



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN

EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA INTERIORIZACIÓN DEL  
CONOCIMIENTO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica

**Autora:**

RIVAS NAVARRO Sandra Elizabeth

**Tutor:**

HERRERA HERRERA Milton Fabián MSc.

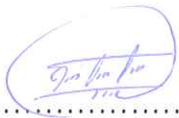
Latacunga - Ecuador

Marzo 2018

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Yo **Rivas Navarro Sandra Elizabeth** declaro ser autora del presente proyecto de investigación **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA INTERIORIZACION DEL CONOCIMIENTO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES**, siendo el Mg. Milton Fabián Herrera Herrera tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.



.....  
Rivas Navarro Sandra Elizabeth

C.C 050316168-9

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA INTERIORIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”, de Rivas Navarro Sandra Elizabeth, de la Carrera de Ciencias de la Educación Mención 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 Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Marzo del 2018

El Tutor:



-----  
MSc. Milton Fabián Herrera Herrera

C.C. 050154254-2

## 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 Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, la postulante: Rivas Navarro Sandra Elizabeth con el título de Proyecto de Investigación: “Estrategias Lúdicas y la Interiorización del Conocimiento del Área de Ciencias Naturales”, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Febrero 2018

Para constancia firman:



Msc. Carlos Alfonso Peralvo López.

C.C. 050144950-8



Msc. Anabel Garzón González

C.C. 171882730-4



Msc. Ángel Viera Z.

C.C. 050115466-0



## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios quien con su inmenso amor ha permitido que tenga salud, capacidad para continuar con mis estudios y así emprender esta nueva etapa de mi vida.

Con respeto extiendo mi más afectuoso agradecimiento a la **Universidad Técnica de Cotopaxi** al igual que a la **escuela “Gonzalo Escudero”** donde se dio el desarrollo de mi proyecto de investigación, Y al Msc Milton F. Herrera H. por el apoyo brindado.

Así también quiero agradecer a mis madre y a mis tíos, quienes con sus consejos, apoyo constante y como no agradecer a mi esposo por ser tan comprensivo, por la paciencia que han tenido ya que no es fácil estudio, trabajo y hogar en especial a mis hijos que fueron el pilar fundamental en mi vida a pesar de no dedicarles el tiempo que ellos se merecían.

**Sandra Rivas**

## DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado de la manera muy especial a mi Dios quien me ha dado la oportunidad de disfrutar lo hermoso de la vida, quien me ha permitido soñar y hacer mis sueños realidad; también lo dedico con gratitud a mi esposo, a mis hijos, a mi madre y a mis tíos quien con su confianza, amor, apoyo y respaldo incondicional ha estado presente en cada etapa de mi vida siendo mi más grande motor para conseguir mis metas y objetivos.

Con especial referencia dedico mi investigación a los niños y niñas del tercer año de educación básica promoción 2017-2018 porque son ellos los principales beneficiarios de este trabajo realizado que además servirá para motivar a muchos maestros que intenten hacer la diferencia.

**Sandra Rivas**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

**TITULO:** “ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA INTERIORIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”

**AUTORA:**

Rivas Navarro Sandra Elizabeth

### RESUMEN

La investigación titulada “Estrategias lúdicas para mejorar la asimilación de contenidos del área de Ciencias Naturales en los niños de educación elemental de la Escuela Gonzalo Escudero” se desarrolla con el objetivo de indagar el aporte de las estrategias lúdicas en el nivel de asimilación de los contenidos planteados en el currículo educativo dentro del área de ciencias naturales. Considerando que en los estudiantes de educación elemental se evidencian deficiencia en el nivel de comprensión de los diferentes bloques curriculares que se establecen dentro del área de las ciencias naturales y que son indispensables para el desarrollo cognitivo de estudiante. El diseño metodológico de la investigación se enmarca en el paradigma interpretativo con un enfoque cualitativo, apoyado en la investigación bibliográfica/documental y de campo que permitan desarrollar la investigación de tipo no experimental a través de la aplicación de las técnicas, encuesta y entrevista. La entrevista va enfocada a los docentes con el fin de conocer las estrategias metodológicas utilizadas y la encuesta dirigida a los estudiantes con el fin de determinar el aporte de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los contenidos de ciencias naturales. La importancia de la investigación radica en exponer la utilización de nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje que ayuden a los estudiantes a alcanzar un mayor nivel de asimilación que les permita avanzar al siguiente nivel educativo. La investigación tiene como beneficiarios a la comunidad educativa de la Escuela Gonzalo Escudero, por medio del diagnóstico para conocer las fortalezas y deficiencias del proceso educativo.

**Palabras Clave:** Estrategias metodológicas, lúdica, conocimiento, habilidad, asimilación, ciencias naturales.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

**TÍTULO:** "PLAYFUL STRATEGIES AND THE INTERIORIZATION OF KNOWLEDGE OF THE AREA OF NATURAL SCIENCES"

**AUTHOR:**

Rivas Navarro Sandra Elizabeth

### ABSTRACT

The research entitled "PLAYFUL STRATEGIES AND THE INTERIORIZATION OF KNOWLEDGE OF THE AREA OF NATURAL SCIENCES" is developed with the aim of investigating the contribution of playful strategies in the level of assimilation of contents that are part of the educational curriculum within the natural sciences area. Elementary students show a deficiency in the level of understanding of the different curricular blocks that are established within the natural sciences area and that is essential for the cognitive development of students. The methodological design of the research is focused in the interpretative paradigm with a qualitative approach, supported by bibliographic / documentary and field research that allows the development of non-experimental research through the application of techniques: survey and interview. The interview is based on teachers to know the methodological strategies that they use in class and the survey aimed at students to determine the contribution of playful strategies in the natural science content learning. The importance of this research lies in exposing the use of new methodological strategies in the teaching-learning process that help students achieve a higher level of assimilation that allows them to advance to the next level of education. The research has as beneficiaries the educational community of the Gonzalo Escudero School, through the diagnosis to know the strengths and deficiencies of the educational process.

Keywords: Methodological strategies, playful, knowledge, skill, assimilation, natural sciences.





Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

### *AVAL DE TRADUCCIÓN*

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen del Proyecto de Investigación al Idioma Inglés presentado por la señorita Egresada de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de Educación: RIVAS NAVARRO SANDRA ELIZABETH, cuyo título versa **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA INTERIORIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, febrero de 2018

Atentamente,

Lic. Msc. Wilmer Patricio Collaguazo Vega.  
**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS**

C.C. 172241757-1



CENTRO  
DE IDIOMAS

## ÍNDICE

Contenido	Pág.
PORTAD.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT .....	viii
<i>AVAL DE TRADUCCIÓN</i> .....	ix
ÍNDICE .....	x
ÍNDICE DE TABLAS .....	xii
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:.....	5
5.1. Contextualización.....	5
5.2. Antecedentes .....	8
5.3 Formulación del problema .....	9
6. OBJETIVOS: .....	9
6.1. General .....	9
6.2. Específicos .....	9

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS .....	10
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	11
8.1. LAS CIENCIAS NATURALES .....	11
8.1.1. Bloques Curriculares.....	11
8.1.2. Importancia .....	14
8.2. EL CURRÍCULO EDUCATIVO .....	14
8.2.1. Concepto .....	15
8.2.2. Enseñanza de las ciencias naturales .....	15
8.3. ASIMILACIÓN DEL CONOCIMIENTO.....	16
8.3.1. El aprendizaje.....	16
8.3.2. Factores del aprendizaje .....	18
8.4. LA LÚDICA .....	19
8.4.1 Estrategias Lúdicas.....	20
8.4.2. Recursos Lúdicos: Como Estrategia de Aprendizaje .....	21
8.4.3. El juego Didáctico.....	22
8.4.4. Clases De Juegos:.....	23
8.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE.....	25
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:.....	26
10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL: .....	26
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	32
12. PRESUPUESTO .....	48
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
14. BIBLIOGRAFIA .....	50
15. ANEXOS. ....	53



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla N° 3</b> Enseñanza de clases por medio de juegos. ....	35
<b>Tabla N° 4</b> Juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	36
<b>Tabla N° 5</b> Habilidades desarrolladas en las estrategias lúdicas.....	37
<b>Tabla N° 6</b> Aplicación de la lúdica durante el proceso de enseñanza.....	38
<b>Tabla N° 7</b> Mejoramiento de la comunicación en el ser humano. ....	39
<b>Tabla N° 8</b> Tipos de juegos lúdicos que aplica el profesor.....	40
<b>Tabla N° 9</b> Clases por medio de juegos. ....	41
<b>Tabla N° 10</b> Frecuencia de clases divertidas.....	42
<b>Tabla N° 11</b> Frecuencia de juegos para explicación de temas. ....	43
<b>Tabla N° 12</b> El juego ayuda al aprendizaje.....	44
<b>Tabla N° 13</b> Actividades grupales en el aula. ....	45
<b>Tabla N° 14</b> Aprecia los juegos que su maestro realiza en clase. ....	46
<b>Tabla N° 15</b> Tipo de juegos que desea el estudiante.....	47

Gráfico N° 1 Enseñanza de clases por medio de juegos. ....	35
Gráfico N° 2 Juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje. ....	36
Gráfico N° 3 Habilidades desarrolladas en las estrategias lúdicas. ....	37
Gráfico N° 4 Aplicación de la lúdica durante el proceso de enseñanza.....	38
Gráfico N° 5 Mejoramiento de la comunicación en el ser humano. ....	39
Gráfico N° 6 Tipos de juegos lúdicos que aplica el profesor.....	40
Gráfico N° 7 Clases por medio de juegos. ....	41
Gráfico N° 8 Frecuencia de clases divertidas. ....	42
Gráfico N° 9 Responsabilidades que el niño/a cumple en el hogar. ....	43
Gráfico N° 10 El juego ayuda al aprendizaje. ....	44
Gráfico N° 11 Actividades grupales en el aula. ....	45
Gráfico N° 12 Aprecia los juegos que su maestro realiza en clase. ....	46
Gráfico N° 13 Tipo de juegos que desea el estudiante.....	47

## PROYECTO DE TITULACIÓN II

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:**

Estrategias lúdicas y la interiorización del conocimiento del área de ciencias naturales en los niños y niñas del cuarto año de la escuela de Educación Básica “Gonzalo Escudero”

**Fecha de inicio:** Abril 2017

**Fecha de finalización:** Marzo 2018

**Barrio:** Chantilín

**Cantón:** Saquisilí

**Provincia:** Cotopaxi

**Zona Educativa:** 3

**Institución:** Escuela “Gonzalo Escudero”

**Facultad que Auspicia**

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

**Carrera que auspicia:**

Carrera Ciencias de la Educación mención Educación Básica

**Proyecto de investigación vinculado:**

Proyecto de la Carrera

**Equipo de Trabajo:**

**Tutor:** Mcs. Milton Fabian Herrera Herrera

**Correo:** milton.herrera@utc.edu.ec

**Investigadora:**

Rivas Navarro Sandra Elizabeth

**Cédula:** 0503161689

**Teléfono:** 0998859468

**Correo:** [sandyelizabeth\\_rivas@yahoo.es](mailto:sandyelizabeth_rivas@yahoo.es)

**Área de Conocimiento:**

Ciencias de la Educación

**Línea de investigación:**

Educación para el desarrollo humano y social

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Educación y Sociedad

## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Las estrategias lúdicas representan un valioso instrumento para el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre sus beneficios se destacan por ser actividades con una alta carga emocional y afectiva, en las que se busca priorizar el juego, la diversión y el deleite de los estudiantes, al generar estos estados afectivos y emociones positivas el estudiante tiende a estar más motivado, poner más atención y mantener una mejor predisposición para el aprendizaje. Asimismo los conceptos y contenidos adquieren un significado más profundo contribuyendo así a mejorar el nivel de interiorización del conocimiento.

En el área de ciencias naturales, los contenidos y bloques curriculares que se deben enseñar a los alumnos tienen como principal limitante que son demasiado abstractos y que es muy difícil mostrarlos en la práctica, por lo que se generan deficiencias en el aprendizaje y es necesario buscar otro tipo de estrategias metodológicas que permitan al estudiante comprender y aprender con mayor facilidad estos contenidos, en esta perspectiva las estrategias lúdicas son de gran ayuda.

Sin embargo, estas estrategias generalmente no son aplicadas en los niveles de educación básica media, los docentes tienen escaso conocimiento acerca del tipo de estrategias lúdicas, las clases de juegos didácticos y la planificación/ejecución de los mismos, restringiendo así a los alumnos de los potenciales beneficios de este tipo de estrategias en su aprendizaje.

