



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Estrategias lúdicas en la asignatura de ciencias naturales”

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

Autoras:

AZAS AZOGUE, Elba Lourdes

GANCINO GAMBOY, Miriam Jeaneth

Tutora:

LOGROÑO HERRERA, Lorena del Rocío MgC.

**Pujilí – Ecuador
Febrero 2023**

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

ELBA LOURDES AZAS AZOGUE y **MIRIAM JEANETH GANCINO GAMBOY**, declaramos ser autoras del proyecto de investigación; **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES”** siendo el MgC. **Lorena del Rocío Logroño Herrera** tutora 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.



Elba Lourdes Azas Azogue

C.I. 1726031345



Miriam Jeaneth Gancino Gamboy

C.I.1718935149

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el título: **"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES"**, de las postulantes **Azas Azogue Elba Lourdes y Gancino Gamboy Miriam Jeaneth**, 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 de Proyecto que el Consejo Directivo de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 26 enero, 2023



Lic. MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera

C.I. 0501976120

TUTORA 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: **Azas Azogue Elba Lourdes Y Gancino Gamboy Miriam Jeaneth** con el título de Proyecto de Investigación: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del Proyecto.

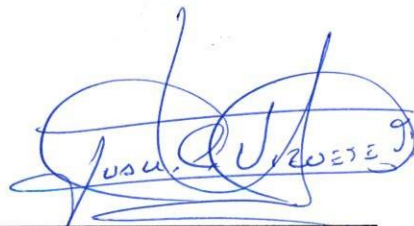
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, febrero, 2023

Para constancia firman:



Ms.C Barba Gallardo Pablo
C.I. 1719308148
Lector 1



Mg.C Vizuite Toapanta Juan
C.I. 0501960140
Lector 2



Dra. Peralvo Arequipa Rocio
C.I. 0501806343
Lector 3

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico a mis padres, Esperanza y Juan; ya que siempre me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica, además, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos. Gracias por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad. Así mismo, a mi pareja Johnny quien han estado apoyándome en cada momento de este difícil camino, gracias a todas estas personas que de una u otra forma me incentivaron a seguir a delante y para presentar con alegría esta tesis.

Elba Lourdes Azas Azogue

Este proyecto de investigación se lo dedico a Dios que a través de su profecía veo su palabra cumplida, tambien se lo dedico a mis padres Nelly Gamboy y Juan Gancino por ser un pilar fundamental en este proceso ya que sin ellos no podría alcanzar esta meta gracias por inculcar en mí el esfuerzo, constancia, valentía y confianza en mí misma. Asi mismo a mi hermano Oscar Gancino, abuelos y a una estrella que Dios me envió desde el inicio de mi formación, se los brindo con mucho cariño a las personas que me acompañaron y que estuvieron incondicionalmente a mi lado.

Miriam Jeaneth Gancino Gamboy

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy gracias a Dios por no haberme abandonado en este camino, también agradezco a la vida por haberme permitido culminar un peldaño más en la formación profesional cumpliendo uno de mis sueños. Reconociendo que este logro no lo he alcanzado sola, sino que hay varias personas que merecen mi agradecimiento profundo; familia y amiga Jeaneth.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas para mi formación, también a sus docentes por brindarme sus conocimientos a lo largo de toda la carrera de educación básica, así mismo a mi docente tutora Lic. MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera quien me ha guiado durante todo el proceso.

Elba Lourdes Azas Azogue

Doy gracias a Dios y mis Padres Nelly Gamboy y Juan Gancino que con su esfuerzo y dedicación me ayudaron a culminar mi carrera universitaria y me dieron el apoyo suficiente para no decaer cuando todo parecía complicado. Este trabajo no lo he hecho sola por ello me gustaría agradecer a mi amiga Lourdes por siempre estar ahí, mi más sincera gratitud a todas aquellas personas que me ayudaron.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi le doy las gracias por abrirme las puertas para mi formación, también a cada uno de sus docentes por brindarme sus conocimientos a lo largo de toda la carrera, así mismo a mi docente tutora Lic. MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera por guiar esta investigación y formar parte de otro objetivo alcanzado.

Miriam Jeaneth Gancino Gamboy

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TEMA: “ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES”

Autoras:

Elba Lourdes Azas Azogue

Miriam Jeaneth Gancino Gamboy

RESUMEN

La lúdica es un elemento importante, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido, esta a su vez, brinda una serie de actividades agradables, que relajan y motivan. De igual manera, en la actualidad la educación se ha visto opacada debido a que varios docentes no tienen conocimiento de las diversas estrategias lúdicas que se pueden implementar en el salón de clases. Por ello, se aplicó las 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 Belisario Quevedo, ubicada en la provincia de Cotopaxi. Para ello, se utiliza la metodología de la investigación cualitativa, con sus cuatro etapas, también un estudio de caso que contribuye a la recolección de información, además un enfoque interpretativo, método inductivo y empírico que ayuda a comprender la realidad educativa a través de la investigación descriptiva y bibliográfica para analizar a profundidad mediante la técnica y guía de observación que permitió recabar la información. De esta forma, los resultados alcanzados en la clase de ciencias naturales permitieron identificar brechas en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que los docentes carecen de estrategias lúdicas en el PEA lo que evidencia la dificultad para la comprensión de contenidos, por ende, hacer uso de estrategias lúdicas divertidas permite mejorar el aprendizaje en dicha área y así alcanzar los objetivos del aprendizaje deseados. El presente proyecto contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de los salones de clase. Asimismo, incrementará la competencia didáctica del maestro.

PALABRAS CLAVE: Estrategias lúdicas, Enseñanza aprendizaje, aprendizaje significativo, Ciencias Naturales.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

TOPIC: PLAYFUL STRATEGIES IN THE SUBJECT OF NATURAL SCIENCES

Authors:

Elba Lourdes Azas Azogue
Miriam Jeaneth Gancino Gamboy

ABSTRACT

Playfulness is an important element, since this characteristic is innate in children and development allows learning to be fun, this in turn provides a series of pleasant activities that relax and motivate. In the same way, at present the edition has been overshadowed because several teachers are not aware of the various playful strategies that can be implemented in the classroom. For this reason, playful strategies were applied to improve learning in the area of Natural Sciences in the students of the sixth grade of Basic Education of the Belisario Quevedo Educational Unit. located in the province of Cotopaxi. For this, the qualitative research methodology is used, with its four stages, as well as a case study that contributes to the collection of information, as well as an interpretive approach, an inductive and empirical method that helps to understand the educational reality through the descriptive and bibliographical research to analyze in depth through the technique and observation guide that allowed the information to be collected. In this way, the results achieved in the natural sciences class allowed us to identify gaps in the teaching-learning process due to the fact that decent students lack playful strategies in the PEA, which shows the difficulty in understanding content. therefore, making use of fun playful strategies allows improving learning in that area and thus achieving the desired learning objectives. This project will contribute to improving the teaching-learning process within the classroom as well. increase the teacher's didactic competence.

KEY WORDS: Playful strategies, Teaching Learning, Significant learning, Natural Sciences.

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 al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES”** presentado por: **Azas Azogue Elba Lourdes** y **Gancino Gamboy Miriam Jeaneth** egresados de la Carrera de: **Educación Básica**, perteneciente a la **Extensión Pujilí**, 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 las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Enero del 2023.

Atentamente,


 **CENTRO
DE IDIOMAS**

Mg. Marco Paul Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CC: 0502666514

ÍNDICE

CONTENIDOS	Págs
Portada.....	i
Declaración de autoría	ii
Aval del director del proyecto de investigación	iii
Aprobación del tribunal de titulación	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
Aval de traducción índice	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	2
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	4
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
4.1 Contextualización del problema	4
4.2 Delimitación del problema	6
5. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	6
6. OBJETIVOS	6
6.1 Objetivo general.....	6
6.2 Objetivos específicos	7
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS.....	7
Tabla 1: Actividades y sistema de tareas en relación con los objetivos planteados	7
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA.....	9
8.1 Antecedentes.....	9
8.2 Enfoque.....	11
8.3 Fundamentación teórico-científica	13
8.3.1 Estrategias lúdicas	13
8.3.2 Características de las estrategias lúdicas.....	14
8.3.3 Beneficios de las estrategias lúdicas	14
8.3.4 Fases de las estrategias lúdicas	15
8.3.5 Importancia de las estrategias lúdicas	16
8.3.6 Aula lúdica pedagógica	17
8.3.7 La lúdica como aprendizaje significativo	17
8.3.8 La lúdica como herramienta o juego.....	18
8.3.9 Aportación de la lúdica en los alumnos	18
8.3.10 Enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Naturales	18
8.3.11 Proceso enseñanza-aprendizaje.....	19
8.3.12 Estilos de aprendizaje.....	19
8.3.13 Docente como mediador para el aprendizaje significativo	21
8.3.14 Influencia de la interacción estudiante-docente	21
8.3.15 Perfil del alumnado en el área de las Ciencias Naturales	22
8.3.16 Las Ciencias Naturales como asignatura en Educación General Básica....	22
8.3.17 Metodología desde el currículo.....	24
8.3.18 Ambientes de aprendizaje para Ciencias Naturales	25

8.3.19	Importancia de las Ciencias Naturales	25
9.	PREGUNTAS CIENTÍFICAS	26
10	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
10.1	Marco metodológico	26
10.2	Enfoque de la investigación.....	26
10.2.1	Enfoque interpretativo.....	26
10.3	Tipo de investigación.....	27
10.3.1	Investigación cualitativa.....	27
10.4	Diseño metodológico	28
10.5	Investigación de campo	29
10.6	Investigación documental o bibliográfica.....	29
10.7	Métodos	30
10.7.1	Método inductivo	30
10.7.2	Método empírico	30
10.8	Técnicas e instrumentos.....	31
10.9	Población (muestra)	31
11.	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	32
11.1	Matriz de procesamiento de información	32
11.1.1	Matriz de procesamiento de información de la clase práctica acerca de los órganos de los sentidos	32
11.2	Análisis de la observación de la clase de ciencias naturales.....	45
11.3	Motivación de la clase	46
11.3.1	Se desarrolla actividades de motivación	46
11.4	Interacción estudiante-docente en la clase.....	47
11.4.1	Actitud positiva del docente para iniciar la clase.....	47
11.5	Prerrequisitos de la clase	47
11.5.1	Toma las experiencias previas de los estudiantes como punto de partida: formulación de pregunta, lluvia de ideas, diálogo.	47
11.6	Enunciación del tema y objetivo de la clase.....	48
11.6.1	Presenta el tema y objetivo de la clase.....	48
11.7	Sinopsis de la clase	49
11.7.1	Realiza un resumen sencillo del tema nuevo de la clase.....	49
11.8	Recurso educativo empleado de la clase	49
11.8.1	Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	49
11.9	Estrategias y técnicas de enseñanza en el desarrollo de la clase	50
11.9.1	Utiliza estrategias, técnicas para la construcción del conocimiento: cuadros comparativos, cuadros sinópticos, diagramas de llaves, mapa mental, mapa conceptual, mentefacto y otros.....	50
11.10	Ambientes de aprendizaje de la clase	50
11.10.1	Maneja el proceso de interacción y participación.	50
11.11	Contexto social de la clase.....	51
11.11.1	Relaciona el tema tratado con la realidad, es pertinente al contexto.	51
11.12	Ciclo del aprendizaje de la clase.....	51
11.12.1	Sigue una secuencia lógica para la construcción del conocimiento.....	51
11.13	Actividades lúdicas (diferentes) de la clase.....	52
11.13.1	Se incorpora actividades diferentes a las que regularmente se realiza.....	52
11.14	Recursos didácticos de la clase.....	53

11.14.1 Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	53
11.15 Instrucciones efectivas cierre de la clase	54
11.15.1 Se asigna actividades e instrucciones para que los estudiantes las desarrollen con éxito.	54
11.16 Aprendizaje colaborativo en la clase	54
11.16.1 Se verifica las actividades desarrolladas por los estudiantes.	54
11.17 Apropiación del conocimiento de la clase	55
11.17.1 Se realiza preguntas para comprobar si los estudiantes comprendieron la clase.....	55
11.18 Retroalimentación de la clase	56
11.18.1 Se refuerza la explicación a los estudiantes para que avancen con las actividades.....	56
11.19 Recursos didácticos atractivos de la clase	56
11.19.1 Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	56
11.20 Aplicación de la clase	57
11.20.1 Se realiza realimentación con envío de tareas a la casa.	57
11.21 Gráfica de categorías (de la clase desarrollada).....	58
12. IMPACTOS.....	60
13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	60
14.PROPUUESTA	62
14.1 Título de la propuesta	62
14.2 Introducción	62
14.3 Justificación	63
14.4 Objetivos.....	64
14.4.1 Objetivo general	64
14.4.2 Objetivos específicos	64
14.5 Descripción de la propuesta.....	64
14.6 Plan de clase (por destrezas con criterios de desempeño)	66
14.7 Plan de clase (por destrezas con criterios de desempeño)	73
14.8 Plan de clase (por destrezas con criterios de desempeño)	80
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	87
16. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	89
17. ANEXOS.....	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Actividades y sistema de tareas en relación con los objetivos planteados	7
Tabla 2: Matriz de procesamiento de información de la clase práctica.....	32
Tabla 3: Presupuesto para la elaboración del proyecto.....	60

1. INFORMACIÓN GENERAL

- **Título del Proyecto:** Estrategias lúdicas en la asignatura de ciencias naturales
- **Fecha de inicio:** octubre 2022
- **Fecha de finalización:** febrero 2023
- **Lugar de ejecución:** El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizará en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la provincia de Cotopaxi, del cantón Pujilí, parroquia Pujilí.
- **Facultad que auspicia Extensión Pujilí**
- **Carrera que auspicia:** Ciencias en la Educación Básica
- **Proyecto de investigación vinculado:** Procesos de innovación en la gestión de enseñanza y aprendizaje en diferentes contextos.
- **Equipo de trabajo:**
 - **Tutor:** Lic. Mgc. Lorena del Rocío Logroño Herrera
 - **Investigadora 1:** Azas Azogue Elba Lourdes
 - **C.I.** 1726031345
 - **Teléfono:** 0960679453
 - **Correo:** elba.azas1345@utc.edu.ec
 - **Investigadora 2:** Gancino Gamboy Miriam Jeaneth
 - **C.I.** 1718935149
 - **Teléfono:** 0983034518
 - **Correo:** miriam.gancino5149@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

La educación va evolucionando con el tiempo, en la cual, se puede evidenciar una variedad de cambios positivos en beneficio de los estudiantes, de esta manera se pretende que los maestros innoven y apliquen nuevas estrategias lúdicas acorde a los nuevos cambios que se presentan en la actualidad con el fin de mejorar el aprendizaje. Puesto que, estas estrategias vanguardistas permiten cautivar la atención e interés por el tema impartido, por ende, los estudiantes se motivan por aprender nuevos conocimientos, a más de ello el aprendizaje es colaborativo con sus pares.

