! ¡Puedes lograrlo! Entre otras.

Actividad 3: Parchís del tiempo

El juego del parchís facilita el seguimiento de reglas, así como el desarrollo de habilidades sociales. También, al abordar las condiciones del tiempo para diferenciarlas del clima a través del juego se adquiere sentido del mundo a través de la interacción significativa. Al mismo tiempo, fortalece la memoria y tolera la frustración.

Destreza a desarrollar: Argumentar las condiciones del tiempo atmosférico para diferenciarlas del clima. Ref. CN.3.4.12.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la memoria y el lenguaje a través del trabajo cooperativo.

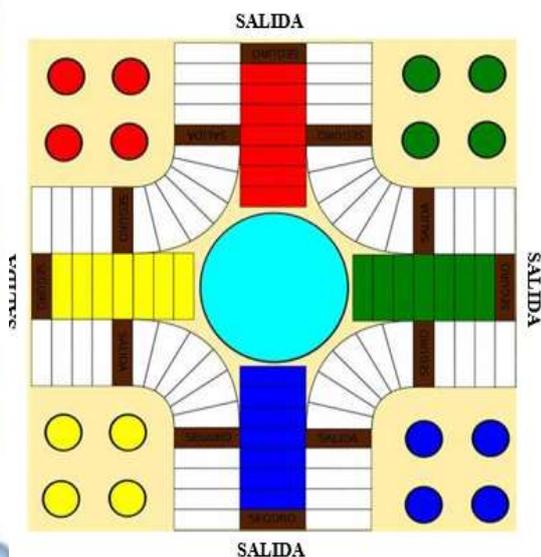
Procedimiento:

1. Se forman 4 equipos de 7 integrantes
2. Se coloca en el suelo un papelote con la tabla del juego.
3. Cada equipo se coloca detrás de una de las cuatro líneas de partida del papelote.
4. La docente menciona las reglas del juego
5. Se lanza el dado para ser acreedor a una pregunta
6. El docente tiene una lista de preguntas. (enfocadas a las condiciones del tiempo atmosférico y factores del clima). Ejemplo: ¿Qué instrumento de medición se utiliza en las estaciones meteorológicas para medir la precipitación? **R. Pluviómetro**
7. Se utiliza un dado de cartón con las palabras par e impar para identificar la pregunta que le corresponde.
8. Si un estudiante no contesta o responde mal la pregunta, retrocede un puesto. En este caso la docente refuerza esa pregunta dando pistas para motivar al estudiante a indagar la respuesta correcta.
9. Gana el equipo que llegue al centro del tablero.

Tiempo: 40 minutos

Recursos: Tablero del parchís, dado de cartón, papelote, hoja con la lista de preguntas

Imagen:



INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 6

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Define las condiciones del tiempo atmosférico.				
Identifica fenómenos que intervienen en el tiempo atmosférico				
Reconoce características de los fenómenos que intervienen en el tiempo atmosférico				
Delimita la noción del clima				
Determina cuales son los factores principales del clima				
Comprende la diferencia entre latitud y altitud				
TOTAL				