El presente proyecto de investigación se encuentra estructurado por 15 ítems, que son: 1 Información general, 2 Descripción, 3 Justificación, 4, Beneficiarios, 5 Problema de investigación, 6 Objetivos, 7 Sistema de tareas, 8 Fundamentación científica, 9 Preguntas científicas, 10 Metodología, 11 Análisis y discusión de resultados, 12 Presupuesto, 13 Conclusiones y Recomendaciones, 14 Bibliografía y 15 Anexos.



### 3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de investigación acerca de las estrategias lúdicas para mejorar la interiorización de los contenidos en el área de ciencias naturales de los niños de educación media busca determinar la utilidad pedagógica que se le puede atribuir a las actividades lúdicas para la enseñanza de las ciencias formales, partiendo de la problemática de un escaso nivel asimilativo de estos contenidos que presentan los niños del cuarto año de educación básica de la institución.

Existen diversas problemáticas en el campo de la enseñanza de las ciencias naturales, los estudiantes tienen dificultades para interiorizar el conocimiento relacionado con el área, lo cual se refleja en su rendimiento académico por lo que adquiere interés la integración de nuevas estrategias metodológicas que permitan relacionar los contenidos teóricos y prácticos de las ciencias naturales.

Es **importante** buscar y dar a conocer nuevas estrategias metodológicas que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y por tanto el nivel asimilativo de contenidos de tal manera que se pueda mejorar la calidad educativa y los estudiantes estén mejor preparados para continuar con su proceso formativo, las estrategias lúdicas pueden representar una estrategia innovadora puesto que pueden captar fácilmente la atención e interés de los niños.

La **originalidad** de la investigación se debe a que no se han encontrado antecedentes de investigaciones o estudios similares en la Escuela Gonzalo Escudero que incentiven a los docentes a incluir estrategias pedagógicas basadas en las actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales, por lo que los docentes de la institución en su mayoría utilizan las orientaciones metodológicas planteadas en el currículo educativo.

La **utilidad teórico práctica** de la investigación está centrada en la recopilación teórica sobre fundamentos científicos relacionados con el proceso de aprendizaje de los niños de educación media, su interés situacional y acerca de las estrategias lúdicas como el juego didáctico y las ventajas que ofrece para el proceso educativo, de tal modo que pueda convertirse en una fuente informativa para profesionales educativos.

#### **4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

**Beneficiarios directos:** Los beneficiarios directos de la investigación son 30 niños de los niveles de educación media de la Escuela Gonzalo Escudero del cantón Saquisilí distribuidos en 16 niños y 14 niñas.

**Beneficiarios indirectos:** Los beneficiarios indirectos de la investigación son los 4 docente y 1 directivo.

Promoviendo la inclusión efectiva de estrategias lúdicas en el proceso formativo de los niños aprovechando el interés y afinidad que presentan los niños con este tipo de actividades, debido a que mejorando la atención y el interés se puede mejorar el nivel de asimilación de contenidos.

#### **5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:**

##### **5.1. Contextualización**

En el Ecuador tomando como consideración el currículo educativo se puede analizar que la orientación pedagógica general está enfocada al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje basándose en métodos y estrategias científicas, rígidas que son ineficientes para capturar la atención de los niños y niñas.

El currículo de educación general obligatoria planteado por el Ministerio de Educación (2012), señala 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)

Se centra como base del proceso las actividades que promuevan una participación activa de los estudiantes para alcanzar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, sin embargo se menosprecia el valor que pueden tener las estrategias lúdicas para promover un estado más receptivo de los niños y un mejor nivel asimilativo de los contenidos, el objetivo es ratificar la relación que tiene el juego y el aprendizaje puesto que permite captar la atención, mantener el interés y que



los niños relacionen el conocimiento con el sentimiento de felicidad o la satisfacción que les proporciona el juego y de esta manera se mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existe una brecha significativa entre las orientaciones metodológicas propuestas por el currículo de educación inicial y las que se plantean en el currículo de educación básica general, no se considera una transición armoniosa entre el método juego-trabajo y los métodos y estrategias investigativas, individuales o colectivas que se aplican posteriormente por lo que los niños pierden interés en el proceso de aprendizaje, se aburren con facilidad y no encuentran sentido a los contenidos propuestos. Por lo que la inclusión de estrategias lúdicas puede contribuir a mejorar el nivel asimilativo que presentan los niños en el área de las ciencias naturales.

En la provincia de Cotopaxi las instituciones educativas mantienen una escasa inclusión de actividades lúdicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, los niños y niñas sienten una gran atracción por actividades dinámicas que los motiven y predispongan a aprender. El juego didáctico resulta ser una excelente estrategia para el desarrollo cognitivo de los niños, sin embargo, no se aprovecha su potencial educativo.

Los niños y niñas de la provincia de Cotopaxi son permanentemente evaluados con el objetivo de mantener un control de su desarrollo académico, estas evaluaciones se realizan tomando en cuenta las principales áreas del saber que son las matemáticas, el lenguaje, las ciencias naturales y las ciencias sociales, como parte de estos procesos evaluativos se puede mencionar que los resultados obtenidos por los niños de cuarto y séptimo año de educación básica en el área de ciencias naturales no son satisfactorios y pueden ser mejorados a base de nuevas estrategias metodológicas.

La metodología utilizada en generalmente en las escuelas de la provincia se basa en estrategias participativas y colaborativas de manera general se aplican las estrategias basadas en problemas, exposiciones o en desarrollo proyectos de una manera estricta y formal generalmente el docente no cumple su función de guía en

el proceso lo que dificulta el proceso de aprendizaje pues el estudiante carece de una guía didáctica efectiva para resolver sus dudas.

La incorporación de actividades lúdicas al proceso formativo y educativo de los niños y niñas en la educación media puede potencializar su desarrollo y aprendizaje en las distintas ramas del saber, la asociación emotiva que realizan los niños entre los sentimientos y los conocimientos puede ser un factor estratégico para el desarrollo de los contenidos que plantea el currículo educativo.

La Escuela “Gonzalo Escudero” es una institución educativa ubicada en la Zona Educativa N° 3, en la provincia de Cotopaxi, cantón Saquisilí que ofrece servicios de educación básica general más de 100 niñas y niños de la parroquia Chantilín.

En los niños y niñas de la institución se puede apreciar una falta de motivación para el aprendizaje, y considerando que la motivación es uno de los principales elementos para asegurar la calidad educativa se puede establecer que una falta de motivación representa un factor de riesgo para el aprendizaje de los niños. El nivel de asimilación de conocimiento que tienen los niños y niñas es bajo por lo que se requiere analizar nuevas estrategias metodológicas que permitan mejorar la calidad educativa.