Para alcanzar aprendizaje significativo del docente debe generar ambientes de aprendizaje armónicos en condiciones adecuadas, de la misma forma, debe fortalecer los nuevos conocimientos adquiridos durante el desarrollo del proceso educativo, por ende, es importante el uso adecuado de estrategias lúdicas acorde a las necesidades de aprendizaje. Caiza (2012) 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” (p. 25). De acuerdo a lo mencionado, el maestro deberá tener en cuenta cuales son las dificultades de aprendizaje para aplicar correctamente las estrategias lúdicas como elementos para fortalecer el aprendizaje. Por ello, el uso eficaz de estrategias permite interrelación docente estudiante con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los niños. Así mismo, es fundamental aplicar diversas estrategias lúdicas durante el desarrollo de la clase puesto que la utilización de estas lo logran que los estudiantes generen sus propios conocimientos a través de sus experiencias.

Por ello, la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje es de vital importancia para alcanzar un aprendizaje duradero y significativo en los estudiantes. Es así que, las temáticas abordadas en clase deben ser prácticas y creativas dentro del salón de clases para captar la atención y

concentración de los alumnos, fomentando la motivación e interés por aprender nuevos conocimientos.

El proyecto contribuyó a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de los salones de clase. Asimismo, incrementa la competencia didáctica del maestro para que adquiriera un nuevo papel como orientador y mediador del aprendizaje, dejando de lado el tradicionalismo de solo transmitir conocimientos. Igualmente, el alumno será el generador de su propio aprendizaje sin dejar de lado los conocimientos del docente mediante las técnicas, estrategias y recursos que encamine al alumno a ser responsable.

Por lo cual, tiene como propósito consolidar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de estrategias lúdicas que incentiven el aprendizaje de las Ciencias Naturales de forma dinámica y creativa. Al respecto, Guamán y Ortega, 2016 citados en Gutiérrez (2018), 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” (p.11).

Asimismo, Tapia, Melecio, y Contreras (2017), señalan que, “las estrategias lúdicas facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable como emocional y la aplicación del juego” (p.22). De acuerdo con la opinión, de los autores las estrategias lúdicas implementadas en el transcurso de la clase permiten la estimulación del cerebro de los alumnos haciendo sencillo el aprendizaje porque sigue una secuencia de experimentación y descubrimiento, de igual manera, se va llevando a cabo habilidades cognitivas intelectuales, sociales y psicomotrices de manera espontánea.

Esta investigación aporta a la aplicación de nuevas estrategias lúdicas para la consolidación de aprendizaje de la Ciencias Naturales, alcanzando así aprendizajes significativos en los alumnos, puesto que, se establece diversas opciones para alcanzar el conocimiento en los estudiantes, debido a que, dichas actividades dan

paso al mejoramiento del desarrollo integral. De esta manera, la función docente implica un constante cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es así que las estrategias lúdicas cooperan a forjar la mente de los estudiantes, empoderando de su conocimiento de manera independiente a partir de actividades innovadoras creando el interés por aprender nuevas temáticas, además los docentes aportan un aprendizaje armónico de calidad y calidez.

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos serán 34 estudiantes de sexto grado EGB de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, 1 docente institucional y dos docentes en formación y los beneficiarios indirectos son 136 directivos.

4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

4.1 Contextualización del problema

En la actualidad la educación se ha visto opacada debido a que algunos docentes no tienen conocimiento de las diversas estrategias lúdicas que se pueden implementar en el salón de clases, de esta manera recaen en la educación tradicional, en la cual, solo realizan clases teóricas donde el estudiante no es el protagonista del aprendizaje y causando desinterés por aprender, por tal motivo, es fundamental que los docentes apliquen estrategias lúdicas para generar motivación e interés en los estudiantes.

En cuanto a, “la aplicación de estrategias diferentes a las tradicionales en Latinoamérica, la Universidad de Caldas señala que aun los docentes tienen prácticas tradiciones, en un 33,9% señala” (Hernández, Recalde y Luna 2015). Lo que demuestra que, en su gran mayoría los docentes carecen de metodologías al momento de desempeñar su labor como docente, de igual forma, hace falta poner en práctica las diversas estrategias que apoyen al docente en su proceso de enseñanza.

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). Es evidente que, un gran porcentaje de estudiantes bachilleres no obtienen un promedio favorable para graduarse. Aunque el propósito de la evaluación ser bachiller es desarrollar actitudes y destrezas de las asignaturas básicas que son importantes para el desarrollo exitoso como ciudadanos. Lo que es evidente que hay dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la provincia de Cotopaxi, del cantón Pujilí, parroquia Pujilí se observa que, los estudiantes en el transcurso de la clase de Ciencias Naturales se encuentran aburridos, desinteresados por la asignatura, por lo cual, no prestan atención al maestro y se dedican a realizar otras actividades, por ende, no es beneficioso para el aprendizaje del estudiante. Por otra parte, en el proceso de enseñanza no se implementan nuevas estrategias que se aplican con regularidad. Es decir, no se utilizan estrategias lúdicas o dinámicas dentro del aula.

En el mismo sentido, el maestro utiliza únicamente el texto como medio didáctico para el desarrollo de la clase esto hace que recaiga en un método tradicionalista donde trata al estudiante como oyente y receptor de la información que el maestro dicta. Es decir, el docente se enfoca en el desarrollar de una clase teórica, con lecturas largas, olvidando las actividades lúdicas lo que permite desarrollar una clase dinámica y recreativa en el proceso de enseñanza aprendizaje para cautivar la atención de los estudiantes y de este modo obtener conocimientos significativos que aporten a la sociedad.

En este sentido, el docente carece de estrategias lúdicas porque en el aula no desarrolla actividades acordes para el aprendizaje activo, por ello, las actividades que realiza se ven planteadas como una pérdida de tiempo. Además, no hay

predisposición por parte del docente para crear nuevas estrategias lúdicas que incentiven al estudiante a desear aprender, disminuyendo sus propias estrategias de aprendizaje. Dicho de otra manera, las estrategias en el salón de clases establecen el elemento clave para generar el aprendizaje debido a que apoyan el desempeño integral del estudiante y es primordial para estimular el interés por el 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 “Belisario Quevedo”, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, parroquia Pujilí, barrio La Buena Esperanza Pujilí, durante el periodo 2022-2023.

5. 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 Belisario Quevedo?

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo general

Aplicar 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 Belisario Quevedo, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, parroquia Pujilí, Barrio La Buena Esperanza.

6.2 Objetivos específicos

- Fundamentar teórica y conceptualmente las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales.
- Establecer las estrategias lúdicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizajes del área de Ciencias Naturales.
- Aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Tabla 1: Actividades y sistema de tareas en relación con los objetivos planteados

Objetivo	Actividad	Resultado de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos.
Fundamentar teórica y conceptualmente las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales.	Estructuración de la planificación tomando en cuenta la propuesta elaborada.	Planificación de clases.	Plan de clase creado.
	Revisión de la planificación.	Validación de planes de clase.	Aprobación de los planes de clase por la tutora.
	Desarrollo de los elementos de las variables de la introducción.	Síntesis del marco teórico.	Documentos de la introducción y fundamentación científica sintetizada.

	Diseño de la metodología.	Conceptualización del diseño metodológico.	Documento de la metodología de investigación tomando en cuenta la investigación cualitativa y sus etapas y el caso de estudio.
	Elaboración de instrumentos para la clase impartida.	Recolección de información acerca de la clase.	Ficha de observación.
	Validación de los instrumentos para la validación de la propuesta.	Revisión de indicadores.	Ficha de validación realizada por expertos.
	Elaboración de matrices.	Revisión de parámetros para el procesamiento de información.	Información sistematizada.
	Elaboración de material didáctico para la clase de acuerdo con la propuesta.	Recopilación de la información de la clase impartida.	Ficha de recopilación de datos.
Diagnosticar las estrategias didácticas empleadas por los docentes en el	Aplicación de la clase.	Aplicación de recursos didácticos.	Clase desarrollada.

proceso de enseñanza-aprendizajes del área de Ciencias Naturales.	Aplicación de los instrumentos para la evaluación de la clase.	Recolección de información.	Instrumentos con la información recolectada.
Analizar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica.	Análisis e interpretación de la información de las clases impartidas.	Identificación de categorías.	Análisis y categorías.
	Graficación de las categorías encontradas.	Identificación de categorías.	Mapa de ideas.
	Discusión de categorías identificadas y contrastadas teóricamente.	Identificación de categorías.	Resultados de la investigación.

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Azas Elba y Gancino Miriam (2023)

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA

8.1 Antecedentes

En relación con las estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje. Sailema y Olmos (2018) mencionan que, elaboraron la 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 guía de observación. 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) plantean que, 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 sexto grado. El tipo de investigación que se efectuó es la investigación cualitativa (Cualitativa-de campo-documental o bibliográfica), con un nivel descriptivo y utilización de la observación y guía de entrevista. Una de las conclusiones menciona que al utilizar las estrategias lúdicas los docentes captan la atención e interés durante el proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante construye su conocimiento y el docente es guía en el transcurso de la clase esto permite desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes. Es decir, este trabajo aporta a la investigación y su importancia de aplicar estrategias lúdicas en el proceso didáctico estableciendo beneficios.

Con respecto a la aplicación de estrategias lúdicas. Rosas (2015) manifiesta, realizó un trabajo relacionado con el aprendizaje lúdico como estrategia interactiva, se formuló como objetivo general Aplicar 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 Belisario Quevedo, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, parroquia Pujilí, Barrio La Buena Esperanza. Los instrumentos utilizados fueron guías de observación. La investigación se

planteó bajo el método inductivo y empírico y utilizó técnicas de recolección de datos cualitativos con la guía de observación. Este trabajo se enfoca en el diseño y la planeación de las actividades que amenizan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.2 Enfoque

La presente investigación está sujeta al paradigma constructivista de Jean Piaget se fundamenta en que la persona aprende mediante su contexto en el periodo sensorio motriz, sus conocimientos internos en la etapa preoperacional y su parte afectiva lo desarrolla en la etapa de operaciones concretas. 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 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 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.

8.3 Fundamentación teórico-científica

8.3.1 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.

8.3.2 Características de las estrategias lúdicas

La lúdica en el aula desarrolla entusiasmo en el estudiante. 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).

8.3.3 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 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. (pp.102-105)

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.

8.3.4 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:

8.3.4.1 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.

8.3.4.2 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.

8.3.4.3 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.

8.3.5 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 (2013) indicó que, “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” (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.

8.3.6 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).

8.3.7 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 (2005) manifestó que:

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 (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.

8.3.8 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 (2014) “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” (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.

8.3.9 Aportación de la lúdica en los alumnos

La lúdica favorece al desarrollo cognitivo, permitiendo que el estudiante genere una mejor atención, el estímulo de la imaginación y la creatividad. 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 forman continuamente en el niño como la coordinación, equilibrio entre otros.

8.3.10 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 partícipe 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.

8.3.11 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 “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” (Valdés y Díaz, 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.

8.3.12 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 (Hernández, Gonzáles, y Ortuño, 2015).

8.3.12.1 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.

8.3.13.2 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.

8.3.12.3 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 incomprensibles y son perfeccionistas.

8.3.12.4 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.

8.3.13 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 como, “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.

8.3.14 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.

8.3.15 Perfil del alumnado en el área de las Ciencias Naturales

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 (2019) menciona que:

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 (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.

8.3.16 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 (2009) 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 (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.

8.3.16.1 Objetivos del área de Ciencias Naturales

En el contexto educativo los objetivos permiten visualizar metas o resultados que se espera alcanzar del estudiante después del aprendizaje. Es por eso, 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 Ministerio de Educación (2019), mencionó que, “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” (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.

8.3.17 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 (2016) 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 (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.

8.3.18 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 (2018) 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” (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.

8.3.19 Importancia de las Ciencias Naturales

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 (2002) mencionan 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” (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.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ¿Como se establece los Fundamentos teóricos y conceptuales de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de Ciencias Naturales?
- ¿De qué manera se establece las estrategias lúdicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizajes del área de Ciencias Naturales?
- ¿Como aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica?

10 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

10.1 Marco metodológico

El desarrollo del presente proyecto de investigación describe e interpreta características propias de los sujetos de estudio enmarcados en el contexto educativo de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”. 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 utilizó es el interpretativo, debido a que realiza un estudio del contexto que se abordó durante todo el proceso de investigación, interpretando acerca de lo que ocurre en ambientes sociales educativos. Al respecto, Vain (2012) 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” (p. 39).

Por ese motivo, se puede indicar que este enfoque permitió analizar realidades que ocurren en el contexto educativo, desarrolladas en cada etapa del proceso enseñanza aprendizaje, es decir, se asigna distintos sucesos a través de la observación de la hora clase. Cabe indicar que, se tomó este enfoque porque se infiere 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 utilizó la investigación cualitativa, debido a que permite comprender la realidad del contexto educativo ya que se centra en obtener un análisis profundo y reflexivo de la realidad de los sujetos o individuos investigados. En la opinión de Balderas (2013), 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” (p. 3). En este sentido, al plantear este tipo de investigación se especifica y analiza los instantes más fundamentales del proceso de enseñanza a través de recursos didácticos durante el inicio, desarrollo y cierre del ciclo del aprendizaje, tomando en consideración las estrategias lúdicas aplicadas por el docente para la construcción del conocimiento.

10.4 Diseño metodológico

El diseño metodológico es un método que permite recolectar detalladamente cada proceso, teniendo en cuenta los datos obtenidos, por ende, permite entrelazar los objetivos de investigación con el diseño para obtener información de primera mano es decir diseñar cómo se miden las variables y los resultados que se obtienen en cada unidad de observación. De acuerdo con Pino (2020. Párrrr14):

El diseño metodológico es el medio de aplicación donde después de formular la hipótesis y de definir los objetivos del estudio, todo lo cual debe quedar reflejado de forma explícita tanto en el Proyecto como en el Informe Final de la investigación.

Al respecto el diseño metodológico se define como un esquema de representación de las variables y tu tratamiento en el estudio, donde se simboliza la relación de variables compuestas determinando el tipo de investigación que de llevo a cabo y la hipótesis que se probó en el desarrollo de la investigación. Puesto que, ayuda a definir cuál será el tipo de investigación que se va a utilizar y de qué manera se va a realizar la recolección de información.

El análisis de contenido es una técnica de investigación que permite realizar una descripción del contenido de la investigación de forma directa, analizando la información que él infórmate pretende trasmitir a los investigadores. Como señala Abela (2002):

El análisis de contenido en un sentido amplio, que es como lo vamos a entender en este trabajo, es una técnica de interpretación de textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados..., u otra forma diferente donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos... el denominador

común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido (p.2).

Por lo tanto, el análisis de contenido es parte de las técnicas que tienden a interpretar y sistematizar el contenido de los mensajes comunicativos combinando textos, sonidos e imágenes claves para obtener la información esperada permitiendo sacar conclusiones lógicas. Además, analiza el conjunto de información que se pretende resolver usando una o más técnicas que enriquece los resultados y buscan explicaciones adecuadas para la interpretación de resultados de manera científica.

10.5 Investigación de campo

La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, donde existe una interacción entre el investigado e investigador, además se encuentran inmersos en la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información sin alterar las condiciones existentes. (Arias, 2012). Además, esta investigación facilitó la inmersión en el contexto y permitió recaudar información relevante en torno a las variables por medio de la observación, lo que permitió a los investigadores analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.

10.6 Investigación documental o bibliográfica

La revisión documental en esta investigación tiene como singularidad el uso de los recursos bibliográficos para comprender las variables establecidas de como son: estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales, además, buscar en el mundo de la información. En el mismo sentido, Gómez, Navas y Aponte (2014), 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” (p.2). En efecto, la investigación documental ha contribuido de manera relevante al presente proyecto de investigación, debido a que, permite entender las variables y definir los temas que son fundamentales para el desarrollo del proyecto.