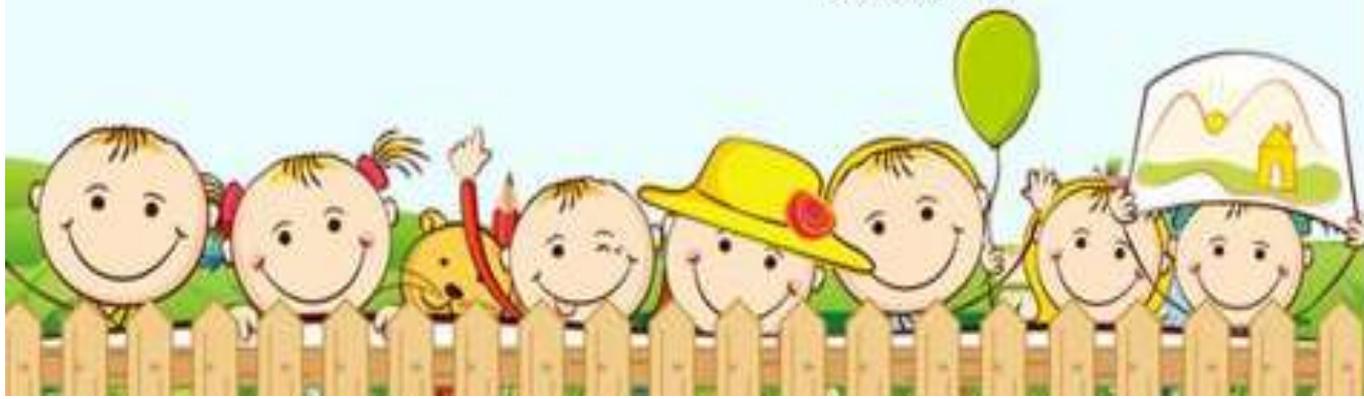


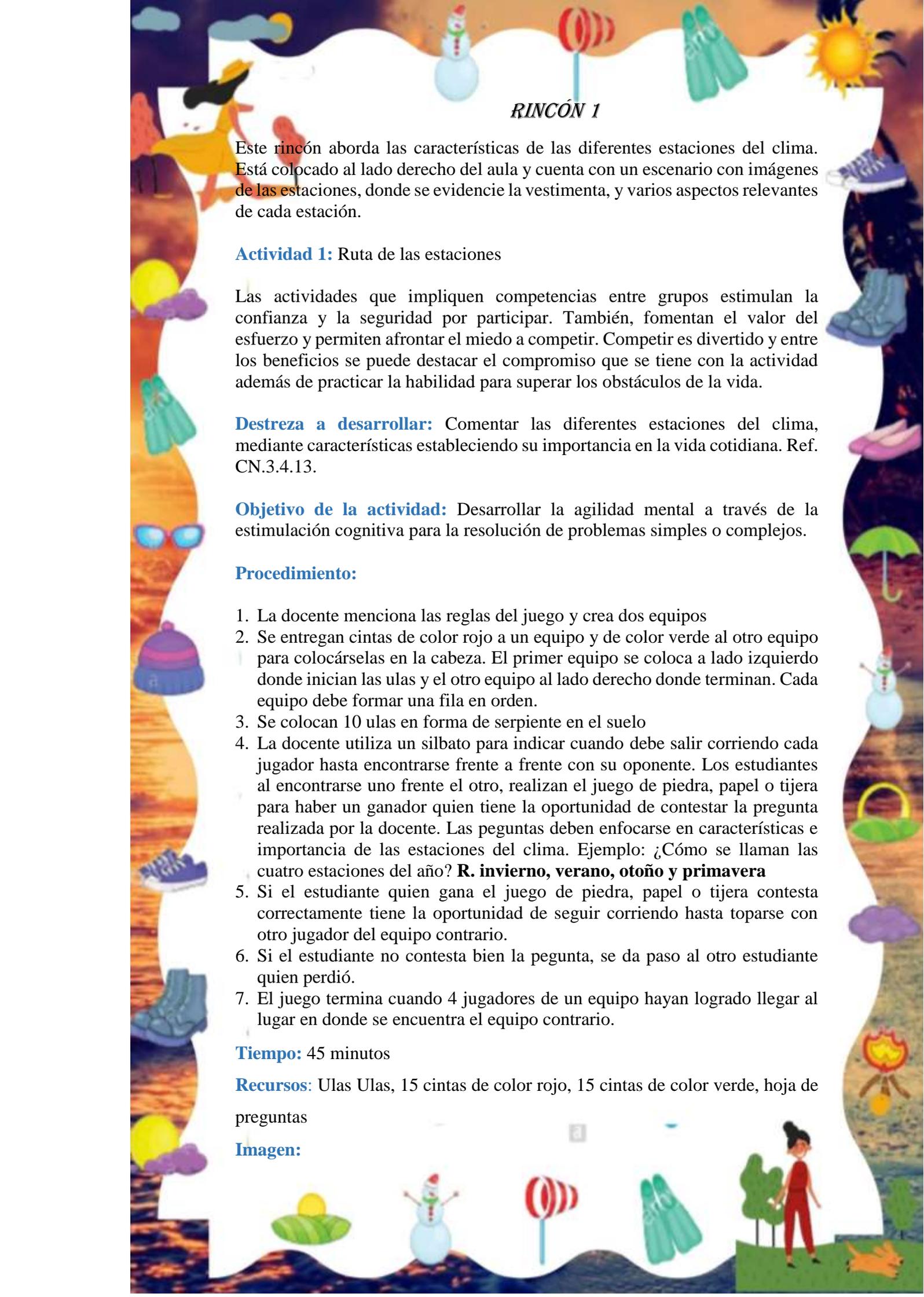
CLIMA EN ECUADOR

Stand 7

**“LA MENTE ES COMO UN PARACAIDAS:
SOLO FUNCIONA SI SE ABRE”**

Albert Einstein





RINCÓN 1

Este rincón aborda las características de las diferentes estaciones del clima. Está colocado al lado derecho del aula y cuenta con un escenario con imágenes de las estaciones, donde se evidencie la vestimenta, y varios aspectos relevantes de cada estación.

Actividad 1: Ruta de las estaciones

Las actividades que impliquen competencias entre grupos estimulan la confianza y la seguridad por participar. También, fomentan el valor del esfuerzo y permiten afrontar el miedo a competir. Competir es divertido y entre los beneficios se puede destacar el compromiso que se tiene con la actividad además de practicar la habilidad para superar los obstáculos de la vida.

Destreza a desarrollar: Comentar las diferentes estaciones del clima, mediante características estableciendo su importancia en la vida cotidiana. Ref. CN.3.4.13.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la agilidad mental a través de la estimulación cognitiva para la resolución de problemas simples o complejos.

Procedimiento:

1. La docente menciona las reglas del juego y crea dos equipos
2. Se entregan cintas de color rojo a un equipo y de color verde al otro equipo para colocárselas en la cabeza. El primer equipo se coloca a lado izquierdo donde inician las ulas y el otro equipo al lado derecho donde terminan. Cada equipo debe formar una fila en orden.
3. Se colocan 10 ulas en forma de serpiente en el suelo
4. La docente utiliza un silbato para indicar cuando debe salir corriendo cada jugador hasta encontrarse frente a frente con su oponente. Los estudiantes al encontrarse uno frente el otro, realizan el juego de piedra, papel o tijera para haber un ganador quien tiene la oportunidad de contestar la pregunta realizada por la docente. Las preguntas deben enfocarse en características e importancia de las estaciones del clima. Ejemplo: ¿Cómo se llaman las cuatro estaciones del año? **R. invierno, verano, otoño y primavera**
5. Si el estudiante quien gana el juego de piedra, papel o tijera contesta correctamente tiene la oportunidad de seguir corriendo hasta toparse con otro jugador del equipo contrario.
6. Si el estudiante no contesta bien la pregunta, se da paso al otro estudiante quien perdió.
7. El juego termina cuando 4 jugadores de un equipo hayan logrado llegar al lugar en donde se encuentra el equipo contrario.

Tiempo: 45 minutos

Recursos: Ulas Ulas, 15 cintas de color rojo, 15 cintas de color verde, hoja de preguntas

Imagen:



RINCÓN 2

El segundo rincón aborda las características del clima de las regiones naturales del Ecuador. Este se encuentra localizado en la parte inferior del salón de clases, además de contar con imágenes de las regiones del Ecuador donde se evidencie la vestimenta, fauna y flora propia de cada región.

Actividad 2: Conociendo mi lindo Ecuador

La creatividad fluye cuando se habla de un lugar que se conoce o que llame la atención. Ecuador un país pequeño mega-diverso, cuenta con cuatro regiones naturales llenas de riqueza en fauna, flora, vestimenta entre otras. Esta actividad tiene como propósito estimular la imaginación en función de lo que se conoce o se investiga de un lugar determinado. A través de la creación de escritos se refleja la imaginación de las personas ganando soltura y nuevo vocabulario.

Destreza a desarrollar: Agrupar las características del clima de las regiones naturales del Ecuador, a través de una historia creativa donde se reconozca su importancia en la vida cotidiana. Ref. CN.3.4.13.

Objetivo de la actividad: Estimular la imaginación y la agilidad mental asociando ideas y conceptos.

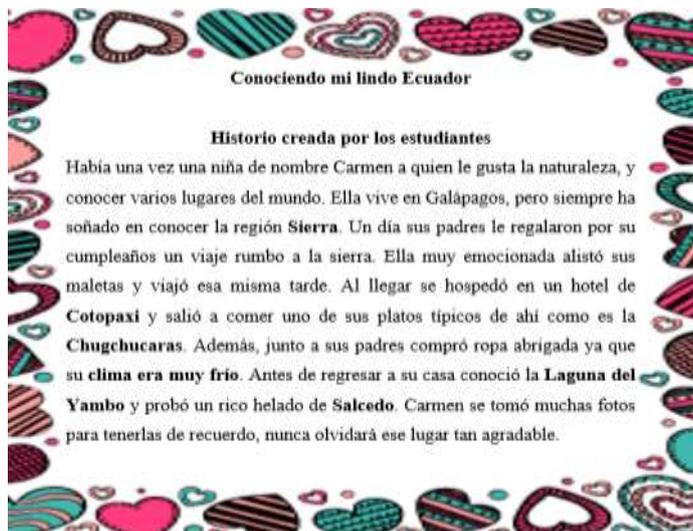
Procedimiento:

1. Se forman 4 equipos de 7 estudiantes
2. La docente da a conocer como es el desarrollo de la actividad a través de reglas.
3. La docente asigna a cada grupo el nombre de una región del Ecuador
4. De cada grupo se elige un representante quien debe escribir en la pizarra las palabras que le dicten sus compañeros para formar la historia creativa. Y al finalizar la actividad debe leer la historia creada.
5. Cabe recalcar, que cada integrante del grupo debe mencionar en voz alta las palabras o ideas que permitan formar la historia. (estas palabras deben estar enfocadas en características propias de la región que le corresponde. Debe mencionar el clima, un animal, fruto o comida típica etc.)
6. Cada equipo tiene que formar una historia creativa que abarque características e importancia del clima del Ecuador propias de la región que le corresponde. Para esta actividad se tiene un tiempo estimado de 8 minutos.
7. De igual forma, cada grupo debe realizar la misma actividad en función de la región asignada con el mismo tiempo establecido.
8. Al concluir con la actividad todos los equipos reciben una medalla en forma de estrella

Tiempo: 60 minutos

Recursos: Marcadores, medalla de estrella (30)

Imagen:



RINCÓN 3

En este rincón se pretende englobar las temáticas de los rincones 1 y 2. Este juego se plantea con el fin de indagar si existe apoderamiento del conocimiento impartido. Así este rincón se encuentra ubicado al lado izquierdo del aula en donde se puede distinguir el escenario pertinente para desarrollar la actividad. Frente a la pared se encuentran colocados dos palos que se unen por una tira de lana larga (distancia de 2 metros) en esta tira están colgando gotas hechas de papel que contienen una pregunta. Asimismo, se ubica un cartel en la parte superior de la pared con el nombre del juego.

Actividad 3: ¡Ponte en marcha con la Llovizna!