Los docentes en su afán por enseñar las distintas ciencias a sus alumnos buscan estrategias complejas y poco dinámicas que en lugar de aportar al aprendizaje hacen que los estudiantes consideren que el aprendizaje de las ciencias es muy complicado y les resulte muy poco interesante, al perder el interés del alumno también se pierde la motivación y la predisposición para el aprendizaje.

El aprendizaje de las ciencias naturales permite a los niños y niñas conocer y explorar el entorno natural que los rodea, es necesario que los niños alcancen el mejor nivel posible de asimilación de contenidos considerando que esta área del saber busca crear en los niños el sentido de responsabilidad ambiental puede contribuir a mejorar el cuidado de los ecosistemas, la flora y la fauna.

## 5.2. Antecedentes

Fonseca (2013) investigó acerca de la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico cuyo objetivo se enmarco en establecer los beneficios del juego aplicado en el acto didáctico como estrategia docente que aporte dinamismo a la clase del cual concluyó que la bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

Gallo y Sailema (2011), advierten acerca de la importancia del método lúdico como potenciador del aprendizaje matemático, el objetivo de su trabajo fue desarrollar estilos de enseñanza dinámica, a través de juegos matemáticos para potenciar valores humanos de orden, perseverancia, trabajo en equipo, comunicación e investigación, del cual se obtuvo como resultado que los juegos enseñan a los estudiantes escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico.

Toapanta (2012), quién indago acerca de la importancia de la motivación dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de incentivar la utilización de estrategias lúdicas en el proceso formativo de los estudiantes del cuarto año de educación básica, en este trabajo se obtuvo como conclusión que la motivación escolar constituye uno de los factores psico-educativos que más influyen en el aprendizaje, por cuanto un estudiante motivado tienen una mayor predisposición para la adquisición del conocimiento.

La bibliografía relacionada con la investigación permite, identificar los diferentes beneficios que genera la utilización de estrategias lúdicas, tanto para el docente como para el estudiante mejorando la motivación, el dinamismo, la reflexión, el pensamiento lógico e incluso los procesos de evaluación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Las actividades lúdicas ofrecen una gran flexibilidad y capacidad de adaptación de modo que se pueden planificar y estructurar adaptándolas a los contenidos específicos que se quiera impartir, siendo estas de gran utilidad tanto para la



formación técnica y humanista convirtiendo a la escuela en un verdadero centro de formación integral.

### **5.3 Formulación del problema**

¿Pueden las estrategias lúdicas mejorar el nivel de interiorización del conocimiento de las Ciencias Naturales en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “Gonzalo Escudero” de la ciudad de Saquisilí Cantón Saquisilí durante el año lectivo 2017-2018?

## **6. OBJETIVOS:**

### **6.1. General**

Determinar los beneficios de las estrategias lúdicas en el aprendizaje para incrementar el nivel de interiorización del conocimiento en el área de Ciencias Naturales.

### **6.2. Específicos**

- Analizar conceptos y teorías que permitan demostrar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel de asimilación del conocimiento en el área de ciencias naturales.
- Aplicar técnicas e instrumentos de investigación para determinar el nivel de inclusión de estrategias lúdicas en la institución.
- Explicar la interrelación de las estrategias lúdicas para la asimilación del conocimiento del área de ciencias naturales.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Objetivo	Actividad	Resultado de la actividad	Medios de Verificación
Analizar conceptos y teorías que permitan demostrar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel de asimilación del conocimiento en el área de ciencias naturales.	Revisión de fuentes bibliográficas	Estructuración de las categorías fundamentales	Pirámide de Categorías
	Clasificación contenidos científicos	Estructuración de temas y Subtemas	Referencias y fichas bibliográficas
	Estructuración de los contenidos	Elaboración de la Fundamentación	Revisión Investigativa
Aplicar técnicas e instrumentos de investigación para determinar el nivel de inclusión de estrategias lúdicas en la institución.	Análisis de variables investigativas estructuración de indicadores y preguntas.	Establecimiento de indicadores para el análisis	Encuesta Entrevista
	Diseño y aplicación de instrumentos al público objetivo	Obtención de datos cualitativos y cuantitativos	Cuestionario Guía de preguntas
Explicar la interrelación de las estrategias lúdicas para la asimilación del conocimiento del área de ciencias naturales.	Tabulación y de los instrumentos investigativos.	Análisis y discusión de los resultados	Tablas y Gráficos estadísticos
	Representación gráfica de los resultados obtenidos y estudio de apreciación	Elaboración de las conclusiones y recomendaciones	Informe final de investigación

## 8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

La fundamentación científica del presente proyecto de investigación, describe los fundamentos conceptuales sobre la interiorización del conocimiento de las ciencias naturales y las estrategias lúdicas.

Carchi (2008), en su trabajo de investigación manifiesta que “Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos”.

La sociedad actual y los avances de la ciencia, la tecnología y las estrategias didácticas han determinado que se pretenda la formación de individuos con nuevas capacidades y destrezas; pero antes, como hoy día, tenemos que considerar que los vacíos de conocimientos, estrategias, juegos que se promueven por falta de sustento bibliográfico y técnico concepto muy rico, amplio, versátil implica comprometerse con el mejoramiento de la educación

### 8.1. LAS CIENCIAS NATURALES

Las ciencias naturales son un conjunto de ciencias enfocadas al conocimiento del propio ser humano, del entorno y de las interacciones entre los seres vivos y su entorno específico. Para los fines investigativos se plantea el análisis de los bloques curriculares que abarca el estudio de las ciencias naturales y la importancia.

#### 8.1.1. Bloques Curriculares

La enseñanza de las ciencias naturales en la educación básica general se encuentran organizados en 5 bloque curriculares que son:

##### **Bloque 1: Los seres vivos y su ambiente**

Este bloque se encuentra relacionado con el estudio de todos los seres vivos, plantas y animales, sus distintos reinos y clasificaciones, así como las relaciones que cada uno de estos grupos tiene con otros grupos de seres vivos y con el ambiente en el que se desarrollan.