10.7 Métodos

10.7.1 Método inductivo

El método que se utilizó en el presente proyecto de investigación cualitativa es el inductivo, debido a que se encarga del estudio fenómenos sociales incluyendo las acciones individuales y colectivas. “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” (Zamora, Machado y Armendariz, 2018, párr. 27). Es decir, se empleó este método con el propósito de investigar peculiaridades individuales y colectivas del proceso pedagógico en el cual infieren elementos, tales como; las estrategias didácticas y el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

10.7.2 Método empírico

El método utilizado para llevar a cabo la investigación es el empírico debido a que se encuentra la observación, medición y experimentación. En este caso, se ejecuta la observación con el propósito de recolectar información de la forma de actuar del sujeto tal y como ocurre. En este sentido, García (2019), 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” (p.22). Por tanto, esta investigación se encamina en la observación de las clases de Ciencias Naturales con el propósito de recolectar información acerca de la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso

educativo. Dicha recolección de información fue recogida tal y como ocurrió, es decir, basándose en la realidad observada.

10.8 Técnicas e instrumentos

La técnica que se implementó en el proyecto de 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 posibilitó demostrar estrategias lúdicas como el audiocuento, ruleta, rompecabezas y dibujo creativo que se aplicaron en el área de Ciencias Naturales con los niños de sexto grado de la unidad Educativa “Belisario Quevedo” Además, el instrumento que se utilizó fue la guía de observación en la cual se puntualizó la información obtenida como resultado de la observación, en la cual, realizaron la observación la docente de la área de Ciencias Naturales y una docente en formación de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

10.9 Población (muestra)

El presente trabajo investigativo tuvo una población intencionada representativa de: 34 estudiantes y un docente de Educación General Básica del área de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”. Es importante mencionar 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; por esta razón, se trabajó con el total de la población.

11. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

11.1 Matriz de procesamiento de información

11.1.1 Matriz de procesamiento de información de la clase práctica acerca de los órganos de los sentidos

Tabla 2: Matriz de procesamiento de información de la clase práctica

	Análisis descriptivo			
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
1.- Se desarrolla actividades de motivación.				
Docente 1.	“Si cumplió con la actividad de motivación el inicio de la clase.”	Cumple con la actividad de motivación.	Actividad motivacional.	Motivación.
Docente en formación.	Se desarrolla la motivación mediante una canción y todos los niños cantan con emoción y van recordando los órganos.	motivación mediante una canción y canta con emoción.	Activación de conocimiento.	Motivación.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.

2.- Actitud positiva del docente para iniciar la clase.				
Docente 1.	“Si se miró la actitud positiva de la señorita pasante al momento de desarrollar la actividad motivadora.”	Actitud positiva al momento de desarrollar la actividad.	Actitud positiva.	interacción estudiante-docente.
Docente en formación.	“La docente tiene actitud positiva y canta la canción junto a los estudiantes generando mucha emoción.”	Actitud positiva, genera mucha emoción.	Genera emoción.	interacción estudiante-docente.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
3.-Toma las experiencias previas de los estudiantes como punto de partida: formulación de pregunta, lluvia de ideas, diálogo.				
Docente 1.	“Se parte con el prerrequisito de las experiencias y conocimiento de los niños a través de un audiocuento con	Parte con el prerrequisito a través de un audiocuento.	Conocimiento previo.	Prerrequisito

	preguntas referentes al cuento.”			
Docente en formación.	Si se toma experiencias previas para el cual presenta un audiocuento al finalizar el cuento realiza preguntas acordes a lo escuchado y los estudiantes responden con emoción.	Presenta un audiocuento al finalizar el cuento realiza preguntas acordes a lo escuchado.	Escucha activa.	Prerrequisitos.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
4.-Presenta el tema y objetivo de la clase				
Docente 1.	“Se presento el tema de la clase escrito en la pizarra.”	El tema de la clase escrito en la pizarra.	Presentación del tema.	Enunciación del tema y objetivo.
Docente en formación.	Si presenta el tema de la clase escribiendo en la pizarra y el objetivo de manera	Presenta el tema de la clase y el objetivo de manera implícita.	Objetivo implícito.	Enunciación del tema y objetivo.

	implícita.			
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
5.- Realiza un resumen sencillo del tema nuevo de la clase.				
Docente 1.	“Si se observa el resumen de la clase nueva.”	Si se observa el resumen de la clase nueva.	Síntesis.	Sinopsis.
Docente en formación.	Si realiza mediante unas imágenes y lluvia de ideas.	Si realiza mediante unas imágenes y lluvia de ideas.	Síntesis.	Sinopsis.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
6.- Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.				
Docente 1.	“Si se usa recursos didácticos creativos para captar la atención de los estudiantes.”	Recursos didácticos creativos.	Recursos creativos.	Recurso educativo.
Docente en formación.	Si se utilizó recursos	Recursos didácticos un	Recursos didácticos.	Recurso educativo.

	didácticos un audio cuento, imágenes.	audio cuento, imágenes.		
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
7.- Utiliza estrategias, técnicas para la construcción del conocimiento: cuadros comparativos, cuadros sinópticos, diagramas de llaves, mapa mental, mapa conceptual, mentefacto y otros.				
Docente 1.	“Si se implementó la lluvia de idea y se desarrolló con la ayuda de los niños.”	Implemento la lluvia de idea con la ayuda de los niños.	Técnicas de enseñanza.	Estrategias y técnicas de enseñanza.
Docente en formación.	En el desarrollo de la clase se utilizó estrategias como la lluvia de ideas una silueta en forma de rompecabezas y un cuadro de doble entrada con la ayuda de los estudiantes.	Se utilizó estrategias como la lluvia de ideas una silueta en forma de rompecabezas y un cuadro de doble entrada.	Estrategias de enseñanza.	Estrategias y técnicas de enseñanza.
Análisis descriptivo				

Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
8.- Maneja el proceso de interacción y participación.				
Docente 1.	“Maneja de manera positiva y ordenada la participación de los estudiantes.”	Maneja de manera positiva y ordenada la participación.	Organización.	Ambientes de aprendizaje.
Docente en formación.	Se conduce de manera adecuada cuando piden a los niños que respondan las preguntas alzando la mano e interactúa en el momento de ubicar las imágenes de los órganos de los sentidos en la silueta.	Interactúan en el momento de ubicar las imágenes en la silueta.	Interacción y participación.	Ambientes de aprendizaje.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
9.- Relaciona el tema tratado con la realidad, es pertinente al contexto.				

Docente 1.	“Si tuvo mucho énfasis con la realidad de los niños.”	Énfasis con la realidad de los niños.	Realidad.	Contexto social.
Docente en formación.	Si tiene relación el tema con la realidad ya que los niños mencionan en que se utiliza los sentidos.	Relación del tema con la realidad.	Realidad.	Contexto social.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
10.- Sigue una secuencia lógica para la construcción del conocimiento.				
Docente 1.	“Si realiza una secuencia para la construcción del conocimiento de los estudiantes.”	Secuencia para la construcción del conocimiento.	Serie lógica.	Ciclo del aprendizaje.
Docente en formación.	Si realiza una adecuada secuencia cuenta con las etapas del ERCA.	secuencia con las etapas del ERCA.	Etapas del ERCA.	Ciclo del aprendizaje.
Análisis descriptivo				

Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
11.- Se incorpora actividades diferentes a las que regularmente se realiza.				
Docente 1.	“Se incorpora actividades que salen del tradicionalismo.”	Actividades que salen del tradicionalismo o.	Actividades diferentes.	Actividades lúdicas diferentes.
Docente en formación.	Se incorpora diferentes estrategias como lúdicas audiocuentos e imágenes.	Incorporación de audio cuentos e imágenes.	Actividades lúdicas.	Actividades lúdicas diferentes.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
12.- Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.				
Docente 1.	“Los recursos implementados son muy creativos e innovadores que capta la atención de los estudiantes.”	Recursos implementados capta la atención de los estudiantes.	Recursos creativos, innovadores.	Recursos didácticos.

Docente en formación.	Se usa recursos didácticos utiliza imágenes, silueta humana y una ruleta que llamo la atención de los niños.	utiliza imágenes, silueta humana y una ruleta.	Medios didácticos.	Recursos didácticos.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
13.- Se asigna actividades e instrucciones para que los estudiantes las desarrollen con éxito.				
Docente 1.	“Se asignan actividades muy apropiadas al tema.”	Actividades muy apropiadas al tema.	Actividades apropiadas.	Instrucciones efectivas.
Docente en formación.	Si se da instrucciones comprensibles al momento de usar la rueda para que los estudiantes creen adecuadamente el cuento en grupos de	Instrucciones comprensibles al momento de usar la ruleta y crear el cuento.	Instrucciones claras.	Instrucciones efectivas.

	trabajos.			
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
14.- Se verifica las actividades desarrolladas por los estudiantes.				
Docente 1.	“Si se verifica a través de la actividad que se planteó en la clase mientras trabajan los niños en grupos de trabajo.”	Verifica a través de la actividad que se planteó en la clase.	Táctica para verificación del conocimiento.	Aprendizaje colaborativo.
Docente en formación.	Se verifica al momento de acercarse a cada uno de los grupos solventando las dudas que se genera por los estudiantes al momento de realizar el trabajo.	Verifica al momento de acercarse a cada uno de los grupos solventando las dudas que se genera.	Aprendizaje cooperativo.	Aprendizaje colaborativo.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.

15.- Se realiza preguntas para comprobar si los estudiantes comprendieron la clase.				
Docente 1.	“A lo largo del desarrollo y cierre se pudo ver que preguntaba si tenían dudas y reforzaba e incluso verificaba que todos vayan comprendiendo que todos habían entendido.”	En el desarrollo y cierre preguntaba si tenían dudas y reforzaba.	Comprensión.	Apropiación de los conocimientos.
Docente en formación.	Si realiza preguntas después de haber contado un cuento y los niños responden correctamente.	Realiza preguntas y los niños responden correctamente.	Refuerzo.	Apropiación de los conocimientos.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
16.- Se refuerza la explicación a los estudiantes para que avancen con las actividades.				

Docente 1.	“Se puede ver como refuerzo incluso hizo uso de nuevo del material didáctico.”	Refuerzo incluso hizo uso de nuevo del material didáctico.	Refuerzo.	Retroalimentación.
Docente en formación.	Se desarrollo preguntas intercaladas por parte de la docente y la participación de varios estudiantes.	preguntas intercaladas por el docente hacia el estudiante.	Preguntas intercaladas.	Retroalimentación.
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
17.- Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.				
Docente 1.	“Los recursos fueron muy atractivos para los niños, ellos estaban muy atentos.”	Recursos atractivos. Niños atentos.	Recursos atractivos.	Recursos didácticos atractivos.
Docente en formación.	En el cierre de la clase para reforzar los conocimientos se utilizó una	Para reforzar los conocimientos se utilizó una ruleta y un	Recurso creativo.	Recursos didácticos atractivos.

	ruleta y un dibujo creativo.	dibujo creativo.		
Análisis descriptivo				
Indicadores.	Transcripción del texto.	Enunciado descriptivo parcial.	Enunciado descriptivo sintético.	Categoría.
18.- Se realiza realimentación con envío de tareas a la casa.				
Docente 1.	“La tarea estaba bien dirigida y planteada de acuerdo con su edad y tema tratado.”	La tarea bien dirigida, acorde a su edad y tema.	Tarea autónoma.	Aplicación.
Docente en formación.	Se envió una tarea para los estudiantes en la cual se puede reforzar el conocimiento aprendido y permitirá comprobar el aprendizaje significativo.	Envía tarea para reforzar el conocimiento aprendido permitiendo el aprendizaje significativo.	Aprendizaje significativo.	Aplicación.

Fuente: Estudiantes observados

Elaborado por: Investigadoras Azas Elba y Miriam Gancino (2023)

11.2 Análisis de la observación de la clase de ciencias naturales.

La educación es un camino complicado el cual se encarga de desarrollar el pensamiento y el actuar de los estudiantes para lograr un cambio de la asimilación del conocimiento. Asimismo, está en auge una educación enfocada en los procesos de enseñanza vanguardista para solventar las dificultades de la sociedad actual. Por lo mencionado el maestro desarrolla un papel fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje porque encamina al estudiante a que se desarrollen elementos eficaces que aporten a su crecimiento pleno.

Por otro lado, la educación de calidad se da cuando el maestro se apropia del proceso didáctico y lo efectúa de tal manera que el alumno se sienta motivado a aprender. Por lo tanto, el docente tiene el deber de enfrentar y plantear nuevas estrategias para la enseñanza de las Ciencias Naturales de manera participativa aplicando estrategias lúdicas durante el proceso educativo.

Por ende, en el desarrollo de la clase de Ciencias Naturales se aplicó el ciclo del aprendizaje, durante el inicio se realiza la motivación a través de una canción donde se despierte el interés y se capta la atención de los estudiantes también es importante que el docente tenga una actitud positiva al momento de realizar la actividad, seguidamente, se toma en cuenta el conocimiento previo de los estudiantes a través de una lluvia de ideas lo que permite descubrir cuáles son los saberes previos que tiene el estudiante para partir con el desarrollo de clase.

Por consiguiente, en el desarrollo de la clase es importante que el docente realice un resumen corto de la nueva clase, también se debe utilizar recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase además el docente debe aplicar técnicas y estrategias de enseñanza como lluvia de ideas, mapas mentales, cuadros de doble entrada con el propósito que el alumno se apropie del conocimiento con mayor facilidad y despierte el interés por aprender, así mismo un ambiente de aprendizaje adecuado permite la interacción docente estudiante haciendo que el estudiante alcance un aprendizaje de calidad.

Por otro lado, el docente debe relacionar el contenido de la clase con el contexto social que les rodea puesto que ayuda a los estudiantes a conocer de manera general cuales son las dificultades de la sociedad.

Para finalizar en el cierre de la clase el docente genera actividades que permitan saber si los estudiantes lograron comprender apropiadamente el nuevo tema de clase para ello las intrusiones y actividades que plantea el docente deben ser claras y precisas para que el estudiante pueda resolver adecuadamente las actividades demostrando cual fue el conocimiento aprendido durante toda la etapa de la clase. Finalmente el docente debe realizar un reto alimentación que ayudara a resolver dudas e inquietudes que los estudiantes no hayan logrado comprender. Por ende, el uso de estrategias lúdicas es importantes durante las etapas de la clase ya que, permiten que el estudiante despierte el interés por aprender y asimile el conocimiento con mayor facilidad.

11.3 Motivación de la clase

11.3.1 Se desarrolla actividades de motivación

De acuerdo con el punto de vista de los dos informantes, quienes están de acuerdo que al momento de iniciar la clase se cumple con la actividad motivacional permitiendo que los estudiantes despierten el interés de aprender con el fin de alcanzar el objetivo de la clase. La motivación se realiza a través de una canción donde la maestra y alumnos canta con emoción, es por ello, que es importante iniciar una clase con una actividad motivacional, donde el docente realiza la activación de conocimientos. Desde la posición de Rodríguez (2009) indica “La motivación se constituye en el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso” (p.3). Por ello que, la actividad de motivación es un aspecto primordial en el inicio de la clase, debido a que, es una herramienta fundamental para despertar el interés de los estudiantes, en esta etapa de la clase los docentes se encuentran motivados para enseñar y los alumnos para aprender de manera efectiva, generando así un aprendizaje significativo partiendo

del entusiasmo de los estudiantes para aprender la nueva temática. La dinámica realizada al inicio de la clase motivo y atrajo el interés de los alumnos.