Sentirse parte de un lugar es gratificante cuando se encuentran aspectos que te diferencian del resto. Por ello, educar bajo la cultura de valorar el lugar donde naciste o donde te desarrollas es necesario para formar personas con valores. Este juego tiene como principal actividad las carreras entre equipos, esto permite liberar endorfinas que mejoran la sensación de bienestar. Así también, favorece a la persona para tener claridad mental y concentración frente al reto planteado.

Destreza a desarrollar: Establecer las características del clima de las regiones naturales del Ecuador, a través de diferentes medios donde se reconozca su importancia. Ref. CN.3.4.13.

Objetivo de la actividad: Desarrollar la colaboración y liderazgo por influencia, complementando a su equipo con sus habilidades y fortalezas para la solución de problemas.

Procedimiento:

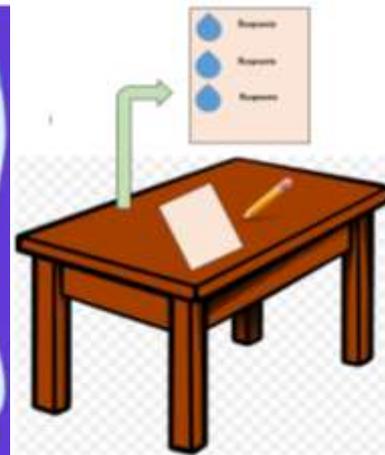
1. La docente forma 6 equipos de 5 estudiantes y menciona las reglas del juego
2. Se encuentran colocados dos palos que se unen por una tira de lana larga (distancia de 2 metros)

3. Cada equipo debe hacer una fila frente a una gota. Sin utilizar las manos el estudiante debe agarrar la gota con la boca y dirigirse a la mesa que se encuentra frente a él. Asimismo, debe dejar la gota de cartulina en la mesa una vez que la gota toque la mesa puede abrirla y leer la pregunta.
4. Después de leer la pregunta debe responderla en una hoja de papel bon que se encuentra en la mesa. Además de pegar la gota a un lado de la respuesta. (la pregunta debe ser en relación con las características del clima de las regiones del Ecuador) Ejemplo: ¿En qué regiones del Ecuador podemos encontrar playas?
5. La docente debe estar pendiente para seguir colocando otras gotas donde están siendo retiradas.
6. Al terminar debe ir a tocar la mano del siguiente compañero de su equipo para darle paso a que realice la actividad.
7. Gana el equipo que haya terminado en el menor tiempo posible y que haya contestado correctamente.

Tiempo: 60 minutos

Recursos: Dos palos de 1 metro y medio de alto por 7 cm de ancho, dos tarros de leche en polvo, llenos de arena o piedras, lana, cartulina en forma de gotas (emplasticadas), hojas de papel bon, masking

Imagen:



Llovizna de preguntas

Preguntas |

- Escribe dos diferencias entre la Costa, la Sierra y las islas Galápagos.
- ¿Cuál es la razón para que muchas personas realicen turismo en Galápagos?
- ¿Cuál es la diferencia entre la Costa y la Sierra en cuanto al clima?
- ¿En qué regiones del Ecuador podemos encontrar playas?
- ¿Cuál es la diferencia climática entre el Oriente y la Costa?
- ¿Cuál es la razón principal para realizar, en el Oriente y la Sierra especialmente, campañas sobre el cuidado del ambiente?

INSTRUMENTO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES DEL STAND 7

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ACTIVIDADES LÚDICA				
Indicadores	Siempre (1)	Casi siempre (0.75)	A veces (0.50)	Nunca (0.25)
Identifica los climas del Ecuador				
Reconoce las dos estaciones que existe en el Ecuador				
Comprende porque se da la variación del clima				
Diferencia las estaciones del Ecuador				
Distingue las regiones principales del Ecuador				
TOTAL				

14.7 Recursos para el desarrollo de la propuesta

En todo el proceso de aprendizaje lúdico se requiere recursos de fácil acceso y económicos para la ejecución de las actividades. Se debe tomar en cuenta que los elementos utilizados no sean tóxicos para la salud de los niños y niñas.

Recursos humanos:

- Rectora del plantel
- Docentes del área de Ciencias Naturales
- Estudiantes
- Investigadoras

Recursos Tecnológicos:

- Laptop
- Infocus
- Grabadora

Recursos financieros:

Materiales/Costo

- Internet: 80\$
- Material concreto (papelotes, cartulinas, impresiones, tijeras, goma, entre otros):
48,15\$
- Luz eléctrica: 59\$

CAPÍTULO V

15. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

15.1 Evaluación de expertos

Esta propuesta fue validada por tres expertos de la Universidad Técnica de Cotopaxi con muchos años de experiencia cuya formación se ajusta al perfil profesional requerido. De esta manera, los expertos aprobaron la Guía de estrategias lúdicas desarrolladas a través de Stands para mejorar el aprendizaje de Ciencias Naturales considerando los siguientes indicadores: argumentación, estructuración, lógica interna, importancia, factibilidad y valoración integral de la propuesta. En función de estos, se resalta una valoración de excelente siendo la propuesta pertinente y aplicable en el contexto educativo.

16. CONCLUSIONES

- Se establecen sustentos teóricos considerando las variables de la investigación acerca de estrategias lúdicas en Ciencias Naturales para el sexto grado de Educación General Básica; lo cual, nos permite comprender aspectos importantes sobre las categorías que apoyan al desarrollo de dicho estudio. Por otro lado, el sustento teórico facilitó la selección de actividades pertinentes en función de solventar la problemática detectada.
- A partir de las observaciones realizadas al proceso enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales se logra reconocer deficiencias en su desarrollo. Se identifica la carencia de estrategias didácticas empleadas por el docente en el proceso pedagógico, dificultando el entendimiento de los aprendizajes.
- Se elabora una guía metodológica basada en estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje del área de Ciencias Naturales en base a los resultados obtenidos de la investigación, en donde se evidencian actividades para despertar la curiosidad, la participación y la motivación por el nuevo conocimiento. Esta guía ayudará a los docentes a fortalecer los conocimientos estudiados de una forma dinámica y divertida, generando ante todo un conocimiento a largo plazo en los estudiantes.

17. RECOMENDACIONES

- Fortalecer la labor pedagógica del docente de Ciencias Naturales, mediante la aplicación de los conocimientos abordados en la investigación. De igual forma, es necesario generar nuevas investigaciones desde la dinámica de la lúdica para enriquecer la praxis docente con nuevas alternativas que mejoren los procesos formativos.
- Actualizar los conocimientos relacionados con las nuevas estrategias que aseguren la eficiencia y productividad del conocimiento en los estudiantes de forma significativa. De igual forma, es necesario aplicar estrategias que permitan la participación activa de los estudiantes, además de generar ambientes de aprendizaje armónicos entre docente-estudiante.
- Aplicar oportunamente las estrategias lúdicas en el proceso didáctico, considerando las fortalezas y debilidades de los discentes como factores principales. Para ello, se debe aplicar actividades como juegos individuales, grupales, de competencia entre otros. Puesto que, estas ayudan a potenciar el aprendizaje de los estudiantes permitiéndoles mejorar su rendimiento académico.

18. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz, M. J., Villablanca, F. M., & Mujica, A. D. (2019). El rol del estudiante en el fenómeno del Compromiso Académico en Educación Superior. *Revista Dialnet*, 14(1), 81-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6849716>
- Aramendi, J. P., Arburua, G. R., & Buján, V. K. (2018). El aprendizaje basado en la indagación en la enseñanza secundaria. *Revista Dialnet*, 36(1), 110-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6272142>
- Araujo, M., Gómez, N., Fonseca, F., & Molano, W. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en tercero de primaria. *Revista Dialnet*, 12(1), 89-98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817227>
- Arguís, R., Pilar, B. A., & Hernández, S. &. (2010). Programa Aulas felices Psicología positiva entra en las aulas. *Revista del museo pedagógico de Aragón*, 1, 51-72. http://aragoneduca.museopedagogicodearagon.com/content/files/magazine_6_07_programaaulasfelices.pdf
- Arias, G. W., & Oblitas, H. A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Revista Scielo*, 34(87), 455-471. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2014000200010
- Arrufat, G. M. (2007). Las funciones docentes presenciales y virtuales del profesorado universitario. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 8(2), 137-161. <https://gredos.usal.es/handle/10366/56567>
- Arteaga, A., Humanez, J., & Santana, N. (2015). *Qué tipo de Estrategia Lúdica permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado quinto. [Trabajo para optar el título de especialista en pedagogía de la lúdica, Fundación Universitaria los*

Libertadores]. Repositorio institucional.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/139/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Balderas, I. (2013). Investigación cualitativa; características y recursos. *Revista el Caribeña de Ciencias Sociales*, 3, 1-12. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2013/08/investigacion-cualitativa.html>

Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de*

competencias científicas [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Colombia].

Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/9625/olgapatriaballesteros.2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Baralo, M. (2009). Reflexiones sobre la adquisición de la gramática y su implicación en el aula.

Revista monográficos marcoELE, 1(9), 7-18.

https://marcoele.com/descargas/expolingua1996_baralo.pdf

BBCNews mundo. (03 de diciembre de 2019). Pruebas PISA: qué países tienen la mejor

educación del mundo y qué lugar ocupa América Latina en la clasificación [comunicado de prensa]. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-50643441>

Beribey, M. (2018). *Zona de desarrollo: real y potencial.*

<https://es.scribd.com/document/380997232/Teoria-Del-Andamiaje>

Caicedo, L. (2019). Aporte de las estrategia lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista Unimar*, 37(2), 27-38.

<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/2038>

- Caiza, M. (2012). *Incidencia de la atención dispersa en el aprendizaje [Titulación de Educación Parvularia, Universidad Central del Ecuador]*. Repositorio Institucional. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/253>
- Cajamarca, M., Guzhñay, M., & Saldaña, M. (2018). Ambiente de aprendizaje experimental como espacio para fomentar el trabajo colaborativo y el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista Fundación Fidal*, 4, 12. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/6225975427ece01eb61f553b515c96f6.pdf>
- Carretero, M. (1997). *Constructivismo y Educación*. México: Editorial Progreso, S. A. DE C. V. https://www.academia.edu/29717130/Carretero_Constructivismo_y_Educacion.
- Covarrubias, G. C., & Martínez, N. E. (2012). “La observación, un método para el estudio de la realidad”. *Revista Dialnet*, 7(13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- De La Ossa, Y., & Arrieta, D. (2018). *Estrategia Lúdico-Pedagógicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Quinto de la Institución Educativa Ranchería de Sahagún Córdoba [Tesis de Licenciatura, Universidad de Córdoba]*. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/898>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategia docente para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. (Vol. 3). Bogotá: Magisterio. <http://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/hermen-utica-de-la-l-dica-y-pedagog-de-la-modificabilidad-simb-lica>
- Dipp, A. J. (2008). Estilos de aprendizaje: una revisión. *Visión Educativa Iunaes*, 2(6), 28. <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/9237/1/2008%20ART%20NAC%20VEI0%20AJD.pdf>

- Escobar, M. M. (2007). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat revista de tecnología y sociedad*, 5(8), 33.
<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/347>
- Espinel, M. M. (2015). Procesos de interiorización y desarrollo como interacción educativa a partir de L. Vigotsky. *Cuarto Congreso Internacional de investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de la Plata*, (págs. 289-297). Buenos Aires.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46503/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Federación de enseñanza de CC.OO, de Andalucía. (2009). Aprendizaje: definición, factores y clases. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*(2), 6.
<https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>
- Ferreira, M., Olcina, S. G., & Reis, J. J. (2019). El profesorado como mediador cognitivo y promotor de un aprendizaje significativo. *SciELO*, 43(2), 599-611.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2215-26442019000200599&lng=es
- Fuentes, M. R., & Arcia, B. C. (2017). *Estrategia Lúdica en la enseñanza de las Ciencias Naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado [Licenciatura en Ciencias Naturales y Educación Ambiental, Universidad de Córdoba]*. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/1007>
- Gallego, L. V. (2006). Evaluación del aprendizaje para promover el desarrollo de competencias. *Educación siglo XXI*, 24, 57-76.
<https://revistas.um.es/educatio/article/view/153>

- Garces, R. R. (2010). El rol del docente en el contexto actual. *Revista Electrónica de Desarrollo de Competencias (REDEC)*, 2(6), 115-123.
<http://dta.utalca.cl/ojs2/index.php/fcompetencias/article/view/82>
- García, A. I. (2019). *La observación como Método Empírico de investigación*.
http://148.215.1.182/bitstream/handle/20.500.11799/108147/secme-1623_1.pdf?sequence=1
- García, M., & González, I. (2014). *La lúdica*. España: Calameo.
<https://es.calameo.com/read/004579065232e19c17c35>
- Gema, S. B. (2010). Las estrategia de aprendizaje a través del componente lúdico. *Dialnet*(11), 68. <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategia-ludico.pdf>
- Gomez, C., Sanjosé, V., & Solaz, P. J. (2012). Una revisión de los procesos de transferencia para el aprendizaje y enseñanza de las ciencias. *Revista Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*(26), 199-227.
https://www.researchgate.net/publication/236943732_Una_revision_de_los_procesos_de_transferencia_para_el_aprendizaje_y_ensenanza_de_las_ciencias
- Gómez, L. E., Navas, F. D., & Aponte, M. G. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Revista Dialnet*, 81(184), 158-163.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4717293>
- González, D., & Díaz, Y. (2004). La importancia de promover en el aula estrategia de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología. *Revista Iberoamericana de Educación* , 3(1), 17.
<https://rieoei.org/historico/investigacion/1379Gonzalez.pdf>

- González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Colombia]*. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Guerrero, R. (2014). Estrategia Lúdica: Herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Revista Redhecs*, 18(9), 30-43.
<http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/2427>
- Guevara, A. G., Verdesoto, A. A., & Castro, M. N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Dialnet*, 4(3), 165-173.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>
- Gusmán, J. C. (2011). La calidad de la enseñanza en educación superior ¿Qué es una buena enseñanza en este nivel educativo? *Revista Scielo*, 33, 129-141.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v33nspe/v33nspea12.pdf>
- Gutiérrez, P. (2018). *Estrategia Lúdica Guaytambitos [Posgrado e investigación, Universidad Nacional de Chimborazo]*. Repositorio Institucional.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4926/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0009.pdf>
- Hede, M. (5 de abril de 2004). *La Importancia de Hacer Preguntas – El Poder de Formular Preguntas*. <http://tutalentoonline.com/la-importancia-de-hacer-preguntas/>
- Hernández, A. I., Recalde, M. J., & Luna, J. A. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Hernández, M. J., Gonzáles, S. S., & Ortuño, C. R. (2015). Influencia del estilo de aprendizaje y del tipo de tarea en los procesos de búsqueda en línea de estudiantes universitarios.