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 1 señala:

Este bloque, en el nivel de Educación General Básica, se desarrolla alrededor de dos conceptos fundamentales. El primero; hace relación a la comprensión de que la vida es resultado de la evolución y que la gran diversidad de seres vivos es la consecuencia de procesos evolutivos, que se han dado durante cientos de millones de años. El segundo; se refiere a las interrelaciones de los seres vivos con su ambiente físico y biológico, que son clave para su supervivencia. (p. 108)

Acercas de los seres vivos y su ambiente se pretende que el niño comprenda el concepto de vida y reconozca las diferentes especies de seres vivos, del mismo modo la interacción de cada ser vivo con los de su especie, con los de otras especies y con el entorno natural y social en el que habita.

### **Bloque 2: Cuerpo humano y salud**

En el bloque del cuerpo humano y la salud se despliegan los contenidos relacionados con el conocimiento global del cuerpo humano, los órganos y sistemas que lo componen así como las acciones que se deben emprender para mantener un buen estado de salud.

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 2 describe:

En este bloque, se aspira a que los estudiantes, desde el nivel de Educación General Básica, se reconozcan como seres vivos con necesidades; identifiquen sus sistemas corporales; expliquen el funcionamiento y la relación de sus sistemas; valoren la importancia de la salud como un estado físico, psíquico y social. (p. 108)

En el bloque curricular número 2 se hacen las respectivas consideraciones acerca del cuerpo humano y la salud, en este se busca que el niño se reconozca a sí mismo como un ser vivo, sus similitudes con los de su misma especie y las diferencias anatómicas entre niños y niñas, el funcionamiento de su cuerpo en base en el funcionamiento de sus sistemas corporales.

### **Bloque 3: Materia y energía**

El bloque curricular de la materia y energía busca que el estudiante explore y reconozca los cambios sustanciales de la materia y la energía, como componentes principales de todo lo que se encuentra en el entorno.



El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 3 afirma:

El tercer bloque comprende la enseñanza de la Química y la Física, con un enfoque actual, para la adquisición de aprendizajes básicos vinculados con la formación integral científico-tecnológica que nuestra sociedad necesita. En el nivel de Educación General Básica se promueven los conocimientos básicos que deben adquirir los educandos, previo al estudio de estas asignaturas en el nivel Bachillerato General Unificado. (p. 109)

El bloque curricular acerca de la materia y la energía pretende involucrar al estudiante en los conocimientos acerca de la materia, sus propiedades y transformaciones que provea al estudiante de los conocimientos base para el estudio de las asignaturas especializadas como la física, la química y la biología.

#### **Bloque 4: La Tierra y el Universo**

En el bloque de la Tierra y el Universo se busca dar a conocer las características del planeta tierra, como se encuentra conformado, sus características, los elementos que se encuentran en la naturaleza, y el planeta como parte del universo.

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 4 considera:

Este bloque, desde la Educación General Básica, trata de la historia y las transformaciones de la Tierra, como resultado de fenómenos naturales, y de las actividades humanas que inciden en los factores abióticos, en la diversidad biológica, en los recursos naturales y en la vida del ser humano. (p. 109)

Con respecto al bloque de la Tierra y el Universo pretende formar al estudiante acerca de la historia del planeta Tierra, en el sentido de su composición y transformaciones como resultado de los fenómenos naturales y el impacto de la actividad humana. Además informa acerca de la relación del planeta como parte de una galaxia.

#### **Bloque 5: Ciencia en Acción**

En el bloque de la ciencia en acción se pretende llevar a la práctica los conocimientos teóricos que se han expuesto en la hora clase, a través de experimentos sencillos y seguros que se pueden realizar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El Ministerio de Educación (2013), en cuanto al bloque curricular 5 manifiesta:

Los bloques “Ciencia en acción”, en Educación General Básica, así como “Biología, Física y Química en acción”, en el Bachillerato General Unificado, tienen por objeto el estudio de la naturaleza social del conocimiento científico-tecnológico y sus incidencias en los ámbitos: económico, social, ambiental y cultural de las sociedades. (Ministerio de Educación, 2013, p. 109)

El bloque curricular de la ciencia en acción pretende capacitar a los alumnos acerca de los procesos de investigación y experimentación para la producción del conocimiento científico, y de la influencia del conocimiento científico en relación del desarrollo y progreso de la sociedad.

### **8.1.2. Importancia**

La importancia del área de ciencias naturales radica en que en esta área del saber se imparten los contenidos relacionados con la vida, la salud, el cuidado ambiental, que permite a los estudiantes reconocerse como parte de un ecosistema multidimensional e identificar su rol para su cuidado, el de los otros seres vivos y del ecosistema.

El Ministerio de Educación (2013), señala:

El área de Ciencias Naturales aporta a la formación integral de los estudiantes porque su planteamiento reconoce que diversas culturas han contribuido al conocimiento científico, con el propósito de lograr el bienestar personal y general, y además crea conciencia sobre la necesidad de reducir el impacto humano sobre el ambiente, a través de iniciativas propias y autónomas. (p.101)

El estudio de las ciencias naturales en la educación básica general adquiere importancia porque contribuye al desarrollo de la conciencia social y ambiental del estudiante porque fomenta la construcción del individuo como un ser social que se desarrolla en un ambiente natural por ende adquiere responsabilidades con sus semejantes y con el entorno natural.

## **8.2. EL CURRÍCULO EDUCATIVO**

El currículo educativo es un documento que delinea las principales estrategias metodológicas para el desarrollo de las actividades escolares a nivel nacional,

estructurado por la máxima autoridad educativa y aplicada a todas las instituciones educativas.

### **8.2.1. Concepto**

El Ministerio de Educación (2013) señala que “El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros” (p.4)

El currículo para los niveles de educación obligatoria de Ecuador es un documento elaborado por parte del Ministerio de Educación en el cual se establecen los lineamientos básicos para el desarrollo de las actividades educativas a nivel nacional. En este documento se contienen las bases de la enseñanza en las distintas áreas del saber cómo las matemáticas, las ciencias sociales, las ciencias naturales y el lenguaje y comunicación.

Este instrumento educativo permite mantener un avance equitativo entre todas las instituciones de educación a nivel nacional, estableciendo los contenidos, las estrategias metodológicas para la enseñanza y las orientaciones para la evaluación.

### **8.2.2. Enseñanza de las ciencias naturales**

El campo de la enseñanza en el área de las ciencias naturales busca proveer a los estudiantes de los conocimientos, aptitudes y destrezas que permitan al estudiante determinar su relación con otros seres vivos y cómo afectan sus acciones al cuidado ambiental.