11.4 Interacción estudiante-docente en la clase

11.4.1 Actitud positiva del docente para iniciar la clase

Conforme a lo mencionado por el docente informante alude que la docente inicia la clase con actitud positiva al momento de desarrollar la actividad, puesto que, si el docente genera un ambiente de confianza trasmite a los estudiantes el entusiasmo por aprender. Por otro lado, el docente en formación indica que se muestra una actitud positiva que genera mucha emoción. 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. Por esta razón, es importante que el docente inicie la clase con actitud positiva para que el estudiante entre en confianza y facilite la participación en el transcurso de la clase, así mismo es fundamental que el docente establezca normas y reglas para tener un ambiente de respeto donde los niños se sientan a gusto y seguros al momento de dar sus puntos de vista o realizar alguna intervención. Al inicio de la clase la docente demostró actitud positiva para activar los conocimientos.

11.5 Prerrequisitos de la clase

11.5.1 Toma las experiencias previas de los estudiantes como punto de partida: formulación de pregunta, lluvia de ideas, diálogo.

Conforme a lo observado, los dos informantes coinciden que la clase inicia con el prerrequisito a través de un audiocuento sin dejar de lado el conocimiento previo que tienen los estudiantes, así mismo presenta un audio cuento y al finalizar el

cuento realiza preguntas acordes a lo escuchado, esto permite percatarse que se realizó una escucha activa. En palabras de Victoria, et al. (2019) “Desde una perspectiva educativa, esos esquemas previos son llamados “prerrequisitos”, los cuales se definen como las circunstancias o condiciones previas necesarias para que se logren aprendizajes más complejos” (p.7). Es decir, en esta fase es primordial conocer los saberes previos de nuestros estudiantes que han ido adquiriendo dentro y fuera del entorno educativo, puesto que, se inicia a partir de los saberes previos que tienen los estudiantes para relacionarlo con el nuevo conocimiento de esta manera el sujeto sea capaz de construir sus propios conocimientos para alcanzar con el objetivo del aprendizaje. Es decir, que el docente al iniciar con el desarrollo de la clase tomo como punto de partida las experiencias de los estudiantes para la construcción del conocimiento.

11.6 Enunciación del tema y objetivo de la clase

11.6.1 Presenta el tema y objetivo de la clase

De acuerdo con el punto de vista del docente informante menciona que el tema de la clase está escrito en la pizarra para iniciar el desarrollo de la clase, permitiendo que el estudiante conozca cual será el tema que se desarrollarla en la nueva clase. Por otro lado, el segundo informante menciona que se presenta el tema de la clase y el objetivo de manera implícita. Es por eso, que Sánchez, et al. (2007) enfatiza “Los objetivos de aprendizaje comunican lo que en el curso educativo se espera que el estudiante aprenda. Lo que el estudiante ha de ser capaz de demostrar al finalizar un periodo de aprendizaje” (p.5). Por consiguiente, se debe tener en cuenta el objetivo que se plantea para la explicación de la clase, debido a que, el maestro es el encargado de seleccionar el adecuada objetivo para la explicación de la clase que le permite al estudiante comprender el contenido y desarrollar destrezas y habilidades. Es por ello, que se pudo ver reflejada de color rojo en la pizarra el tema de la clase.

11.7 Sinopsis de la clase

11.7.1 Realiza un resumen sencillo del tema nuevo de la clase.

Acorde con el punto de vista de los dos informantes mencionan que, si se observa un resumen de la clase nueva la cual se realiza mediante imágenes y lluvia de ideas permitiendo que el estudiante realice un acercamiento a los temas de clase vistos con anterioridad para entrelazarlos con la nueva información, es por ello, que los maestros deber elabora una síntesis corta con los aspectos más relevantes del tema de clase. Frente a lo mencionado, (Equipo editorial, 2021, párr. 2) sostiene que “En el ámbito académico, una síntesis es un escrito en el que se redactan de forma abreviada los conceptos o ideas principales.” Es decir, los docentes deben realizar una definición corta del tema que se va a desarrollar a lo largo de la clase teniendo en cuenta los aspectos más relevantes que se va a tratar en el transcurso de la clase sin desviarse del objetivo que ayuda a los estudiantes comprender los conceptos más importantes del tema. La maestra realizo una síntesis del nuevo tema a estudiar en la clase haciendo que los estudiantes realicen un acercamiento a la temática.

11.8 Recurso educativo empleado de la clase

11.8.1 Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.

En la opinión de los dos informantes mencionan que se usó recursos didácticos creativos para cautivar la atención de los estudiantes, es por ello, que la implementación de recursos didácticos como un audio cuento e imágenes llaman la atención de los estudiantes a la hora de desarrolla una clase y facilita el proceso de enseñanza aprendizaje. Ante lo cual, Alarcón (2010) manifiesta “Es importante la diversidad de los recursos didácticos, así como darle un buen uso en el momento preciso. Los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.1). En este sentido, los recursos lúdicos son un elemento importante para cada etapa de la clase, por

ende, los docentes deben hacer uso de diversos recursos creativos que despierte el interés por aprender del estudiante debido a que permite generar un aprendizaje más sencillo y un conocimiento duradero en el cual se desarrolle el pensamiento lógico. La maestra uso de recursos creativos durante esta etapa de la clase como imágenes y audiocuento que llamaron la atención de los educandos.

11.9 Estrategias y técnicas de enseñanza en el desarrollo de la clase

11.9.1 Utiliza estrategias, técnicas para la construcción del conocimiento: cuadros comparativos, cuadros sinópticos, diagramas de llaves, mapa mental, mapa conceptual, mentefacto y otros.

El docente manifiesta que se desarrolló durante el proceso de enseñanza una lluvia de ideas con el aporte de los niños y la guía del docente así mismo, el docente en formación indica que se utilizó estrategias de enseñanza como la lluvia de ideas una silueta en forma de rompecabezas y un cuadro de doble entrada. Ante lo cual (Tuñas, 2021 párr. 4) indica “Las estrategias son las encargadas de establecer lo que se necesita para resolver bien la tarea del estudio, determina las técnicas (esquemas, subrayados, repetición de la información, reglas nemotécnicas, etc.) más adecuadas a utilizar.” De manera que, las estrategias y técnicas que un docente utiliza tiene como propósito que el alumno aprenda con facilidad el contenido de la clase, por ende, deben ser atractivo para que el estudiante despierte el interés por el tema o la asignatura. La técnica que aplico la docente fue la lluvia de ideas, silueta en forma de rompecabezas y un cuadro de doble entrada donde se evidencio la información más relevante de la clase.

11.10 Ambientes de aprendizaje de la clase

11.10.1 Maneja el proceso de interacción y participación.

En palabras de los informantes indican que la organización de la clase se maneja de manera positiva y ordenada la participación, también, durante el proceso de la clase

interactúan al momento de ubicar las imágenes en la silueta lo que permite la interacción y participación áulica. Cajamarca, Guzhñay y Saldaña enfatiza que (2018) “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” (p. 2). Frente a ello, es importante la participación activa y colaborativa de los estudiantes al momento de desarrollarse la clase, debido a que, permite la integración y relación maestro estudiante logrando con satisfacción que el estudiante alcance un aprendizaje de calidad y despierte sus deseos por aprender. Se maneja una adecuada relación docente estudiante permitiéndoles participar activamente durante el proceso de la clase.

11.11 Contexto social de la clase

11.11.1 Relaciona el tema tratado con la realidad, es pertinente al contexto.

La docente informante expresa que el tema de la clase tiene énfasis con la realidad de los niños, por lo que, se relaciona el tema de la clase con la realidad social en la que interactúan los estudiantes, por otra parte, la docente en formación enuncia que si hay relación del tema con la realidad. Según Gonzalves (2016), menciona, “en cuanto a los elementos comunes de la educación: enseñanza, aprendizaje, curriculum y contexto social, y manifiesta que estos, deben ser tratados en forma conjunta durante el estudio de la educación y todos sus eventos” (p.4). De este modo, es importante relacionar el tema de la clase con la realidad actual de la sociedad, puesto que, ayuda a los estudiantes a conocer de manera general cuáles son las dificultades que se presentan en la sociedad que les rodea, es así que, desarrollan agilidad mental para resolver problemas de su entorno social. Es decir, la docente ejemplificó la realidad social con el tema de la clase.

11.12 Ciclo del aprendizaje de la clase

11.12.1 Sigue una secuencia lógica para la construcción del conocimiento

Según el criterio del docente informante nos da a conocer que al momento realizar la clase de Ciencias Naturales se desarrolló de forma ordenada y siguiendo una secuencia para la construcción del conocimiento, tras lo cual, la docente en formación observo que durante la clase se aplicó el ciclo del aprendizaje ERCA las cuales permiten a los alumnos adueñarse del conocimiento y crear ideas propias. En este sentido, Meza (2017) recalca que:

La estrategia metodológica ERCA es importante porque ayuda a desarrollar en los estudiantes nuevos conocimientos, habilidades, destrezas, y crear cambios de actitud, son procesos de construcción de significados en el donde la nueva información y experiencia se incorpora a la estructura mental y pasa a formar parte de la memoria comprensiva, de mejor forma cuando los procesos de enseñanza aprendizaje interactúan y se relacionan mediante un ciclo cumpliéndose en su totalidad por lo tanto es factible utilizar esta estrategia para la enseñanza- aprendizaje (p.31).

Dicho de otro modo, el docente se debe enfocar el ciclo del aprendizaje que posibilite a los estudiantes investigar, reflexionar y desarrollar el pensamiento crítico ya sea en forma cooperativa o individual, del mismo modo, que aporta a la construcción del conocimiento de acuerdo con el orden y la secuencia que se plantea en las etapas del ERCA con la finalidad que los estudiantes aprendan nuevos conocimientos. Para la construcción del conocimiento la docente utilizo adecuadamente el ciclo del aprendizaje.

11.13 Actividades lúdicas (diferentes) de la clase

11.13.1 Se incorpora actividades diferentes a las que regularmente se realiza.

Acorde con el punto de vista de los informantes quienes coinciden que se utilizó actividades diferentes que salen del tradicionalismo como la incorporación de audio cuentos e imágenes que aportan a la explicación del nuevo contenido, dejando de lado el tradicionalismo, por ende, es valioso que los docentes apliquen actividades

lúdicas. Como manifiesta 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. En este sentido, la lúdica como estrategia de aprendizaje facilita a la adquisición de saberes y destrezas de los alumnos al momento de incorporar nuevas actividades donde el sujeto este a gusto y despierte su interés por aprender, es por ello, la importancia de aplicar diversas actividades lúdicas que dejen de lado el tradicionalismo. Las actividades que la docente implemento en la clase son diferentes a las que se presentan regularmente debido a que se incorporó un audiocuento e imágenes.

11.14 Recursos didácticos de la clase

11.14.1 Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.

La docente informante observó que los recursos implementados captan la atención de los estudiantes creado interés en la asignatura de Ciencias Naturales, por ello, el maestro utiliza imágenes, silueta humana y una ruleta para llamar la atención, es decir, los maestros deben hacer el uso de recursos creativos e innovadores los cuales tienen ser llamativos y atractivos visual mente. Como manifiesta Veliz et al. (2016)

Los recursos didácticos son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un conocimiento determinado, al proporcionarles experiencias sensoriales representativas de dicho conocimiento” (p.4).

Los recursos didácticos contribuyen a la enseñanza aprendizaje, además crean ambientes agradables para los niños generando curiosidad y habilidades que propician un aprendizaje significativo a través del gozo y el placer por aprender, del mismo modo, los recursos creativos deben tener un tamaño apropiado para que todos puedan observar, asimismo, deben estar relacionados con el tema de clase.

Los recursos didácticos que se utilizó en la clase fueron viables para captar la atención de los niños.

11.15 Instrucciones efectivas cierre de la clase

11.15.1 Se asigna actividades e instrucciones para que los estudiantes las desarrollen con éxito.

De acuerdo con los dos informantes las actividades son muy apropiadas al tema además plantea instrucciones comprensibles al momento de usar la ruleta y crear el cuento, por lo tanto, el docente debe dar intrusiones claras y concisas para trabajar apropiadamente en las actividades designadas. Según Pinar (2018 párr. 2) plantea “Dar instrucciones claras y sencillas les permite a los niños saber con seguridad lo que se espera de ellos, lo cual a su vez facilita que se concentren en aquellas tareas que se les solicitan”. De manera que, las instrucciones que el docente plantea deben ser apropiadas para poner en práctica lo aprendido por el estudiante en el trascurso de la hora clase, además las directrices deben ser claras y precisas para alcanzar el objetivo de aprendizaje. Las instrucciones para las actividades planteadas por la docente fueron adecuadas para resolver con éxito las tareas.

11.16 Aprendizaje colaborativo en la clase

11.16.1 Se verifica las actividades desarrolladas por los estudiantes.

De acuerdo con la información recopilada los dos informantes concuerdan que las tareas se verifican a través de la actividad que se planteó en clase, donde el docente debe tener táctica para verificar los conocimientos, así mismo, la maestra puede verificar al momento de acercarse a cada uno de los grupos solventando las dudas que se genera en el desarrollo de la clase. Por otra parte, se puede examinar el aprendizaje adquirido al momento que los grupos de trabajo logren compartir el conocimiento mediante un aprendizaje cooperativo. De acuerdo con Collazos y Mendoza (2006) menciona que:

El aprendizaje colaborativo es, ante todo, un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado, que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Es también un proceso en el que se va desarrollando gradualmente, entre los integrantes de dicho equipo, el concepto de ser (p.36)

Sin embargo, es importante verificar las actividades que los estudiantes realizan en clase, de la misma forma se puede comprobar si asimilaron los conocimientos impartidos en el desarrollo de las actividades dentro del aula, además el trabajo en grupo permite destacar habilidades personales de cada uno de los integrantes, permitiéndoles solventar dudas y demostrar cual es el conocimiento que han adquirido. La docente verifico las actividades grupales para observar si los alumnos tenían falencias y poder solventarlas.

11.17 Apropiación del conocimiento de la clase

11.17.1 Se realiza preguntas para comprobar si los estudiantes comprendieron la clase.

Según el docente informante infiere que durante las etapas de la clase como en el desarrollo y cierre preguntaba si tenían dudas y reforzaba las inquietudes de los estudiantes para comprobar la comprensión del tema, así mismo, la docente en formación indica que se realiza preguntas y los niños responden correctamente lo que han aprendido y en el caso de no comprender el tema abordado, la maestra realiza un refuerzo. Como señala Vivas (2012) “la apropiación de conocimientos en la escuela depende también de los estímulos del entorno para un perfecto funcionamiento y a la vez de un óptimo desarrollo cognitivo” (p.6). En efecto, es importante saber si los estudiantes están aprendiendo todos por igual, para ello, los docentes deben realizar pausas activas donde pueda reforzar el conocimiento a los alumnos que tengan falencias en comprender el tema abordado, es por ello, que el refuerzo durante la clase es importante para la consolidación de los conocimientos.