Revista Scielo, 29(65), 115-136.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2015000100006

Lavilla, L. C. (2011). La memoria en el proceso de enseñanza/aprendizaje. *Revista Dialnet*, 4(11), 311-319. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629232>

Lemos, L., Urrego, T., & Ipial, D. (18 de Septiembre de 2014). *Lúdica como herramienta o juego*. Ecuador. <https://es.slideshare.net/lucesitamomo14/ludica-como-herramienta-o-juego>

López, L. (2010). *Los saberes de los estudiantes*. <https://lopezvalety.blogspot.com/2010/06/>

Marrón, G. M. (2005). Metodología Lúdica y aprendizaje significativo en Geografía. Propuesta de un juego de simulación para la Educación Intercultural. *Revista Dialnet*, 3(7), 383-406. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3657297>

Martínez, P. R., & Rodríguez, E. E. (2011). *Manual de Metodología de la Investigación Científica*. http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/cielam/manual_de_metodologia_deinvestigaciones._1.pdf

Méndez, Z. A., & Ortega, R. E. (2014). *Estrategia de enseñanza aprendizaje y su importancia en el entorno educativo* (Vol. 3). (R. D. A.C., Ed.) México. <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/estrategia.pdf>

Merchán, V., & Mayoga, C. (2011). *Estrategia Lúdica Creativas en el rendimiento académico [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]*. Repositorio Universitario. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/145?show=full>

Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias Naturales*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-ciencias-naturales/>

- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Elemental*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Elemental.pdf>
- Ministerio de Educación e Innovación. (2018). Enfoque para la enseñanza de las ciencias naturales y el uso de tecnologías. *Panorama Portal de Política Educativa en Iberoamérica*, 10. https://panorama.oei.org.ar/_dev2/wp-content/uploads/2018/06/Enfoque-para-la-ense%C3%B1anza-de-las-ciencias-naturales-y-el-uso-de-tecnolog%C3%ADas.pdf
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). *Puntuaciones medias y niveles de rendimiento en Matemáticas y Ciencias*. Madrid.
- Moncayo, M. L. (2017). *Elaboración y aplicación de una guía de laboratorio de Biología [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Chimborazo]*. Repositorio institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3575>
- Mora, A., & Guido, F. (2002). La enseñanza de las ciencias naturales en la escuela: problemas y perspectivas. *Revistas Pensamiento Actual*, 3(4), 17-26. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pensamiento-actual/article/view/8236/7807>
- OCDE. (2015). *Estudio multidimensional del Perú Volumen 1. Evaluación inicial* (Vol. 1). <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/cdf08628-es/index.html?itemId=/content/component/cdf08628-es>
- Ochoa, M. (julio de 2004). *Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Naturales y Ciencias Sociales* (Vol. 1). https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-81033_archivo_pdf.pdf
- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje humano* (4ta ed.). (P. Educación, Ed.) España. https://books.google.es/books/about/Aprendizaje_humano.html?id=x4bWPQAACAAJ

- Ospina, R. J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 6(2), 158-160.
https://www.researchgate.net/publication/237036396_La_motivacion_motor_del_aprendizaje
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Revista Electronica de Enseñanza de las Ciencias*, 6(2), 275- 298. http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen6/ART4_Vol6_N2.pdf
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdica en los contextos educativos. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.*, 3(2), 99-100.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Puig, C. Y. (2009). *Acciones metodológicas dirigidas a la preparación de los docentes de quinto gado para el tratamiento a los contenidos de Ciencias Naturales [Maestría en Ciencias de la Educación, Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño]*. Repositorio Institucional. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2010e/842/index.htm>
- Quilez, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. *Revista UNIR*, 1, 3.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_estudio_de_l_trabajo.pdf?sequence=1
- Ramírez, Á. (2005). Estrategia Docentes para un aprendizaje significativo. *Revista Redalyc*, 6(12), 397-403 . <https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>
- Recuerda, E. A., Pérez, A. G., & Mijares, L. (2002). *¿Asimilar o integrar? Dilema ante el multilingüismo en las aulas* (Vol. 3). Madrid.
<https://aulaintercultural.org/2013/09/23/asimilar-o-integrar-dilema-ante-el-multilinguismo-en-las-aulas/>

- Rivera, M. J. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista de investigación educativa*, 8(14), 47-52.
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098>
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa* (Aljibe ed., Vol. 4). España.
http://www.catedranaranja.com.ar/taller5/notas_T5/metodologia_investig_cap.3.pdf
- Rodríguez, H. (2014). Ambientes de Aprendizaje. *Revista Científicas: Ciencia Huasteca*, 2(4), 20-55. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/contents.html>
- Rosas, S. (2015). *El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva para el desarrollo de las competencias en las ciencias naturales en los alumnos de básica secundaria [Tesis para obtener el grado de Magister en educación, Tecnológico de Monterrey]*. Repositorio Institucional. <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/621254>
- Sailema, E., & Cristian, O. (2018). *Estrategia lúdica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales*. Latacunga: Proyecto de investigación.
- Sailema, E., & Olmos, C. (2018). *Estrategia lúdica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales [Tesis para Licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]*. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4461/1/PI-000611.pdf>
- Sánchez, Á. (2010). La programación de actividades lúdica. *Revista Digital*, 6(45), 18.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/maria%20angeles_sanchez_1.pdf
- Sánchez, A. I. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 11(6), 54. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018

- Santillana Proyectos. (2020). *Cómo usar los conocimientos previos para un aprendizaje significativo*. <http://www.blogproyectos.santillana.es/infantilesp/blog/2018/11/08/como-usar-los-conocimientos-previos-para-un-aprendizaje-significativo/>
- Stone, W. (1999). *La Enseñanza para la comprensión*. Buenos Aires: Editorial Paidós. La Enseñanza para la comprensión.
- Tacca, D. (2011). La enseñanza de las Ciencias Naturales en la Educación Básica. *Revista Investigación Educativa.*, 14(26), 139-152. <https://educra.cl/la-ensenanza-las-ciencias-naturales-la-educacion-basica/>
- Tapia, A., Melecio, Y., & Contreras, Z. (2017). *La lúdica como herramienta para el aprendizaje [Tesis para licenciatura, Universidad Pontificia Bolivariana]*. Repositorio Institucional. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3382?show=full>
- Torres del Castillo, R. M. (2020). *Otra educación*. <https://otraeducacion.blogspot.com/p/me.html>
- Vain, P. (2012). El enfoque interpretativo en investigación en educativa. *Revista Educación*(4), 39. https://www.academia.edu/14195940/El_enfoque_interpretativo_en_investigaci%C3%B3n_educativa_algunas_consideraciones_te%C3%B3rico_metodol%C3%B3gicas
- Valdés, D. T., & Díaz, A. H. (2017). El desarrollo del pensamiento lógico a través del proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Scielo*, 36(1), 53-68. http://www.scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000100006
- Velásquez, J. d. (2008). *Ambientes Lúdicos de Aprendizaje: Diseño y operación*. (1ra ed.). Mexico: Trillas. <http://biblioteca.ugc.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=37098>

Vera, R., & Palma, S. (2005). *El compromiso del estudiante con el aprendizaje. Un eslabón para el rendimiento y la equidad* (1ra ed.). Santiago de Chile,: LOM Ediciones.