El Ministerio de Educación (2013) señala que:

La enseñanza de las Ciencias Naturales, en Educación General Básica, se orienta al conocimiento y la indagación científica sobre los seres vivos y sus interrelaciones con el ambiente, el ser humano y la salud, la materia y la energía, la Tierra y el Universo, y la ciencia en acción; con el fin de que los estudiantes desarrollen la comprensión conceptual y aprendan acerca de la naturaleza de la ciencia y reconozcan la importancia de adquirir las ideas más relevantes acerca del conocimiento del medio natural, su organización y estructuración, en un todo articulado y coherente. (Ministerio de Educación, 2013, p. 100)



La enseñanza de las ciencias naturales de acuerdo a las proposiciones del currículo educativo se centran en el desarrollo de las habilidades y conocimientos acerca del entorno natural que rodea a los estudiantes, el conocimiento de los seres vivos, los ecosistemas y su interrelación como parte de un sistema equilibrado.

En el mismo sentido analiza la influencia de las acciones del hombre en el equilibrio ambiental, el uso indiscriminado de los recursos naturales y la contaminación ambiental, con el propósito de desarrollar en los estudiantes un sentido de responsabilidad e incentivo para que desarrolle acciones para la conservación del entorno natural y la vida tanto animal como faunística.

### **8.3. ASIMILACIÓN DEL CONOCIMIENTO**

La asimilación del conocimiento hace referencia al nivel de interiorización del conocimiento aprendido en la medida en que el estudiante comprende la información y es capaz de aplicarla para la resolución efectiva de los problemas que se le presenten.

#### **8.3.1. El aprendizaje**

Se establece que es un proceso, es decir una secuencialidad de etapas de pasos o actividades que se dan para que el alumno conozca algo que hasta ese momento ignoraba. El aprendizaje no es producto del paso del tiempo, no sucede por inercia es el resultado de las experiencias que ofrece el ambiente.

Riva (2009) señala que:

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. (Riva, 2009, p. 55)

Supone un cambio conductual debido a la adquisición y asimilación de nueva información, es decir, no se limita solamente al campo de la educación. El individuo aprende para sobrevivir y adaptarse a las necesidades de su entorno,

además de que los contenidos que aprende los utiliza para su desarrollo, una condición básica para el aprendizaje generalmente es la necesidad, si el individuo identifica la necesidad de aprender un contenido o información se genera la motivación.

Mallart (2000) menciona que "Desde el punto de vista vulgar se podría decir que aprender es beneficiarse de la experiencia, pero ocurre que no siempre nos perfeccionamos al aprender porque también se aprenden hábitos inútiles o incluso perjudiciales" (p.420).

No todo aprendizaje es bueno pues en el entorno cultural y social no todo es bueno por tanto también existen experiencias malas que también pueden ser aprendidas, en el caso de la educación formal los contenidos y experiencias deben estar diseñadas con una perspectiva positiva.

Correll (1969) afirma que "El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber" (p.15). La información que recibe un individuo constantemente no solo incrementa su inteligencia sino que puede modificar su comportamiento en base a lo que esta nueva información ofrece sobre sus modos de actuar o de comportarse.

Hilgard (1968) por su parte señala que el aprendizaje es "El proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación" (p.369). La información adquiere un significado y un sentido congruente con la situación o con el contexto, por ello es necesario que las planificaciones contemplen la realidad del entorno social.

La realidad sociocultural del medio difiere entre un país y otro, incluso es diferente entre una ciudad y otra, por eso el docente debe estar consciente de las necesidades que el entorno sociocultural exige de los alumnos por ende de la educación.

### 8.3.2. Factores del aprendizaje

En el proceso de aprendizaje es necesario que exista algunos factores para garantizar que se alcance el aprendizaje significativo, según Raya (2010) son: “inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación” (p.1).

*Motivación.-* Raya (2010) indica que “sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el querer aprender” (p.1).

Representa el deseo del individuo para adquirir un conocimiento, generalmente surge de la curiosidad o de la necesidad para poder desarrollarse y sobrevivir en el mundo. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

Dentro del factor motivación es necesario hacer alusión a la existencia de dos tipos de motivación, la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca es aquella que mueve al individuo a realizar actividades por su propio deseo, su origen es interno, mientras que la motivación extrínseca es aquella generada por una recompensa externa, es decir, la persona cumple la actividad solo para conseguir cierto premio o recompensa.

En el caso de la educación se debe buscar generar la motivación intrínseca en los estudiantes, para que así aprendan porque lo desean, porque lo necesitan, para sentirse bien y realizados y no solo como un requisito para obtener una calificación o un título académico.

*Experiencia.-* Raya (2010) menciona que la experiencia “Es el saber aprender, requiere determinadas técnicas básicas tales como: de comprensión, conceptuales repetitivas y exploratorias. Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos” (p.2).

La experiencia resulta ser una herramienta práctica que sirve para profundizar el conocimiento en la mente, por medio de las experiencias el ser humano conoce y aprende del mundo que lo rodea en base a un contexto específico.



*La inteligencia y los conocimientos previos.*- Raya (2010) indica que “Para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos” (p.3).

La producción de conocimiento requiere de un nivel cognitivo del alumno y de un conocimiento previo, toda información surge de una anterior o de un vacío en algo conocido.

#### 8.4. LA LÚDICA

El componente lúdico representa actualmente una estrategia innovadora y motivante dentro de los procesos educativos que se utiliza con diferentes enfoques y perspectivas, por lo tanto es imprescindible que se puedan analizar las conceptualizaciones referentes a la lúdica.

Jiménez, Dinello y Alvarado (2004), mencionan que:

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. (p. 15).

La lúdica está considerada por los autores como una cualidad humana que se describe en un alto nivel de sensibilidad, el ser humano y su conducta de manera particular es una conjugación entre razón y emoción, cada experiencia y vivencia que permanece en la memoria humano tiene una conexión emocional.

Las emociones representan una parte fundamental del ser humano, y que influyen directamente en las decisiones que se toman en el diario vivir, por tanto el componente lúdico son aquellas acciones que sirven para elevar el simbolismo en la persona.

Gómez, Molano, Rodríguez (2015), manifiestan que la lúdica:

Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos



llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Gómez, Molano, Rodríguez, 2015, p. 29).

El componente lúdico busca dar al ser humano un instrumento para expresarse y experimentar emociones que le produzcan bienestar y gozo, pues en un estado de bienestar el ser humano puede desplegar todas las dimensiones de su desarrollo integral.

Domínguez (2015), señala que la lúdica es

La capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico, para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad. El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance. (p. 12).