Se verifico que los estudiantes comprendieron a través de preguntas durante el desarrollo y cierre de la clase.

11.18 Retroalimentación de la clase

11.18.1 Se refuerza la explicación a los estudiantes para que avancen con las actividades.

De acuerdo con la docente informante antes de finalizar la clase se realiza un refuerzo incluso hace uso de nuevo del material didáctico para reforzar las falencias que tengan los estudiantes. De la misma forma la docente en formación plantea que se reforzo la temática de la clase a través de preguntas intercaladas por el docente hacia el estudiante. Como expresa López et al (2021) “fomentar una retroalimentación efectiva, el salón de clases tiene que ser un ambiente donde los errores no sean vistos como algo crítico, sino un ambiente donde los errores sean celebrados como oportunidades para seguir creciendo y mejorando” (p.8). Por consiguiente, el profesor debe hacer un refuerzo eficiente del conocimiento impartido despertando la curiosidad e inquietud de investigar a profundidad lo que aprendió dentro del aula. De tal forma que, el estudiante generar su propio conocimiento a través de inquietudes que le permitan aprender en un momento específico elaborando sus propias conclusiones. El refuerzo que realizo la maestra sirvió para que los estudiantes dominen los conocimientos.

11.19 Recursos didácticos atractivos de la clase

11.19.1 Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.

De acuerdo con los informantes concuerdan que los recursos atractivos favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje logrando niños atentos, igual mente, para reforzar los conocimientos se utilizó una ruleta y un dibujo creativo que permite una educación interactiva y colaborativa mediante la implementación de recursos

creativos que son de utilidad para la consolidación del aprendizaje. Como manifiesta Martínez (2010).

La utilización de los recursos didácticos debe consistir en un proceso organizado y sistematizado que facilite la interpretación de los contenidos que se han de enseñar. La correcta selección y utilización de los diferentes recursos va a condicionar la eficacia del proceso formativo. De este modo, los recursos pueden convertirse en verdaderos instrumentos del pensamiento, de innovación, de motivación del aprendizaje, etc. facilitando la acción procedimental o metodológica, la expresión de valores, emociones, comunicaciones (p.1).

La lúdica dentro del aula es una herramienta pedagógica que crea ambientes agradables para los niños despertando el interés, curiosidad y entusiasmo por aprender, así mismo, los recursos didácticos deben ser atractivos y tener un tamaño apropiado para que todos puedan observar. De esta manera, los recursos didácticos permiten generar actividades diferentes para que el alumno logre un aprendizaje significativo facilitando el desarrollo en la sociedad. Los recursos implementados por la docente lograron captar la atención e interés de los estudiantes.

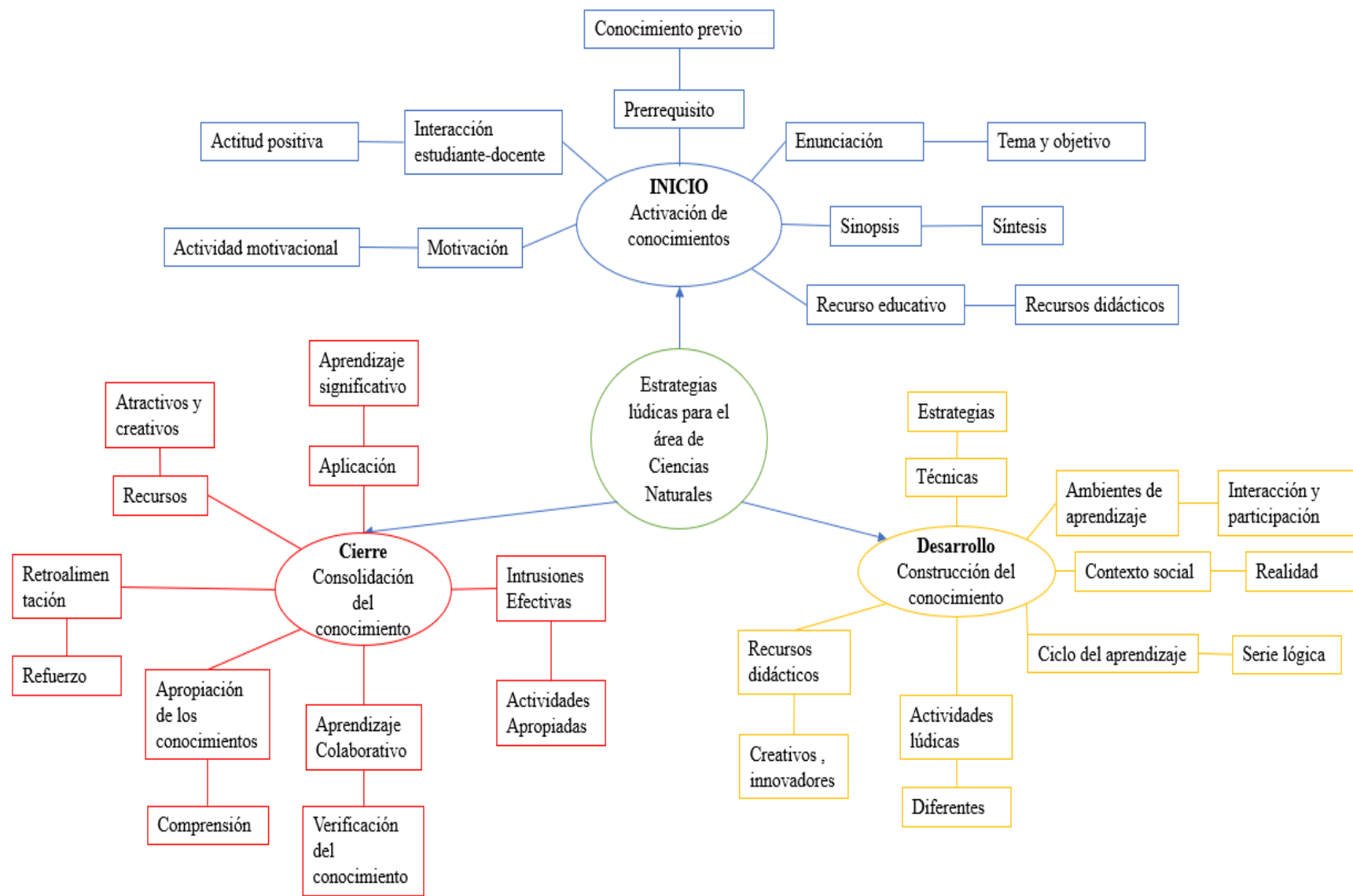
11.20 Aplicación de la clase

11.20.1 Se realiza realimentación con envío de tareas a la casa.

Las informantes coinciden que la docente designa una tarea bien dirigida, acorde a su edad y tema abordado en la clase, también envía tarea para reforzar el conocimiento aprendido permitiendo el aprendizaje significativo y duradero en la elaboración de la tarea autónoma. Como lo manifiesta Herrera & Rodríguez (2009) “Esta fase corresponde a la puesta en práctica de los nuevos contenidos en diversidad de situaciones y contextos, para alcanzar la distinción entre aspectos invariantes y las variantes que se pueden presentar con el nuevo contenido fijado” (p.5). Es decir, la docente al finalizar la clase debe plantear una tarea que le permita

practicar y revisar la información vista en clase para ampliar los conocimientos aprendidos de tal manera que logren solucionar la tarea sin ninguna dificultad creando un conocimiento significativo y duradero, que le permita crear autonomía en la resolución de problemas sociales. Durante la etapa de cierre de la clase se realizó la retro alimentación a través de una tarea que ayudo a reforzar lo aprendido.

11.21 Gráfica de categorías (de la clase desarrollada)



12. IMPACTOS

- **Pedagógico.** - El proyecto de investigación tiene un impacto pedagógico debido a que pretende concientizar docente acerca de su labor educativa. Es decir, que incorpore nuevas opciones para enseñar como estrategias lúdicas, métodos y técnicas activas que permitan asimilar el aprendizaje. Asimismo, ayuda al estudiante a desenvolverse de forma integral fortaleciendo sus habilidades y competencias que le servirán en su diario vivir y su desarrollo profesional, además de convertirse en un sujeto autónomo de su proceso de aprendizaje.
- **Social.** - pretende promover actividades lúdicas en las instituciones, para que los juegos sigan siendo parte del aprendizaje de los estudiantes y de esta manera logren desarrollar habilidades sociales, cognitivas e intelectuales. En este sentido, la implementación de este tipo de actividades permite que los estudiantes sean autónomos y desarrollen valores como la solidaridad, el respeto y los buenos hábitos hacia los demás, que son fundamentales para una buena convivencia.

13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

Tabla 3: Presupuesto para la elaboración del proyecto

MATERIALES	CANTIDAD	COSTO (dólares americanos)	MES	TOTAL
MATERIAL GASTABLE				
Instalación del internet fijo	2	40\$	1	40\$
Contratación de internet fijo(mensual)	2	27,5 c/u	5	275\$
Contratación del internet móvil	2	15 c/u	5	75\$

Compra de materiales para crear recursos lúdicos	5	20\$	1	20\$
Mantenimiento de la computadora	2	80\$	1	80\$
Servicios en un centro de cómputo	2	50ctvs c/u	5(20 días)	100\$
TOTAL:				590\$

Fuente: Presupuesto del proyecto

Elaborado por: Investigadoras Azas Elba y Miriam Gancino (2023)

14.PROPUESTA

14.1 Título de la propuesta

“Rincones lúdicos de aprendizaje para el área de Ciencias Naturales”.

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, metacognitivas 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 tres temas del texto de Ciencias Naturales que son ejecutados a través de rincones lúdicos, 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, hoja de trabajo y cuestionario que servirá para evaluar los saberes abordados por el docente.

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 niños de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” 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 aumenta la intervención y participación del estudiante en la construcción de su aprendizaje.

Las estrategias lúdicas ayudarán 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 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

Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje con el uso estrategias lúdicas para el fortalecimiento del área de Ciencias Naturales en el sexto grado de Educación Básica.

14.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar juegos y actividades lúdicas que aporten al área de Ciencias Naturales.
- Organizar las actividades de acuerdo con los contenidos seleccionados del texto para la mejora del proceso de aprendizaje.
- Aplicar la guía de estrategias lúdicas a través de planes de clases en la institución “Belisario Quevedo”.

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 rincones con estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales para los estudiantes del sexto año de EGB. Es necesario recalcar que, la aplicación de estrategias lúdicas se desarrolla a través de rincones lúdicos, los cuales permiten la fácil comprensión y asimilación de contenidos de forma creativa y motivadora. En efecto, se desarrolla un rincón por cada tema seleccionado del libro de Ciencias Naturales. 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 cuarenta y cinco minutos. Por otra parte, para verificar si los contenidos fueron asimilados e interiorizados por los estudiantes se aplica una clase demostrativa.

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 rincones que se ejecutó 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.
- Los órganos de los sentidos.
- Clima en Ecuador.

14.6 Plan de clase (por destrezas con criterios de desempeño)

1. DATOS INFORMATIVOS:			
TEMA DE CLASE: Los sentidos	Área/asignatura: CC.NN.	EJE TRANSVERSAL : El respeto.	Grado/Curso: sesto
			CONTENIDOS COGNITIVO: Los sentidos PROCEDIMENTAL: reconocer los órganos de los sentidos que posee el ser humano mediante la característica que identifican a cada uno de los órganos por su función. ACTITUDINAL: Respetar los órganos de los sentidos para su correcto funcionamiento.
OBJETIVO: Identificar los órganos de los sentidos para el reconocimiento de sus funciones en el cuerpo humano.		PERIODOS: 45 minutos	
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS: CN.3.2.6. Explorar y describir la estructura y función de los órganos de los sentidos, y explicar su importancia para la relación con el ambiente social y natural.			
METODOLOGÍA			
ESTRATEGIAS (de enseñanza)	ACTIVIDADES QUE DESARROLLA EL DOCENTE	ACTIVIDADES QUE REALIZA EL ESTUDIANTE	ESTRATEGIAS (de aprendizaje)
	INICIO: ACTIVACIÓN DE	INICIO:	

	CONOCIMIENTOS Y EXPECTATIVAS		Estrategia socio afectiva (dinámica)
	Saludo cordial a los estudiantes	Responden el saludo	
Discusión guiada	Preguntas acerca de sus actividades de fin de semana	Responden las preguntas formuladas	
Estrategia lúdica	Dinámica acerca de los sentidos	Observan la actividad y la realizan dinámicamente https://youtu.be/gWMea7EZ1Rg	
ILUSTRACIÓN	Observación de las imágenes de cada uno de los sentidos	Observación de las imágenes	Estrategias de observación (interpretar imágenes)
Estrategias de activación de conocimientos.	EXPERIENCIA Escuchar la narración del cuento “El país de los cinco sentidos” Formulación de preguntas: ¿Cuántos personajes existían en el cuento? ¿Qué hacía cada uno de esos personajes?	Escucha atentamente la lectura del cuento. Responde las preguntas planteadas por la docente.	Estrategias de análisis (responde preguntas)

	¿Por qué creen que los personajes decidieron unirse?		
Actividad focal introductoria	REFLEXIÓN ¿Crees que todas las personas cuentan con los cinco sentidos que menciona el cuento?	Analiza acerca de la pregunta formulada	Estrategias de análisis (conclusión del cuento)
	DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO	DESARROLLO:	
Ilustración de imágenes	Presentación de imágenes de los 5 sentidos	Observa e identifica las imágenes presentadas	Estrategias de elaboración (identifica y diferencia los órganos)
lluvia de ideas	Detallar en una cadena de secuencias las principales ideas sobre los órganos de los sentidos	Describe las características de los órganos de los sentidos.	Estrategias de elaboración (Organizador gráfico)
Cuadro de doble entrada	Descripciones de los órganos de los sentidos con sus funciones.	Distingue los órganos de los sentidos de acuerdo con sus funciones.	Estrategias del desarrollo del pensamiento (Análisis del tema)

<p>Maqueta (Silueta humana)</p>	<p>CONCEPTUALIZACIÓN Dar instrucciones a los estudiantes para que ubiquen de manera correcta los órganos de los sentidos en la silueta presentada.</p>	<p>El estudiante ubica correctamente en la maqueta los cinco órganos de los sentidos</p>	<p>Estrategias elaboración y organización (Identifica los órganos)</p>
	<p>CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO</p>	<p>CIERRE:</p>	
<p>Estrategia Lúdica ruleta (Ruleta de los 5 sentidos)</p>	<p>Aplicación Dar instrucciones sobre la actividad a realizar</p>	<p>APLICACIÓN Escucha atentamente las instrucciones y crea grupos de trabajo</p>	<p>Estrategias de elaboración y organización (Realiza dibujo creativo)</p>
<p>Verificación de la comprensión de la tarea.</p>	<p>Identifica que tipo de órgano de los sentidos seleccionó</p>		
<p>Monitoreo de la tarea</p>	<p>Menciona las características del órgano asignado</p>		
<p>Verificación de la tarea desarrollada</p>	<p>Realiza el dibujo creativo del órgano de los sentidos que escogió en grupo</p>		
<p>EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES</p>			
<p>Actividades de evaluación</p>			
<p>Lista de cotejo</p>			

MEDIOS O RECURSOS DIDÁCTICOS
Tipo de recursos didácticos Concreto: imágenes, maqueta de los órganos de los sentidos, libro de texto y ruleta
En qué etapa de la clase se utilizaron los recursos didácticos Inicio: imágenes acerca del tema. desarrollo: libro de texto y maqueta de los órganos de los sentidos cierre: Ruleta con los órganos de los sentidos. todos estos son Recurso Concreto

UNIDAD EDUCATIVA: “Belisario Quevedo”		
Grado: 6 año de EGB	Área: Ciencias Naturales	Docente: Azas Azogue Elba Lourdes, Gancino Gamboy Miriam Jeaneth
Estudiantes: 34	Aprendizaje esperado: Describe la estructura y función de los órganos de los sentidos mediante un dibujo.	
Criterios de evaluación	SI	NO
Menciona correctamente las características del órgano seleccionado		
Expone sus ideas con claridad		
Se mantiene en el tema durante toda su explicación		
Usa el volumen apropiado para que todos lo escuchen.		
Utiliza lenguaje corporal para enfatizar sus ideas.		
Utiliza vocabulario acorde al tema.		
El tema expuesto tiene relación con la temática.		