<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/40430.pdf>

Web del maestro. (2017). *Razones de las estrategia lúdica en la enseñanza-aprendizaje.*

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/seleccion-de-16-articulos-sobre-inteligencia-emocional-que-no-te-puedes-perder/>

Wenzelburger, E. (1987). La transferencia en el aprendizaje. *Revista de la Educación Superior*, 2, 10. http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista61_S1A4ES.pdf

Yáñez, P. M. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, 1, 70-81. <http://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>

Yela, A. (2015). *La lúdica como herramienta en los procesos de aprendizaje.*

https://issuu.com/adrianayela/docs/taller_1._herramienta_issuu.docx

Zamora, A. F., Machado, O. A., & Armendariz, Z. C. (2018). Método inductivo y su refutación deductista. *Revista Scielo*, 14(63), 117-122. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n63/1990-8644-rc-14-63-117.pdf>

19. ANEXOS

Anexo 1.- Hojas de vida

HOJA DE VIDA



DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Cecilia Jacqueline Rojas Tapia

Cedula de Identidad: 172601918-3

Lugar y fecha de nacimiento: Chimbacalle, 28 de mayo de 1995

Estado civil: Soltera

Ciudad: Quito

Dirección: Ciudadela Ibarra pasaje B-61

Celular: 0983714201

Correo Electrónico: cecilia.rojas9183@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA

Estudios primarios: Centro Educativo Particular Bilingüe Luces del Amanecer

Estudios secundarios: Colegio Nacional Experimental “Juan Pío Montúfar”

Estudios de tercer nivel: Universidad Técnica de Cotopaxi

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas pre-profesionales

Unidad educativa “Ana Páez” subniveles elemental y media

Prácticas en Territorio a causa de la pandemia (Quito, sector El beaterio)

IDIOMAS

Inglés: Nivel Medio

CURSOS Y SEMINARIOS

Curso de Pedagogía y Andragogía	16 horas
Seminario Internacional de Pedagogía	40 horas
Seminario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente	40 horas
III Jornadas Pedagógicas Internacionales “Acoso Escolar en las Instituciones”	40 horas

HOJA DE VIDA



DATOS PERSONALES:

Nombres y Apellidos: Teresa Victoria Simba Sánchez

Cédula de identidad: 050384170-2

Lugar y fecha de Nacimiento: Latacunga, 10 de enero de 1992

Estado Civil: Soltera

Dirección: San Felipe, Calle Bolivia y 10 de Agosto

Celular: 0986246231

Correo electrónico: teresa.simba1702@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA

Estudios primarios: Escuela Fiscal Mixta “Manuel Salcedo”

Estudios secundarios: Unidad Educativa “Vicente León”

Estudios de tercer nivel: “Universidad Técnica de Cotopaxi”

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas pre – profesionales

Unidad Educativa “Ana Páez” subnivel elemental y media.

Prácticas en Territorio a causa de la pandemia (Latacunga, sector Santo Samana)

IDIOMAS

Inglés Nivel: Medio

CURSOS Y SEMINARIOS

Curso de Pedagogía y Andrología	16 horas
Seminarios Internacional de Pedagogía	40 horas
Semanario Taller de Actualización y Perfeccionamiento Docente	40 horas
III Jornadas Pedagógicas Internacionales “Acoso Escolar en las Instituciones”	40 horas

Anexo 2.- Matriz de operacionalización de variables

	Facultad de Ciencias Humanas y Educación	
	Carrera de Educación Básica	
	Asignatura de Titulación 1	
	Matriz de Operacionalización de Variables	
Título:	“Estrategia Lúdica para el Aprendizaje”	
Objetivo general	Establecer una guía metodológica enfocada en la estrategia lúdica para el mejoramiento del aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes del sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, Barrio San Felipe, durante el periodo 2020-2021.	
Variables	Dimensiones	Indicadores (de las variables)
Estrategia lúdica	Características de la Estrategia lúdica	Definición, características
		Factores que aportan a la estrategia lúdica
		Fases de la estrategia lúdica
		Importancia de la estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje
		Aula lúdica pedagógica
		La Lúdica como Aprendizaje Significativo
		La lúdica como herramienta o juego
		Ambientes lúdicos de aprendizaje
		Aportación de la lúdica en los alumnos
		Enseñanza

Enseñanza Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias	Proceso enseñanza- aprendizaje	Aprendizaje
		Fases del proceso de aprendizaje
		Tipos de aprendizaje
		Estilos de aprendizaje
		Perfil del alumnado
		Funciones del docente en el proceso de enseñanza
	Las Ciencias Naturales como asignatura en educación general Básica	Objetivos
		Estándares de ciencias:
		Metodología desde el currículo
		División de las ciencias naturales
		Ambientes de aprendizaje para ciencias naturales
		Importancia

Anexo 3.- Matriz de operacionalización de variables con las preguntas o indicadores para la elaboración de instrumentos

Facultad de Ciencias Humanas y Educación			
Carrera de Educación Básica			
Asignatura de Titulación 1			
Matriz de Operacionalización de Variables			
Título:	“Estrategia Lúdica para el Aprendizaje”		
Objetivo general	Establecer una guía metodológica enfocada en la estrategia lúdica para el mejoramiento del aprendizaje del área de Ciencias Naturales en los estudiantes del sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, Barrio San Felipe, durante el periodo 2020-2021.		
Variables	Dimensiones	Indicadores (de la variables)	TÉCNICA DE OBSERVACIÓN
Estrategia lúdica	Características de la Estrategia lúdica	Definición, características	Estrategia de Activación de conocimiento y expectativas.
		Factores que aportan a la estrategia lúdica	
		Fases de la estrategia lúdica	
		Importancia de la estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje	Estrategia para el enlace de conocimientos previos y nueva información a aprender.
		Aula lúdica pedagógica	
		La Lúdica como Aprendizaje Significativo	
		La lúdica como herramienta o juego	

		Ambientes lúdicos de aprendizaje	Estrategia para la construcción del conocimiento.
		Aportación de la lúdica en los alumnos	
Enseñanza Aprendizaje de la Asignatura de Ciencias	Proceso enseñanza- aprendizaje	Enseñanza	Estrategia para la consolidación del conocimiento.
		Aprendizaje	
		Fases del proceso de aprendizaje	
		Tipos de aprendizaje	
		Estilos de aprendizaje	
		Perfil del alumnado	
		Funciones del docente en el proceso de enseñanza	
	Las Ciencias Naturales como asignatura en educación general Básica	Objetivos	
		Estándares de ciencias:	
		Metodología desde el currículo	
		División de las ciencias naturales	
		Ambientes de aprendizaje para ciencias naturales	
		Importancia	

Anexo 4. Instrumento de recolección de información (vacío)

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DE LA OBSERVACIÓN DE UNA CLASE					
OBJETIVO: Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo del proceso didáctico para el fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje en las Instituciones de Educación Básica.					
Fecha:					
Institución:					
Ubicación:		Provincia:	Cantón:	Parroquia:	
Sector:		Calle N°:			
Tiempo de Observación:					
Observadores:					
Grado:					
Área del conocimiento:					
VARIABLE: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE					
N°	INDICADORES	DESCRIPCIÓN	PALABRA CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN (su criterio)	SUSTENTO TEÓRICO (referente de autor/es)
1	Estrategia de Activación de conocimiento y expectativas				
2	Estrategia para el enlace de conocimientos previos y nueva información a aprender.				
DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO					

3	Estrategia para la construcción del conocimiento				
CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO					
4	Estrategia para la consolidación del conocimiento				

Anexo 5.- Instrumento de procesamiento de información

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DE LA OBSERVACIÓN DE UNA CLASE					
OBJETIVO: Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo del proceso didáctico para el fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje en las Instituciones de Educación Básica.					
Fecha: 15/04/2019 Institución: Unidad Educativa “Ana Páez” Ubicación: Provincia: Cotopaxi Cantón: Latacunga Parroquia: Eloy Alfaro Sector: Barrio San Felipe Calle N°: Iberoamericana Tiempo de Observación: 80 minutos Observadores: Cecilia Rojas y Teresa Simba Grado: 6to “B” Área del conocimiento: Ciencias Naturales					
VARIABLE: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE					
N°	INDICADORES	DESCRIPCIÓN	PALABRA CLAVE	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN (su criterio)	SUSTENTO TEÓRICO (referente de autor/es)
INICIO: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS					
1	Estrategia de Activación de conocimiento y expectativas	La docente ingresa saludando y los estudiantes de	Activación	La activación de conocimientos contribuye a promover los nuevos aprendizajes partiendo	“Activar los conocimientos previos pertinentes de los alumnos, tiene como fin retomarlos y relacionarlos con momentos adecuados a la