La lúdica se describe como una actividad o una actitud que permite al individuo desplegar sus cualidades de adaptación y pensamiento de forma libre y despreocupada a fin de que encuentre sentimientos que le produzcan placer y bienestar.

La felicidad es un objetivo común de todas las personas, indistintamente de que sus intereses sean materiales o espirituales todas las personas buscan los medios para alcanzar su felicidad, por ende disfrutan de actividades que les proporcionen distracción y un momento de sano esparcimiento, con las actividades lúdicas se relajan el cuerpo y la mente.

#### **8.4.1 Estrategias Lúdicas**

Las estrategias lúdicas son un tema de interés y debate en la actualidad para argumentar la importancia que estas adquieren dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, por considerarse que estas son actividades innovadoras, motivadoras y dinámicas.

Jiménez (2004) define la lúdica como: “Una dimensión del ser humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad”. Es decir es una condición, de predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse

con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

#### **Características de las estrategias Lúdicas.**

Despiertan el interés hacia los temas de estudio

Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

#### **Clasificación de las Estrategias Lúdicas**

Han sido escasos los intentos de clasificar las estrategias lúdicas por lo que se han tomado en cuenta tres aspectos que son:

Juegos para el desarrollo de habilidades.

Juegos para la consolidación de conocimientos.

Juegos para el fortalecimiento de valores.

#### **8.4.2. Recursos Lúdicos: Como Estrategia de Aprendizaje**

Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para el alumnado y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Al respecto, (Jiménez, 2004, pág. 35) señala que: “Somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”. Por estas razones, se deben utilizar los recursos

disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades numéricas, proporcionándoles los estímulos adecuados.

Material didáctico: según (Zúñiga, 1998, pág. 58) los materiales didácticos son “recursos complementarios para que el niño desarrolle los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

Tecnológicos: al respecto, (Rosas, 2004, pág. 67) plantea que esta dimensión debe ser explotada por los docentes, debido a que “se trata de materiales que resultan muy conocidos por los educandos. Realizando una selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, procedimientos diversos y además, incidir en aspectos relativos a valores”.

Los autores mencionados tuvieron relevancia para el presente estudio, pues reconocen que los recursos lúdicos utilizados en el juego son mediadores a través de los cuales los niños y niñas pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad, reforzando así sus habilidades numéricas. En este sentido, los recursos deben ser simples, relacionados con la realidad de los mismos.

#### **8.4.3. El juego Didáctico**

El juego de manera general son actividades que buscan distraer o entretener a la persona, brindarle estados de felicidad, la risa y la diversión producen sustancias químicas que generan el estado de felicidad. Dentro del marco de los procesos educativos el juego que se realiza no solo cumple la función de divertir sino también de enseñar, es decir tienen un objetivo didáctico.

Domínguez (2015) señala que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida



emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas. (Domínguez, 2015, pág. 16)

La capacidad de adaptación del ser humano se plantea en dos dimensiones una el aprendizaje de habilidades y destrezas y la capacidad emocional para resolver problemas y superarse, en este escenario el juego cumple un papel importante para el desarrollo psíquico que es la base del desarrollo cognitivo.

#### **8.4.4. Clases De Juegos:**

Piaget (2007) descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

El juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas. Hay padres que ven el juego como juego en sí y no como aprendizaje, considero que esas personas que creen eso no conocen las funciones que genera, piensan que deberían de enseñarles mucha materia y así es cuando los niños no aprenden nada.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensorio-motor, simbólico y reglado.

Juegos Sensorio-motores: estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.

Juego Simbólico; son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodadito. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc.



Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico. (p. 84)

Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción. Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.

Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción. Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras.

La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje.

Se considera que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con este hemos aprendido que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, entre otros.

Como define muy bien Escudero y Jiménez en una de sus obras, "el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo". Para concluir se considera el juego una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en este un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al mundo que le rodea. La tarea que tiene que desempeñar el niño de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los

maestros y con su familia. Un aspecto importante que considero es que los padres tienen que jugar con el niño y divertirse con él.

### 8.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

El juego con su función didáctica adquiere un valor significativo en el contexto educativo. Domínguez (2015) menciona que:

El juego como instrumento potencializado del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo. (Domínguez, 2015, pág. 15)

El juego permite exponer a los estudiantes y situaciones y contextos irreales de modo que puedan aplicar de manera práctica los conocimientos que se ha planificado mejorando el aprendizaje en su dimensión cognitiva pues se le entrega nueva información para la reflexión, el aprendizaje afectivo pues se genera en el interior del estudiante sentimientos y emociones positivas de modo que existe una mayor predisposición y gusto por aprender y el aprendizaje social pues el juego es una actividad colectiva ya sean juegos en equipo o individuales se requiere de más de una persona para jugar mejorando sus destrezas socializadoras y expresivas.

López y Montero (2000), afirman que:

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (López & Montero, 2000, pág. 4)

Dentro de las funciones socializadoras que contempla la formación integral del alumno el juego aporta en el establecimiento de reglas y límites, amonestaciones en caso de incumplir las reglas y recompensas por el cumplimiento de las mismas, esto ayuda al estudiante a comprender que al igual que el juego en la vida existen reglas y límites que se deben respetar a fin lograr una convivencia armoniosa.

Mejora las relaciones interpersonales que establecen los niños y la capacidad de expresar sus emociones basadas en el respeto y la tolerancia por las opiniones de los demás.

Minerva (2002), manifiesta que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes. (Minerva, 2002, pág. 291)

El juego permite transmitir valores importantes para el desarrollo pleno del estudiante en el seno social, el respeto, la amistad, la tolerancia, la honestidad, la competencia sana, el trabajo colaborativo y el compañerismo, la capacidad de trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes.

Chacón (2008) señala que el juego didáctico “Contribuye a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos” (p.3)

Además el juego ayuda a motivar a los estudiantes pues representa una actividad nueva, innovadora y dinámica, no es simplemente una clase de dictado, copia o repetición sino de una nueva forma de aprender jugando.

## **9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:**

¿Qué conceptos y teorías permiten demostrar la incidencia de las estrategias lúdicas en el nivel de asimilación de las ciencias naturales?

¿Qué técnicas e instrumentos de investigación se deben aplicar para determinar el nivel de inclusión de estrategias lúdicas en la institución?

¿Cómo puede aportar la lúdica en la asimilación de los contenidos del área de ciencias naturales?