Muestra disposición para participar.		
Muestra seguridad y dominio del tema.		
Realiza un dibujo innovador y creativo.		
TOTAL		

14.7 Plan de clase (por destrezas con criterios de desempeño)

1. DATOS INFORMATIVOS:				
TEMA DE CLASE: Los climas del ecuador	Área/asignatura: CCNN	EJE TRANSVERSAL: El respeto por la naturaleza.	Grado/Curso: sexto año EGB	CONTENIDOS COGNITIVO: Los climas del ecuador PROCEDIMENTAL: Identificar los climas del ecuador a través de sus regiones. ACTITUDINAL: Valorar la diversidad y el respeto por la naturaleza
OBJETIVO: Identificar los climas del ecuador a través de sus regiones para valorar la diversidad natural.			PERIODOS: 45 minutos	
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:				
Indagar en diferentes medios las características del clima en las regiones naturales de Ecuador. Rrf.CN.3.4.13.				
METODOLOGÍA				
ESTRATEGIAS (de enseñanza)	ACTIVIDADES QUE DESARROLLA EL DOCENTE	ACTIVIDADES QUE REALIZA EL ESTUDIANTE	ESTRATEGIAS (de aprendizaje)	
	INICIO: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EXPECTATIVAS	INICIO:		
	Saludo cordial a los estudiantes	Responden el saludo		

	Preguntas acerca de sus actividades de fin de semana	Responden las preguntas formuladas	Estrategias socio afectiva (dinámica)
Estrategia lúdica	Dinámica acerca de tierra, mar y aire	Realizan el movimiento corporal	
ILUSTRACIÓN	Observe tres imágenes acerca del clima. Describe las imágenes acerca del clima.	Análisis de las imágenes Descripción detallada de cada imagen	Estrategias de elaboración (observa imágenes)
Discusión guiada.	EXPERIENCIA Presentación de situaciones climáticas con imágenes Formulación de preguntas: ¿Qué observas? ¿Alguna vez has estado en alguna de estas situaciones? ¿A qué lugares del Ecuador has viajado?	Describe la situación presentada	Estrategias de relación (contestar preguntas orales)
Actividad focal introductoria	REFLEXIÓN Formulación de preguntas ¿El clima de la sierra y la costa es igual? ¿Crees que el Ecuador tiene un solo clima? ¿Piensas que hay el mismo tipo de animales en la sierra que en la costa?	Analiza acerca de las preguntas formuladas y contesta de acuerdo con su conocimiento	Estrategias de análisis (genera conclusiones)

	DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO	DESARROLLO:	
Cuadro comparativo	Presentar las regiones naturales del ecuador con sus climas	El estudiante analiza y describe el cuadro comparativo	Estrategias de elaboración (realizar un cuadro comparativo)
Diagrama de llaves	Realiza un diagrama de llaves con las características de los diversos climas del Ecuador	Mencionan las características más relevantes de los climas en el Ecuador	Estrategias de organización (Rueda de atributos)
Preguntas intercaladas	Formulación de preguntas ¿Por qué existen diversos climas en el Ecuador? ¿Cuántos climas tiene el ecuador? ¿Por qué se forman las estaciones del año?	Analiza y responde activamente a las preguntas	Estrategias de elaboración (Responde preguntas)
Estrategia lúdica (Ruleta de las estaciones)	CONCEPTUALIZACIÓN Da instrucciones precisas sobre la actividad Formula preguntas en el desarrollo de la actividad ¿Cómo se llaman las cuatro estaciones del año? ¿Cuáles son las estaciones específicas del Ecuador?	Los estudiantes cumplen con las instrucciones de forma ordenada	Estrategias de organización (Organiza las ideas principales)

	<p>¿Qué es el clima?</p> <p>¿Mencione dos características de la estación invierno?</p> <p>Explique: ¿A qué se refiere cuando se dice que Ecuador tiene microclimas?</p>	Los estudiantes cumplen el reto respondiendo las preguntas realizadas	
	CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO	CIERRE:	
Estrategias basadas en instrucciones. (Conociendo mi lindo Ecuador cuento)	Aplicación Instrucciones sobre el desarrollo de la actividad del cuento	APLICACIÓN Organiza las ideas principales con el grupo de trabajo	Estrategias de elaboración y análisis (Sintetiza las ideas principales del cuento)
	Verificación de la comprensión de la tarea.	Establece los tipos de climas el cuento creado	
	Monitoreo de la tarea	Redacta correctamente el cuento y emplea un vocabulario acorde al tema	
	Verificación de la tarea desarrollada	Menciona la importancia y características de las regiones del Ecuador en el cuento.	
EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES			
Actividades de evaluación			

Establece la variedad de los climas en el Ecuador a través de un cuento escrito.

(hoja de trabajo)

MEDIOS O RECURSOS DIDÁCTICOS

Tipo de recursos didácticos

Concreto: Libro de texto

En qué etapa de la clase se utilizaron los recursos didácticos

Inicio: Tres imágenes Recurso concreto

Desarrollo: Cinta, aulas y hoja de preguntas. Recurso Concreto

cierre: Marcadores. Recurso Concreto

Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

Hoja de trabajo: Los climas del Ecuador

Nombres y Apellidos:

Fecha:

Curso:

1.- Una con líneas el tipo de alimento con la región que corresponde.

The image shows a map of Ecuador divided into four colored regions: a northern region in light blue, a central region in brown, a southern region in light green labeled "AMAZONÍA", and a western coastal region in light blue. Four white rectangular boxes are placed on the map for labeling. Surrounding the map are five images of food items: 1. Top left: Corn cobs and potatoes. 2. Top right: Sweet potatoes and green beans. 3. Bottom left: Grilled fish on a skewer. 4. Bottom right: A variety of fresh fruits including apples, oranges, and grapes. 5. Middle left: A small cluster of orange fruits, possibly mangoes.

2.- Una con líneas dos características que tienen la estación del año a la imagen “verano”

Las plantas pierden las flores y dan sus frutos

Hace mucho calor y no suele llover

Florece las plantas



Refresca y llueve

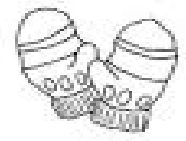
Los árboles pierden las hojas

Hace mucho frío y puede nevar

3.- Seleccione verdadero (v) o falso (f) las siguientes definiciones

- El clima es un conjunto de condiciones atmosféricas que caracterizan una región ()
- El Ecuador tiene cuatro regiones ()
- El Ecuador tiene cuatro estaciones ()
- La provincia de Cotopaxi tiene un clima cálido ()

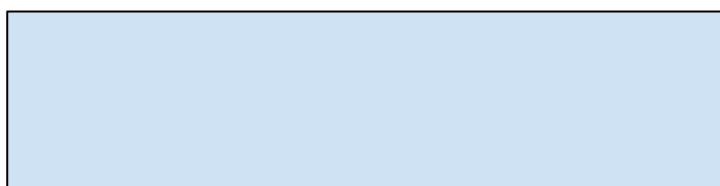
4.- Unir con líneas el tipo de vestimenta con la estación correspondiente.



Invierno

Verano

5.- Realice un dibujo de la estación climática que más le guste



14.8 Plan de clase (por destrezas con criterios de desempeño)

1. DATOS INFORMATIVOS:				
TEMA DE CLASE: Animales vertebrados e invertebrados	Área/asignatura: C.C.N.N.	EJE TRANSVERSAL: SOLIDARIDAD Y CUIDADO POR LOS ANIMALES	Grado/Curso: Sexto año EGB	CONTENIDOS COGNITIVO: Animales vertebrados e invertebrados. PROCEDIMENTAL: Identificar los animales vertebrados e invertebrados de acuerdo a sus características que lo hacen diferente. ACTITUDINAL: Solidaridad y cuidado hacia los animales.
OBJETIVO: Identificar los animales vertebrados e invertebrados de acuerdo a sus características que lo hacen diferentes, para fomentar la solidaridad y cuidado por los animales				PERIODOS: 45 minutos
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:				
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.				
METODOLOGÍA				
ESTRATEGIAS (de enseñanza)	ACTIVIDADES QUE DESARROLLA EL DOCENTE	ACTIVIDADES QUE REALIZA EL ESTUDIANTE	ESTRATEGIAS (de aprendizaje)	(de)

	INICIO: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EXPECTATIVAS	INICIO:	
Estrategia lúdica	Saludo cordial a los estudiantes	Responden el saludo	Estrategias socio afectiva (dinámica)
	Preguntas acerca de sus actividades de fin de semana	Responden las preguntas formuladas	
	Dinámica acerca la granja	Realizan la dinámica de forma activa	
Discusión guiada.	EXPERIENCIA Formulación de preguntas ¿Cuántos animales tienes en tu casa? ¿Menciona el nombre de los animales que tienes en tu casa?	Responde las preguntas de acuerdo a los animales que tiene en su casa	Estrategia de relación (contestar preguntas)
Ilustración de imágenes	REFLEXIÓN Presentar imágenes de varios tipos de animales	Observa los animales que se presenta en las imágenes	Estrategia de observación (Analiza las imágenes)

Actividad focal introductoria	Formulación de preguntas contradictorias ¿Crees que todos los animales tienen huesos? ¿Cómo crees que es la forma de moverse de los animales que no tienen huesos?	Razona acerca de la pregunta formulada	Estrategias de análisis (contesta preguntas)
	DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO	DESARROLLO:	
Cuadro comparativo	Elaboración de un cuadro comparativo donde se clasifique los tipos de animales	Menciona cuales son los animales vertebrados e invertebrados acorde a las imágenes presentadas.	Estrategias de elaboración (Identifica diferencias)
Cuadro de doble entrada	Elaboración del cuadro con las características de los animales vertebrados e invertebrados	Diferencia los animales vertebrados e invertebrados	Estrategias de elaboración (Crear un cuadro comparativo)
Estrategia lúdica (Adivina ¿qué animal es?)	CONCEPTUALIZACIÓN Forma equipos con los estudiantes y establece reglas de cómo se desarrollará la actividad	Participa activamente con su grupo de trabajo Reconocer cuál es el animal y determina su estructura	Estrategias de análisis (Contrastar los animales vertebrados e invertebrados)

	Entrega una bolsa que contiene tarjetas de los diferentes tipos animales	Clasifica a qué grupo de animales pertenece vertebrados o invertebrados	
	CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO	CIERRE:	
Estrategias basadas en instrucciones. (ordena las piezas y ¡comenta qué animal descubriste!)	Aplicación Se dan instrucciones, y se explican las actividades que se van a resolver en la clase.	APLICACIÓN Escuchan atentamente las instrucciones y las aplican en los grupos de trabajo	Estrategias de organización: (Arma el rompecabezas)
	Verificación de la comprensión de la tarea.	Identifican los tipos de animales.	
	Monitoreo de la tarea	Realizan el rompecabezas de manera colaborativa y determinan si es un animal vertebrado o invertebrado.	
	Verificación de la actividad o tarea desarrollada.	Mencionar características que los diferencian	
EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES			
Actividades de evaluación			
Clasifica animales vertebrados e invertebrados			

Cuestionario
MEDIOS O RECURSOS DIDÁCTICOS
Tipo de recursos didácticos Concreto: Libro de texto, rompecabezas, tarjetas y una bolsa o recipiente.
En qué etapa de la clase se utilizaron los recursos didácticos Inicio: imágenes desarrollo: tarjetas cierre: rompecabezas

Unidad educativa “Belisario Quevedo”

Cuestionario de Ciencias Naturales: Los animales vertebrados e invertebrados.

Nombres y Apellidos:

Fecha:

Curso:

Lea atentamente y responda las preguntas marcando con una x la alternativa correcta.

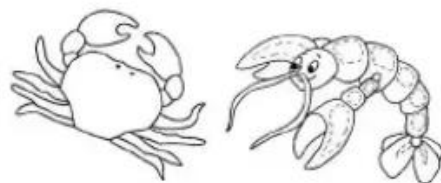
1.- Los animales invertebrados son:

- a. Los que tienen columna vertebral.
- b. Los que no tienen columna vertebral.
- c. Los que se arrastran.

2.- Los animales vertebrados son:

- a. Los que tienen huesos.
- b. Los que no tienen huesos.
- c. Los que ponen huevos.

3.- Observa las siguientes imágenes ¿Qué tipo de invertebrados son estos animales?



- a. Crustáceos
- b. Arácnidos
- c. Insectos

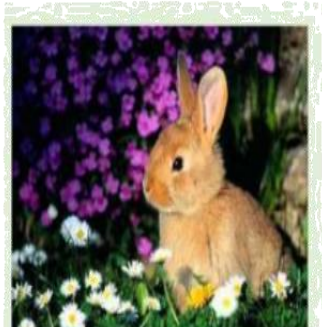
4.- ¿Qué tipo de invertebrados son estos animales?



- a.- Moluscos

- b.- Gusanos
- c.- Insectos

5.- Escribe en el recuadro si los siguientes animales son vertebrados o invertebrados.



15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Mediante la observación de la clase del área de Ciencias Naturales se identificó brechas en el proceso de enseñanza, debido a que, los docentes no hacen uso de estrategias lúdicas las mismas que son importantes para captar la atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Las clases de Ciencias Naturales son monótonas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello, los estudiantes no prestan el interés por aprender los nuevos contenidos, es así como, las estrategias lúdicas durante en el proceso de enseñanza aprendizaje son primordiales para desarrollar conocimientos duraderos en los estudiantes.
- Los estudiantes en su gran mayoría tienen un rendimiento medio bajo en el área de Ciencias Naturales, por lo que, los docentes desarrollan clases teóricas dejando de lado los recursos didácticos y dictando únicamente conceptos donde se evidencia el tradicionalismo y esto hace que los estudiantes no muestren interés por aprender.

- Fortalecer el desempeño docente en cuanto a las estrategias lúdicas para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales logrando alcanzar de forma significativa el conocimiento, así mismo, realizar actividades diferentes permite estimular la curiosidad, el compromiso y la motivación para aprender.

- Emplear las estrategias lúdicas como: ruletas, rompecabezas, silueta humana, audiocuento y dibujo creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes capten con mayor facilidad el nuevo contenido de la clase, también aumenta el interés por aprender, por ello el docente juega un papel importante al momento de aplicar estrategias lúdicas, debido a que, facilitan la interacción docente estudiante y permite alcanzar los objetivos planteados.