		<p>inmediato guardan los útiles de la materia anterior (matemáticas). Seguidamente, la docente hace poner de pies a los estudiantes; les dice que levanten los brazos y muevan las manos para que se desestresen.</p> <p>Igualmente, para la activación del conocimiento la docente realiza una lluvia de ideas mediante varias preguntas como:</p> <p>¿cuál es el tema de la clase anterior?</p> <p>Los estudiantes responden: desastres</p>	<p>desde lo que saben los educandos. En tal virtud, la docente activa los conocimientos mediante preguntas provocando que los estudiantes contesten lo que saben y con ello refuerza ciertos temas que hayan quedado en confusión.</p> <p>Asimismo, la motivación es importante porque dirige y mantiene la conducta de los discentes hacia metas o fines determinados; de manera eficaz y alegre, además, la motivación debe darse durante toda la clase puesto que esta es importante para despertar el interés del alumno por aprender. Por lo tanto, la docente motiva a los estudiantes felicitándolos por</p>	<p>información nueva por aprender que se descubre o construye de manera conjunta con los alumnos” (Díaz y Hernández, 2010, p.122).</p> <p>López, ratifica que, todos los profesores y profesoras sabemos y pretendemos que las actividades que inician una secuencia de aprendizaje sean lo más motivadoras posible. Para ello es muy importante establecer un “clima propicio”, que no debe quedarse solamente en el inicio del proceso, sino que debe acompañarlo en el desarrollo de las actividades y en la elaboración de toda la programación. (2009, p.2)</p> <p>Como menciona Díaz y Hernández (2010), “los objetivos son enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje y los efectos esperados, que se pretenden conseguir en el aprendizaje de los alumnos al finalizar una experiencia” (p.124).</p>
--	--	---	---	--

		<p>naturales, terremotos, tsunamis</p> <p>¿por qué son las inundaciones?</p> <p>Los estudiantes contestan: por demasiada lluvia.</p> <p>Además, se observa que a ningún momento la docente limita las aportaciones que dan los niños y de igual manera les dice “Muy bien” cuando responden correctamente las preguntas. Por otro lado, al iniciar la clase de Ciencias Naturales, la docente no menciona el objetivo.</p>		<p>su aporte en la clase creando un ambiente positivo en el aula. Además, por medio del movimiento pretende llama la atención de los estudiantes puesto que, realiza ejercicios como ponerse de pies, levantar los brazos y mover las manos para que se desperecen y puedan continuar la clase motivados. Sin embargo, no es suficiente para llamar la atención de los estudiantes.</p> <p>Del mismo modo, el objetivo es el fin último al que se dirige una acción u operación. Es el resultado o sumatoria de una serie de metas y procesos. No obstante, la docente no presento los objetivos, por lo que se puede</p>	
--	--	--	--	---	--

				decir que no cumplió con las fases de la clase de una manera ordenada	
2	Estrategia para el enlace de conocimientos previos y nueva información a aprender.	<p>La docente para enlazar los conocimientos previos con el nuevo realiza un repaso de los temas vistos la anterior clase. Para ello, utiliza la técnica de preguntas y respuestas. Es así que la docente pregunta ¿qué quiere decir propiedad? ¿Qué quiere decir materia?</p> <p>El tema de clase que representa el contenido cognitivo es propiedades de la materia.</p> <p>En lo procedimental: los estudiantes</p>	Enlace	<p>Enlazar los conocimientos provoca que los educandos establezcan un orden lógico de lo que aprenden, de tal manera, la docente hizo una serie de preguntas sobre la clase ya impartida para evidenciar si lograrán captar el nuevo tema con base en sus conocimientos previos.</p> <p>En el mismo sentido, el contenido cognitivo, procedimental y actitudinal generan un aprendizaje constructivista en los educandos al momento que se realizan actividades para alcanzar los tres contenidos. No</p>	<p>Los conocimientos previos nos permiten trabajar a partir de lo que los alumnos y alumnas ya saben, con lo que, por un lado, nos sirven para regular y adecuar las tareas, pero también nos ayudan a conectar los aprendizajes nuevos con ideas ya existentes en los cerebros de cada niña y niño. Esto último es lo que va a permitir que el aprendizaje sea significativo. (Santillana Proyectos, 2020)</p> <p>(Hede, 2004) Menciona que “Las preguntas actúan como generadores y organizadoras del saber escolar. Así, éstas despiertan nuestro deseo de conocer cosas nuevas, nos ayudan a reflexionar sobre el propio saber y el proceso de aprendizaje, en definitiva, dan sentido a la educación escolar”</p>

		<p>responden a las preguntas realizadas por la docente, acerca de lo que ellos entienden por propiedad y por materia, luego leen en el libro de texto y con lo leído explica que es propiedades de la materia, haciendo ejemplos con lo establecido. Por otro lado, el contenido actitudinal se refleja cuando los estudiantes levantan la mano para contestar las preguntas y se dirigen con respeto a la docente.</p>		<p>obstante, se pudo visualizar solo el contenido cognitivo y en cuanto al procedimental la docente no aplicó estrategia de aprendizaje. Por otro lado, el contenido actitudinal se refleja cuando los estudiantes levantan la mano para contestar por ende existe respeto.</p>	<p>De acuerdo con Díaz y Hernández “el contenido cognitivo, es saber qué y cómo se sabe, es decir, la competencia vinculada con el conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios” (2010, pp. 43-44).</p> <p>Apolinar, Bastos, y Nieto “el contenido procedimental es el referido a cómo ejecutar acciones interiorizadas como las habilidades intelectuales y motrices; abarcan destrezas, estrategia y procesos que implican una secuencia de acciones u operaciones a ejecutar de manera ordenada para conseguir un fin” (2020, párr.7).</p> <p>Como manifiesta, Rodríguez, “los contenidos actitudinales son aquellos elementos de un proceso de enseñanza que tienen que ver con valores, normas, creencias y actitudes. Generalmente, guardan una estrecha relación con la educación moral” (2021, párr.1).</p>
DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO					

3	Estrategia para la construcción del conocimiento	<p>La docente dice vamos a leer sobre las propiedades de la materia, además, les dice que vayan observando los gráficos del libro, y luego les pide que describan esos gráficos. Sin embargo, los estudiantes no realizaron esa actividad.</p> <p>Seguidamente, la docente hace leer a cada estudiante un párrafo del tema y explica de qué trata.</p> <p>Posterior a ello, la docente hace un recuento de todo lo visto en clase</p>	Observar	<p>La técnica de la observación genera conocimiento activo en los educandos puesto que para razonar se debe observar muy detalladamente por lo que la docente pregunto, que les llamo la atención de los gráficos, y que pudieron aprender de ello.</p> <p>El Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades mediante un método que facilitan el desarrollo conceptual de la temática. En tal virtud, se puede notar que la clase estuvo activa, la docente hacía preguntas de los temas principales vistos. Es decir, partió de lo general a lo particular, por lo que utiliza el método deductivo.</p> <p>El libro es un recurso didáctico cuando tiene utilidad en el</p>	<p>(Carbón, 2016) menciona que “El acto de observar se entiende como una actuación necesaria, como es la percepción, donde ayudará al ente a resaltar una interpretación, a su vez se obtendrá un conocimiento previo”</p> <p>Tecurio (2015), menciona que, cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular. El profesor presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.</p> <p>Miranda (2016) “El libro de texto ha sido pensado específicamente para suplementar a los alumnos con aquellos conocimientos que se van trabajando a lo largo del año escolar”.</p>
---	--	---	----------	---	---