- Aplicar diversas estrategias lúdicas durante proceso de enseñanza aprendizaje permite que los estudiantes muestren interés por la asignatura, así mismo, los docentes captan la atención al momento de enseñar para que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas alcanzando conocimiento duradero.

16. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarón, G. M. A., (2016). El contexto, elemento de análisis para enseñar. *Zona Próxima*, (25), 34-48. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85350504004>
- Abela, J. A. (2002). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.-analisis-de-contenido.-34-pags-pdf.pdf>
- Alarcón, S. P. (2010). Los recursos didácticos. *TEMAS PARA LA EDUCACIÓN*, 1. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf>
- 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>
- Ampuzano-López, J. G., Mero-Ponce, J. K., Zambrano-Zambrano, J. R., & Quiroz-Parrales, L. A. (2021). La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 57-69. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2081>
- Araujo, M., Gómez, N., Fonseca, F., & Molano, W. (2013). Estrategia de enseñanzaaprendizaje basada en tercero de primaria. *Revista Dialnet*, 12(1), 89-98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817227>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta.* Fidas G. Arias Odón. https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- 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/ArteagaRestrepoAlix>

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/investigacioncualitativa.html>

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

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

Blanco Sánchez, R., Montenegro Marchante, L., & Zapico Yáñez, F. (2007).

Desarrollo curricular. Definición de objetivos de aprendizaje; perfil, competencias, principios y conceptos de la Escuela Universitaria de Enfermería Vall DHebron. Enfermería

global.<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/24247/1/Desarrollo%20curricular.%20Definicion%20de%20objetivos%20de%20aprendizaje%3a%20perfil%2c%20competencias...pdf>

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>

- Carazo, M. P. C., (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, (20), 165-193. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005>
- Carretero, M. (1997). *Constructivismo y Educación*. México: Editorial Progreso, S. A. DE C. V.
https://www.academia.edu/29717130/Carretero_Constructivismo_y_Educacion.
- Collazos, C. A., & Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula. *Educación y Educadores*, 9(2), 61-76.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83490204>
- 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>
- 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-ldica-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>
- Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en:
<https://concepto.de/sintesis/>. Última edición: 5 de agosto de 2021.
Consultado: 12 de enero de 2023. <https://concepto.de/sintesis/#ixzz7qEyv7Uxp>
- Escobar, M. M. (2007). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanzaapendizaje. *Paakat revista de tecnología y sociedad*, 5(8), 33.
<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/347>

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=S221526442019000200599&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>

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

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, 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>

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>

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

Herrera Padrón, C., & Fraga Rodríguez, R. (2009). Etapas del proceso pedagógico. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 14-19.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249003>

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

López González, W. O., (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa. *Educere*, 17(56), 139-144.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35630150004>

- Marrón, G. M. (2005). Metodología Lúrica 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, A. M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. Recuperado de: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_26/Antonia_Maria_Moy_A_Martinez.Pdf
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.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 y Formación Profesional. (2019). *Puntuaciones medias y niveles de rendimiento en Matemáticas y Ciencias*. Madrid.
- Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias Naturales*.
<https://educacion.gob.ec/curriculociencias-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-Eelemental.pdf>
- 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>
- 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

- Parra Meza, J. A. (2017). Estrategias metodológicas de aprendizaje significativo en el módulo de enfermería del primer semestre " A" y" B" de la carrera de técnico superior en enfermería en el Instituto Tecnológico Superior Libertad período 2015-2016 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12840/1/T-UCE-0010-002-2017.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>
- Pinar, P (2018) Aprender a dar instrucciones claras y sencillas, médium.
<https://medium.com/@cbpinar/aprender-a-dar-instrucciones-claras-y-sencillas-acc0f367dc49>
- Pino Gotuzzo Raúl. (2020, marzo 1). Diseño metodológico de una investigación. Recuperado de
<https://www.gestiopolis.com/disenio-metodologico-de-una-investigacion/>
- 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>
- 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
- 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
- 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>

- Tuñas, J.(2021) Técnicas-estrategias de aprendizaje: diferencias e incursión en las nuevas tecnologías educaweb.
<https://www.educaweb.com/noticia/2007/05/28/tecnicas-estrategias-aprendizaje-diferencias-incursion-nuevas-tecnologias-2397/>
- 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_t%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
- Veliz, E. G. V., Pillasagua, A. D. J. L., & Yela, C. H. R. (2016). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 2(9), 7
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8280864>
- Victoria, Angélica, Esquivel-Ancona, Fayne, & Aldrete-Cortez, Vania. (2019). Prerrequisitos para el aprendizaje académico en niños con alto y bajo rendimiento escolar. *Revista de psicología y ciencias del comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 10(1), 6-17. Epub 20 de noviembre de 2020.
<https://doi.org/10.29059/rpcc.20190602-77>
- Vivas Herrera, J., (2012). Educación y conocimiento: el problema del conocer en la escuela. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (13), 231-250. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102010.pdf>
- Web del maestro. (2017). *Razones de las estrategia lúdica en la enseñanza-aprendizaje*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/seleccion-de-16-articulos-sobre-inteligenciaemocional-que-no-te-puedes-perder/>

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/v14n63/19908644-rc-14-63-117.pdf>

17. ANEXOS

Rincones lúdicos del aprendizaje para el área de Ciencias Naturales



Autoras:

AZAS AZOGUE, Elba Lourdes

GANCINO GAMBOY, Miriam Jeaneth

Pujilí-Ecuador

Febrero 2023



CONTENIDOS

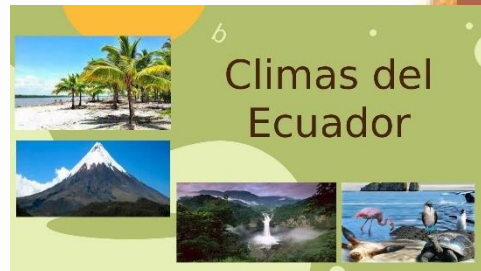
- **Rincón 1:** Animales vertebrados e invertebrados
- **Rincón 2:** Los órganos de los sentidos
- **Rincón 3:** Clima en ecuador



Los 5 sentidos



Oído Vista Gusto Olfato Tacto



Aspectos a considerar

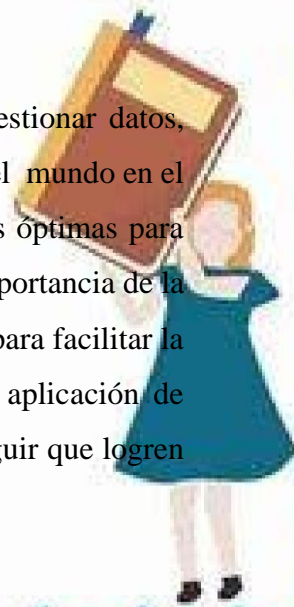
El aprendizaje basado en la lúdica es una propuesta vivencial debido a que

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

RINCÓN 1

**“El aprendizaje es experiencia,
todo lo demás es información”**

Albert Einstein






RINCÓN 1

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





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

Procedimiento:

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.

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.





El primer equipo tendrá el nombre de los animales vertebrados y el segundo equipo lleva el nombre de animales invertebrados.

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. 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.

El juego culmina cuando hayan adivinado las 5 clasificaciones de los animales vertebrados y las 5 clasificaciones de los animales invertebrados.

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

Imágenes:





LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

RINCÓN 2

“El juego no solo opera como
nuestro impulso creativo; es un
modo fundamental de
aprendizaje”

David Elkind





RINCÓN 2

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.

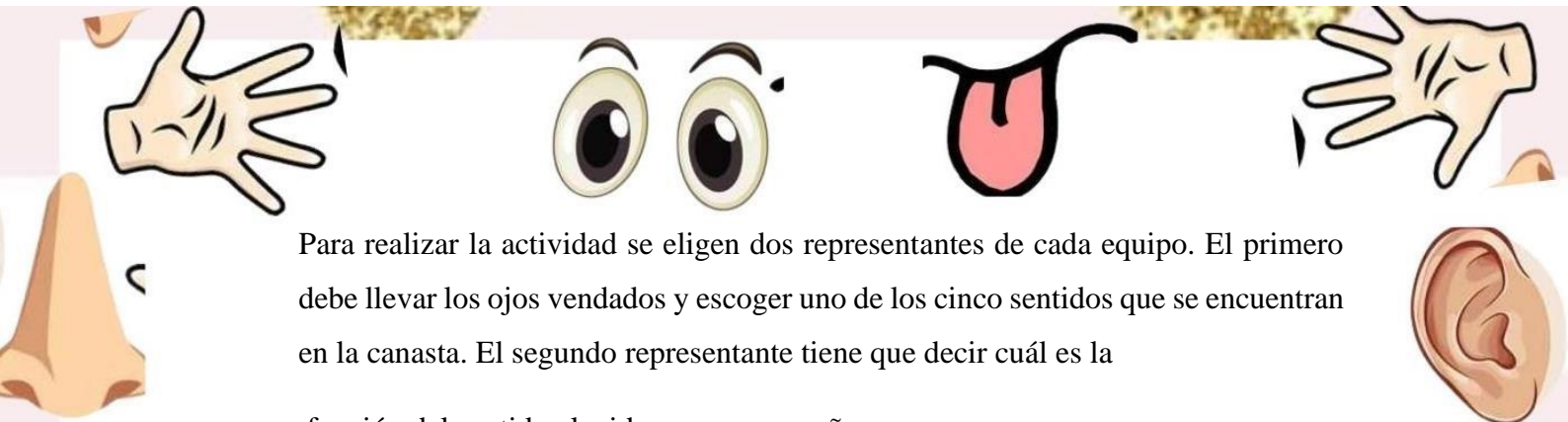
Procedimiento:

La docente da instrucciones a los estudiantes de cómo realizar la actividad

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.

Se forman cinco equipos de seis estudiantes.





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.

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.

Para ello, tienen un tiempo de 8 minutos.

De la misma manera, los grupos restantes participan siguiendo las indicaciones para realizar la actividad.

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.

Imágenes:



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.

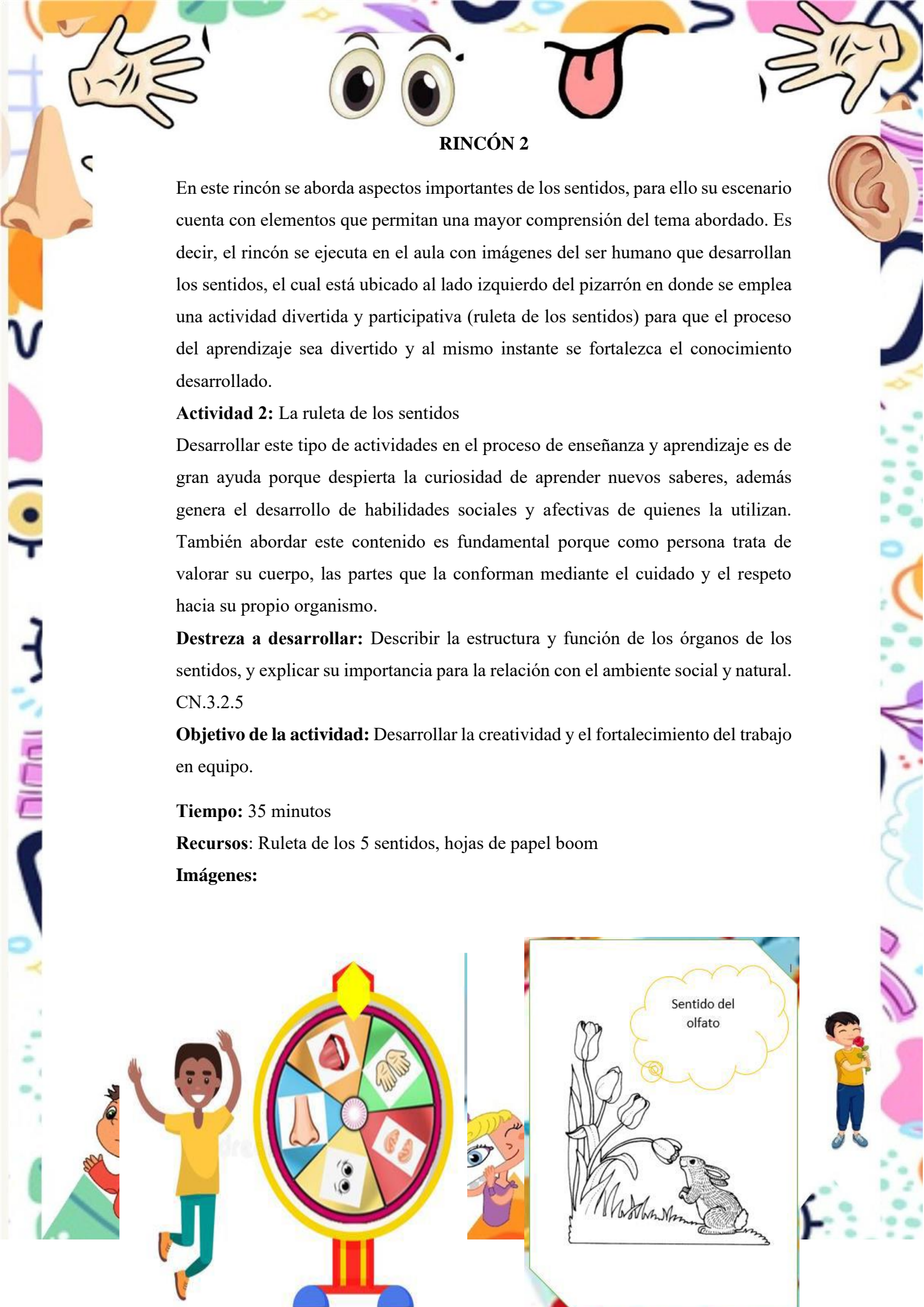
CN.3.2.5

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

Tiempo: 35 minutos

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

Imágenes:





CLIMA EN ECUADOR

RINCÓN 3

“la mente es como un
paracaídas solo funciona si se
abre”

Albert Einstein



RINCÓN 3

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 , 15 cintas de color rojo, 15 cintas de color verde, hoja de preguntas.

Imágenes:

Ruta de las estaciones

1. ¿Cómo se llaman las cuatro estaciones del año?
R. invierno, verano, otoño y primavera
2. ¿Cuáles son las estaciones específicas del Ecuador?
R. invierno y verano
3. ¿Qué es el clima?
R. Es el conjunto de condiciones atmosféricas que se repiten de forma habitual y cíclica a lo largo del tiempo, en un lugar.
4. Mencione dos características de la estación invierno
Época de resfriados
Estación más fría del año
Se usa ropa muy cálida
5. Explique: ¿A qué se refiere cuando se dice que Ecuador tiene microclimas?
R. es un clima local de características distintas a las de la zona en que se encuentra.



Anexo 2 plan de clase

PLAN DE CLASE (POR DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO)

1. DATOS INFORMATIVOS:			
TEMA DE CLASE: Los sentidos	Área/asignatura: CC.NN.	EJE TRANSVERSAL : El respeto.	Grado/Curso: sesto
			CONTENIDOS COGNITIVO: Los sentidos PROCEDIMENTAL: reconocer los órganos de los sentidos que posee el ser humano mediante la característica que identifican a cada uno de los órganos por su función. ACTITUDINAL: Respetar los órganos de los sentidos para su correcto funcionamiento.
OBJETIVO: Identificar los órganos de los sentidos para el reconocimiento de sus funciones en el cuerpo humano.			PERIODOS: 45 minutos
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS: CN.3.2.6. Explorar y describir la estructura y función de los órganos de los sentidos, y explicar su importancia para la relación con el ambiente social y natural.			
METODOLOGÍA			
ESTRATEGIAS (de enseñanza)	ACTIVIDADES QUE DESARROLLA EL DOCENTE	ACTIVIDADES QUE REALIZA EL ESTUDIANTE	ESTRATEGIAS (de aprendizaje)

	INICIO: ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EXPECTATIVAS	INICIO:	Estrategia socio afectiva (dinámica)
	Saludo cordial a los estudiantes	Responden el saludo felices	
Discusión guiada	Preguntas acerca de sus actividades de fin de semana	Responden las preguntas formuladas	
Estrategia lúdica	Dinámica acerca de los sentidos	Observan la actividad y la realizan dinámicamente https://youtu.be/gWMea7EZ1Rg	
ILUSTRACIÓN	Observación de las imágenes de cada uno de los sentidos	Observación de las imágenes	Estrategias de observación (interpretar imágenes)
Estrategias de activación de conocimientos.	EXPERIENCIA Escuchar la narración del cuento “El país de los cinco sentidos” Formulación de preguntas:	Escucha atentamente la lectura del cuento. Responde las preguntas planteadas por la docente.	Estrategias de análisis (responde preguntas)

	<p>¿Cuántos personajes existían en el cuento?</p> <p>¿Qué hacía cada uno de esos personajes?</p> <p>¿Por qué creen que los personajes decidieron unirse?</p>		
Actividad focal introductoria	<p>REFLEXIÓN</p> <p>¿Crees que todas las personas cuentan con los cinco sentidos que menciona el cuento?</p>	Analiza acerca de la pregunta formulada	Estrategias de análisis (conclusión del cuento)
	<p>DESARROLLO: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</p>	DESARROLLO:	
Ilustración de imágenes	Presentación de imágenes de los 5 sentidos	Observa e identifica las imágenes presentadas	Estrategias de elaboración (identifica y diferencia los órganos)

<p>lluvia de ideas</p>	<p>Detallar en una cadena de secuencias las principales ideas sobre los órganos de los sentidos</p>	<p>Describe las características de los órganos de los sentidos.</p>	<p>Estrategias de elaboración (Organizador gráfico)</p>
<p>Cuadro de doble entrada</p>	<p>Descripciones de los órganos de los sentidos con sus funciones.</p>	<p>Distingue los órganos de los sentidos de acuerdo con sus funciones.</p>	<p>Estrategias del desarrollo del pensamiento (Análisis del tema)</p>
<p>Maqueta (Silueta humana)</p>	<p>CONCEPTUALIZACIÓN Dar instrucciones a los estudiantes para que ubiquen de manera correcta los órganos de los sentidos en la silueta presentada.</p>	<p>El estudiante ubica correctamente en la maqueta los cinco órganos de los sentidos</p>	<p>Estrategias elaboración y organización (Identifica los órganos)</p>
	<p>CIERRE: CONSOLIDACIÓN DEL CONOCIMIENTO</p>	<p>CIERRE:</p>	
<p>Estrategia Lúdica ruleta (Ruleta de los 5 sentidos)</p>	<p>Aplicación Dar instrucciones sobre la actividad a realizar</p>	<p>APLICACIÓN Escucha atentamente las instrucciones y crea grupos de trabajo</p>	<p>Estrategias de elaboración y organización (Realiza dibujo creativo)</p>

	Verificación de la comprensión de la tarea.	Identifica que tipo de órgano de los sentidos seleccionó	
	Monitoreo de la tarea	Menciona las características del órgano asignado	
	Verificación de la tarea desarrollada	Realiza el dibujo creativo del órgano de los sentidos que escogió en grupo	
EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES			
Actividades de evaluación			
Lista de cotejo			
MEDIOS O RECURSOS DIDÁCTICOS			
Tipo de recursos didácticos			
Concreto: imágenes, maqueta de los órganos de los sentidos, libro de texto y ruleta			
En qué etapa de la clase se utilizaron los recursos didácticos			
Inicio: imágenes acerca del tema.			
desarrollo: libro de texto y maqueta de los órganos de los sentidos			
cierre: Ruleta con los órganos de los sentidos.			
todos estos son Recurso Concreto			

UNIDAD EDUCATIVA: “Belisario Quevedo”		
Grado: 6 año de EGB	Área: Ciencias Naturales	Docente: Azas Azogue Elba Lourdes, Gancino Gamboy Miriam Jeaneth
Estudiantes: 34	Aprendizaje esperado: Describe la estructura y función de los órganos de los sentidos mediante un dibujo.	
Criterios de evaluación	SI	NO
Menciona correctamente las características del órgano seleccionado		
Expone sus ideas con claridad		
Se mantiene en el tema durante toda su explicación		
Usa el volumen apropiado para que todos lo escuchen.		
Utiliza lenguaje corporal para enfatizar sus ideas.		
Utiliza vocabulario acorde al tema.		
El tema expuesto tiene relación con la temática.		
Muestra disposición para participar.		
Muestra seguridad y dominio del tema.		
Realiza un dibujo innovador y creativo.		
TOTAL		

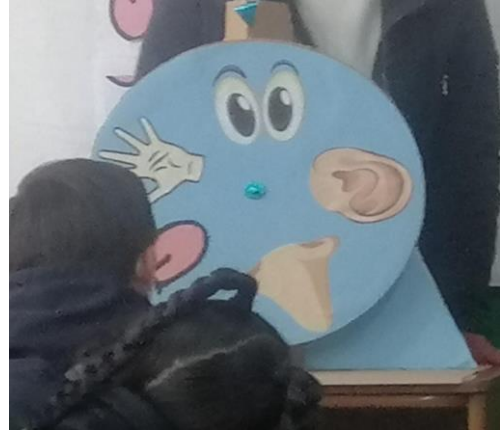
Anexo 3 Material Didáctico

Foto 1



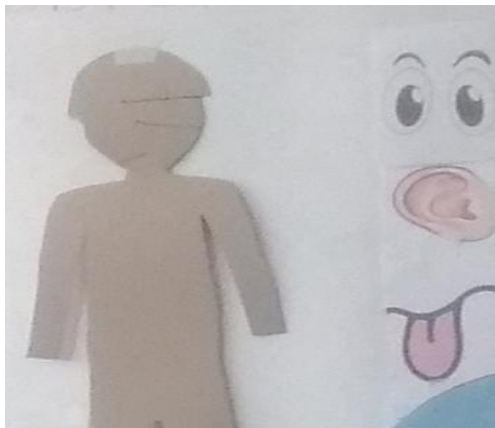
Rompecabezas de los órganos de los sentidos.

Foto 2



Ruleta de los órganos de los sentidos.

Foto 3



Siluetta humana e imágenes de los órganos.

Anexo 4 guía de observación

Imagen 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTACACHI Carrera de Educación Básica

GUÍA DE OBSERVACIÓN
Dirigida a docentes tutores y docentes en formación

OBJETIVO: Determinar las actividades que realiza el docente para el fortalecimiento del proceso didáctico en función de la metodología aplicada.

INDICADORES	DESCRIPCIÓN
INDICIO: ACTIVACION DE CONOCIMIENTOS Se desarrolla actividades de motivación.	Se cumple con la motivación de motivación al inicio de la clase
Actitud positiva del docente para iniciar la clase.	Se muestra actitud positiva de la docente
Toma las experiencias previas de los estudiantes como punto de partida: formulación de pregunta, lluvia de ideas, diálogo.	Se parte con el que expone de las experiencias de los niños
Presenta el tema y objetivo de la clase.	Se presenta al inicio de la clase
Realiza un resumen sencillo del tema nuevo de la clase.	Se muestra al comienzo de la clase
Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	Se usan recursos didácticos creativos para captar la atención de los estudiantes
DESARROLLO: CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO	
Utiliza estrategias, técnicas para la construcción del conocimiento: cuadros comparativos, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, mapa mental, mapa conceptual, mentefacto y otros.	Se implementa la lluvia de ideas y se desarrolla con los estudiantes
Maneja el proceso de interacción y participación.	Maneja de manera positiva y ordenada la participación de los estudiantes
Relaciona el tema tratado con la realidad, es pertinente al contexto.	Se hace muchos enlaces con la realidad de los niños
Sigue una secuencia lógica para la construcción del conocimiento.	Se realiza una secuencia para la construcción del conocimiento de la
Se incorpora actividades diferentes a las que regularmente se realiza.	Se incorpora actividades que salen del ámbito rutinario
Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	Los recursos implementados son muy creativos e innovadores que captan la atención de los estudiantes
CIERRE: CONSOLIDACION DEL CONOCIMIENTO	
Se asigna actividades e instrucciones para que los estudiantes las desarrollen con éxito.	Se asigna actividades muy apropiadas con el tema
Se verifica las actividades desarrolladas por los estudiantes.	Las actividades
Se realiza preguntas para comprobar si los estudiantes comprendieron la clase.	A lo largo del desarrollo de la clase se preguntan que preguntas bastaron para que todos hayan entendido

www.ute.edu.ec | Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido / San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252308

Guía de observación rellena por la docente.

Imagen 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTACACHI Carrera de Educación Básica

GUÍA DE OBSERVACIÓN
Dirigida a docentes tutores y docentes en formación

OBJETIVO: Determinar las actividades que realiza el docente para el fortalecimiento del proceso didáctico en función de la metodología aplicada.

INDICADORES	DESCRIPCIÓN
INDICIO: ACTIVACION DE CONOCIMIENTOS Se desarrolla actividades de motivación.	Se comienza con actividades de motivación y cada vez se van con un contenido de motivación de los niños
Actitud positiva del docente para iniciar la clase.	Actitud positiva del docente
Toma las experiencias previas de los estudiantes como punto de partida: formulación de pregunta, lluvia de ideas, diálogo.	En la clase se toma como punto de partida de un caso el cual se va a desarrollar en la práctica de la clase y se va a ir desarrollando el tema a través de un caso
Presenta el tema y objetivo de la clase.	Se muestra al inicio de la clase
Realiza un resumen sencillo del tema nuevo de la clase.	Se muestra al inicio de la clase
Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	Se usan recursos didácticos creativos e innovadores para captar la atención de los estudiantes
DESARROLLO: CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO	
Utiliza estrategias, técnicas para la construcción del conocimiento: cuadros comparativos, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, mapa mental, mapa conceptual, mentefacto y otros.	En el desarrollo de la clase se utilizan técnicas como la lluvia de ideas, un cuadro comparativo y un cuadro sinóptico
Maneja el proceso de interacción y participación.	Se maneja el proceso de interacción y participación de los estudiantes
Relaciona el tema tratado con la realidad, es pertinente al contexto.	Se relaciona el tema con la realidad de los niños
Sigue una secuencia lógica para la construcción del conocimiento.	Se realiza una secuencia lógica para la construcción del conocimiento
Se incorpora actividades diferentes a las que regularmente se realiza.	Se incorpora actividades diferentes a las que regularmente se realiza
Se utiliza recursos didácticos creativos e innovadores para captar el interés de los estudiantes en esta etapa de la clase.	Se utilizan imágenes, cuadros, mapas y otros recursos didácticos creativos e innovadores para captar la atención de los estudiantes
CIERRE: CONSOLIDACION DEL CONOCIMIENTO	
Se asigna actividades e instrucciones para que los estudiantes las desarrollen con éxito.	Se asigna actividades e instrucciones para que los estudiantes las desarrollen con éxito
Se verifica las actividades desarrolladas por los estudiantes.	Se verifica las actividades desarrolladas por los estudiantes
Se realiza preguntas para comprobar si los estudiantes comprendieron la clase.	Se realizan preguntas a los niños para comprobar si los estudiantes comprendieron la clase

www.ute.edu.ec | Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido / San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252308

Guía de observación llenada por la docente en formación.

Anexo 5 fotografías de la clase

Imagen 1



Uso del material didáctico (ruleta).

Imagen 2



Clase demostrativa.

Anexo 6.- Hojas de vida



DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: LOGROÑO HERRERA

NOMBRES: LORENA DEL ROCÍO

CÉDULA DE CIUDADANIA: 0501976120

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: LATACUNGA 29/03/1973

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: CIUDADELA RUMIPAMBA

TELÉFONO CONVENCIONAL: 032810-713

TIPO DE DISCAPACIDAD: Ninguna

CORREO ELECTRONICO: lorena.logrono@utc.edu.ec



TELÉFONO

0987122777

CELULAR:

CARNÉ CONADIS: NO

ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

NIVEL	TITULO OBTENIDO	FECHA DE REGISTRO	CODIGO DEL REGISTRO SENESCYT
TERCERO	Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Cultura Física	27 de Agosto del 2002	1020-02-180334
CUARTO	Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo	06 de Diciembre del 2017	1010-2017-1910291
	Diploma Superior en Didáctica de la Educación Superior	28 de Julio del 2010	1020-10-713971
	Magíster en Educación Superior	31 de Marzo del 2006	1005-06-646335

HISTORIAL PROFESIONAL:

EXTENSIÓN EN LA QUE LABORA: EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA A LA QUE PERTENECE: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FECHA DE INGRESO A LA UTC: 16/04/2001

FIRMA

HOJA DE VIDA



DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: Elba Lourdes Azas Azogue

Cedula de Identidad: 1726031345

Lugar y fecha de nacimiento: Chillogallo 16 de febrero de 1996

Estado civil: Soltera

Ciudad: Quito

Dirección: La mena 2

Celular: 0960679453

Correo Electrónico: elba.azas1345@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA

Estudios primarios: Escuela Fiscal Mixta “Jorge Carrera Andrade”

Estudios secundarios: Institución Educativa Fiscal “Benito Juárez”

Estudios de tercer nivel: Universidad Técnica de Cotopaxi

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas pre-profesionales

Unidad educativa “14 de Octubre – Vicente Rocafuerte” subniveles básica superior elemental.

IDIOMAS

Inglés: Nivel B1

CURSOS Y SEMINARIOS

I congreso internacional multidisciplinario de

Vinculación con la sociedad "experiencias, resultados e

Impactos de los proyectos de vinculación de las ies" 40 horas

"I Seminario Internacional de Neurociencia aplicado a la Educación Superior"

20 horas

Taller de desarrollo de macro destrezas de lengua y literatura educación general

básica.40 horas

HOJA DE VIDA



DATOS PERSONALES:

Nombres y Apellidos: Miriam Jeaneth Gancino Gamboy

Cédula de identidad: 171893514-9

Lugar y fecha de Nacimiento: La Magdalena 28 de agosto de 1995

Estado Civil: Soltera

Ciudad: Quito

Dirección: Barrio El Beaterio

Celular: 0983034518

Correo electrónico: miriam.gancino5149@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA

Estudios primarios: C.E.I.P “Gloria Fuertes”

Estudios secundarios: Unidad Educativa Técnica “Vida Nueva”

Estudios de tercer nivel: “Universidad Técnica de Cotopaxi”

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Prácticas pre – profesionales

Unidad Educativa “Belisario Quevedo” subnivel elemental

IDIOMAS

Inglés: Nivel B1

CURSOS Y SEMINARIOS

"I Seminario Internacional de Neurociencia aplicado a la Educación Superior"

20 horas

Taller de desarrollo de macro destrezas de lengua y literatura educación general básica. 40 horas.