		<p>El método que utiliza la docente es el deductivo.</p> <p>La docente utiliza el libro de Ciencias Naturales del 6to año de educación básica y ahí les pide que los niños se pongan a leer.</p>		<p>proceso de enseñanza – aprendizaje. En tal virtud, los estudiantes usaron el libro para buscar la información que el docente solicitaba mediante preguntas y dar sus puntos de vista, sobre que pudieron evidenciar de ahí.</p>	
CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO					
4	Estrategia para la consolidación del conocimiento	<p>No se realiza ninguna actividad debido a que el tiempo se termino</p> <p>La docente dice a los estudiantes que saquen el cuaderno de trabajo de Ciencias naturales, toco la sirena de terminación de jornada. No hay evaluación.</p> <p>Utiliza el pizarrón</p> <p>Escribe de derecha a izquierda</p>	Transferencia	<p>La transferencia de conocimientos es el proceso mediante el cual los resultados de lo impartido hayan llegado al estudiante. Sin embargo, no se pudo realizar ninguna actividad porque el tiempo había terminado, así dándonos cuenta que la docente no organizo adecuadamente su tiempo para completar la clase.</p> <p>La evaluación permite saber si los estudiantes pudieron captar</p>	<p>La transferencia del conocimiento se origina cuando un individuo emplea experiencias y conocimientos previos, al aprendizaje.</p> <p>Domingo (2019) enfatiza que, la aplicación de los conocimientos aprendidos para facilitar o dificultar otros aprendizajes posteriores es lo que se conoce como transferencia del aprendizaje. Si el aprendizaje previo facilita la adquisición de un nuevo aprendizaje, se dice que hay una transferencia positiva. Si, por el contrario, el aprendizaje previo dificulta la adquisición de un aprendizaje posterior, se dice que hay una transferencia negativa.</p>

		<p>Escribe las palabras propiedades en tres secciones</p>	<p>la clase impartida. Sin embargo, no se pudo realizar la evaluación, porque la hora clase termino, y los niños se marcharon a sus hogares. La pizarra es el elemento que configura el clima escolar permite la trasmisión de contenidos. De tal manera que la docente escribió con letras claras y de manera ordenada en la pizarra para que sus estudiantes puedan visualizar lo que se trata de explicar en la hora clase</p>	<p>Fernández (2018), afirma que, “la evaluación ofrece posibilidades para fortalecer y consolidar los aprendizajes, así como los logros de los objetivos o propósitos en cualquier campo de estudio. Permite evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que se deben de atender a los estudiantes” (párr.5). (Ponce, 2013) enfatiza que” El pizarrón constituye uno de los medios de enseñanza más antiguos e importantes para despertar y mostrar el interés de los alumnos hacia el mensaje cultural que debe construir la escuela”.</p>
--	--	---	---	--

Anexo 6.- Ficha de valoración de expertos

Datos del experto o usuario:

<p>Nombres y apellidos: MSc. Katya Grados F.</p> <p>Grado académico (área): Master Universitario en formación internacional especializada del profesorado especialidad en Lengua y Literatura.</p> <p>Años de experiencia en la docencia: 16 años</p>
--

Ficha de validación de la propuesta

Valoración: 5 (excelente), 4 (Muy bueno), 3 (Bueno), 2 (Regular) y 1 (Deficiente)

N°	Criterios de evaluación	Calificación					Observación
		5	4	3	2	1	
1	Argumentación: La Guía de Estrategias lúdicas desarrolladas a través de los Stands, evidencia la parte epistemológica y procesual para el trabajo docente.	X					
2	Estructuración: La Guía Metodológica basada en la estrategia lúdica explica de manera clara los objetivos, contenidos, actividades y los resultados esperados.	X					
3	Lógica interna: La Guía Metodológica basada en la estrategia lúdica le permitirá al docente aplicar en el proceso de aprendizaje los principios didácticos.	X					
4	Importancia: La Guía que ayudará a mejorar el aprendizaje del área de Ciencias Naturales tendrá un aporte metodológico y científico.	X					
5	Factibilidad: será posible su implementación, en relación al uso de los recursos humanos, económicos, tecnológicos entre otros.	X					
6	Valoración integral de la propuesta, tomando en cuenta todos los elementos anteriores.	X					

.....

Lic. MSc. Katya Mercedes Grados Fabara
C.I: 0502498512

Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Mayra Verónica Riera Montenegro
Grado académico (área): Magister en educación con énfasis en Investigación Socioeducativa

Ficha de validación de la propuesta

Valoración: 5 (excelente), 4 (Muy bueno), 3 (Bueno), 2 (Regular) y 1 (Deficiente)

N°	Criterios de evaluación	Calificación					Observación
		5	4	3	2	1	
1	Argumentación: La Guía de Estrategias lúdicas desarrolladas a través de los Stands, evidencia la parte epistemológica y procesual para el trabajo docente.	X					Los criterios considerados por el investigador en la propuesta evidencia una excelente argumentación.
2	Estructuración: La Guía Metodológica basada en la estrategia lúdica explica de manera clara los objetivos, contenidos, actividades y los resultados esperados.	X					Los estructurantes metodológicos se enmarcan en un proceso organizado para el alcance de los objetivos.
3	Lógica interna: La Guía Metodológica basada en estrategia lúdica le permitirá al docente aplicar en el proceso de aprendizaje los principios didácticos.	X					La guía es pertinente en la contextualización y aplicación en entornos educativos con aportes didácticos.
4	Importancia: La Guía que ayudará a mejorar el aprendizaje del área de Ciencias Naturales tendrá un aporte metodológico y científico.	X					De acuerdo al área seleccionada, la guía refleja el aporte en el fortalecimiento de la creatividad, participación y comunicación como elementos relevantes.
5	Factibilidad: será posible su implementación, en relación al uso de los recursos humanos, económicos, tecnológicos entre otros.	X					
6	Valoración integral de la propuesta, tomando en cuenta todos los elementos anteriores.	X					La propuesta reúne componentes innovadores, creativos y que promueve la participación dinámica de los involucrados.

.....

Lic. MSc. Mayra Riera M.
C.I: 0502992308

Datos del experto o usuario:**Nombres y apellidos:** Juan Carlos Vizúete Toapanta**Grado académico (área):** Magister**Años de experiencia en la docencia:** 20 años**Ficha de validación de la propuesta****Valoración:** 5 (excelente), 4 (Muy bueno), 3 (Bueno), 2 (Regular) y 1 (Deficiente)

N°	Criterios de evaluación	Calificación					Observación
		5	4	3	2	1	
1	Argumentación: La Guía de Estrategias lúdicas desarrolladas a través de los Stands, evidencia la parte epistemológica y procesual para el trabajo docente.	X					
2	Estructuración: La Guía Metodológica basada en la estrategia lúdica explica de manera clara los objetivos, contenidos, actividades y los resultados esperados.	X					
3	Lógica interna: La Guía Metodológica basada en la estrategia lúdica le permitirá al docente aplicar en el proceso de aprendizaje los principios didácticos.		X				Definir el título si es taller o stand.
4	Importancia: La Guía que ayudará a mejorar el aprendizaje del área de Ciencias Naturales tendrá un aporte metodológico y científico.	X					
5	Factibilidad: será posible su implementación, en relación al uso de los recursos humanos, económicos, tecnológicos entre otros.	X					
6	Valoración integral de la propuesta, tomando en cuenta todos los elementos anteriores.	X					

.....

Lic. MgC. Juan Carlos Vizúete Toapanta.
C.I: 0501960140

Anexo 7.- Presentación de la propuesta en redes sociales



Ilustración 1 Creación de la página del sitio web



Ilustración 2 Guía de estrategias lúdicas



Ilustración 3 Propuesta de actividades lúdicas para niños de sexto grado



Ilustración 4 Apreciaciones de la guía publicada