## **10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL:**

### **10.1 Enfoque de la investigación.**



El presente acápite se hará de acuerdo al diseño metodológico el cual permitirá investigar sobre las estrategias lúdicas para mejorar el nivel de asimilación en el área de ciencias naturales para lo cual utilizaremos un paradigma socio – crítico, complementado con un enfoque cuantitativo, a través de la investigación bibliográfica-documental y de campo así se lograra alcanzar un nivel exploratorio del problema de estudio.

El **paradigma** interpretativo se utiliza considerando que el aprendizaje abarca una multiplicidad de factores, no es un proceso sistemático, riguroso e igualitario en todos los estudiantes por lo que es necesario reconocer que su naturaleza se basa en las interacciones tanto materiales como subjetivas que tienen lugar en el proceso de aprendizaje del estudiante.

El enfoque de la investigación es de tipo cuantitativo. Hernández, (2010) señala sobre el **enfoque cuantitativo** que el:

“Enfoque cuantitativo, usa la recolección de datos, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.4).

El enfoque cuantitativo de la investigación permite elaborar conclusiones de la investigación en base los datos estadísticos recolectados mediante diversas técnicas e instrumentos, estableciendo de esta manera los patrones de opinión y comportamiento de los estudiantes, docentes y padres de familia de la institución frente a la utilización de juegos didácticos en el entorno educativo.

## **10.2 Modalidad Básica de la Investigación**

En referencia a la **investigación de campo** Jiménez (1998) afirma que: “Se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones. En esta se obtiene la información directamente en la realidad en que se encuentra, por lo tanto, implica observación directa por parte del investigador” (p.24)

La investigación de campo se centra en el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos a través de los instrumentos de investigación como entrevistas, encuestas y fichas de observación, el diseño de investigación de



campo exige de los investigadores la recolección directa de información en el lugar en el que se desarrolla el fenómeno investigado.

En consecuencia para el desarrollo investigativo se recolectarán los datos en la Escuela “Gonzalo Escudero” del cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi, a partir de la aplicación de instrumentos de recolección de datos enfocado a los estudiantes, docentes y padres de familia.

### 10.3 Nivel o Tipos de investigación

#### Exploratorio

El nivel investigativo que pretende alcanzar el presente trabajo es **exploratorio** puesto se propone estudiar y diagnosticar la situación actual de la utilización de juegos didácticos como estrategias metodológicas utilizadas por el docente para mejorar el nivel de asimilación de contenidos de las ciencias naturales, aclarando aspectos y componentes de la utilización de métodos lúdicos para mejorar el nivel de asimilación que presentan los estudiantes, como condicionantes para la eficacia de este método, ya que a través de esta investigación se tomó contacto dentro del contexto educativo y se buscó las causas del porque no existe la correcta aplicación de las estrategias lúdicas en el área de las Ciencias Naturales.

La **investigación bibliográfico-documental** está fundamentada con base a la revisión de fuentes literarias primarias y secundarias que permitan seleccionar y analizar los fundamentos teóricos y conceptuales relacionados con el objeto de estudio. Adquiere importancia debido a que las fuentes de investigación son el resultado de procesos investigativos previos que sirven como guía para la investigación.

Este tipo de diseño es aplicado en la investigación porque los fundamentos teóricos permiten conocer en profundidad las variables de estudio, centradas en la indagación de las estrategias lúdicas, el aprendizaje, el juego didáctico, las ciencias naturales, entre otras, de tal manera que se convierte en una guía para la investigación en base al conocimiento teórico y científico.

La presente investigación es considerada no experimental porque en el desarrollo investigativo y en el proceso de recolección de información no se alteran o

modifican variables de investigación, es decir, se observa y recolecta información de lugar donde sucede el fenómeno y bajo sus componentes naturales.

### **Descriptiva**

Se utiliza este tipo de investigación, debido a que detalla las particularidades del problema estudiado señalando sus causas y consecuencias. Comprende la descripción, análisis e interpretación de lo existente en situaciones para su comparación y que intenta describir la relación de las variables en estudio.

### **10.4 Población y muestra**

Tomando en cuenta el entorno donde se está desarrollando el presente problema se aplicó los instrumentos de investigación al grupo de personas involucradas directamente con la temática a investigar de los cuales se obtuvo datos significativos para la ejecución de la presente investigación.

Tabla 1: Población y Muestra

POBLACIÓN	NÚMERO
Directivos	1
Profesores	4
Niños	30
Total	35

Elaborado por Sandra Rivas

### **10.5 Técnicas e Instrumentos.**

Las técnicas que se utilizan en el desarrollo investigativo son la encuesta con su instrumento el cuestionario, la entrevista con el instrumento de la guía de preguntas y la observación aplicada por medio de listas de cotejo.

García y Quintanal (2002) señalan que “Se trata de una técnica de investigación basada en las declaraciones emitidas por una muestra representativa de una población concreta y que nos permite conocer sus opiniones, creencias, valoraciones subjetivas, etc. Tiene un enorme potencial como fuente de información” (p.1). En tal virtud la encuesta busca identificar las principales características, percepciones y opiniones de un grupo de estudio amplio, que por

medio del registro de sus respuestas en el cuestionario permite agruparlos y conocer las respectivas tendencias.

La encuesta se utiliza porque permite conocer la percepción de los Docentes en torno, a la lúdica, los juegos didácticos, el nivel de asimilación, y la enseñanza de las ciencias naturales, de tal modo que se pueda reconocer la opinión de los padres de familia frente al tema de estudio.

Con respecto a la entrevista Carrasco (1999) manifiesta que es: "una relación directa entre personas, que se plantea unos objetivos claros y prefijados, al menos por parte del entrevistador, con una asignación de papeles diferenciales, entre el entrevistador y el entrevistado, lo que supone una relación asimétrica" (p.25).

La entrevista se utiliza porque es una técnica de investigación que permite obtener datos cualitativos amplios con respecto a la opinión y la perspectiva de los sujetos de estudio, la entrevista se da a manera de un conversatorio guiado por medio de preguntas elaboradas con base a las variables de la investigación. Se enfoca a la obtención de información de los docentes y autoridades educativas con respecto a las estrategias metodológicas utilizadas para la enseñanza de las ciencias naturales y el nivel de asimilación de contenidos que presentan los estudiantes, evidenciando de este modo la necesidad de buscar nuevas estrategias para mejorar el nivel de asimilación de los alumnos.

En referencia a la observación Callejo (2002) señala que: "La observación sociológica requiere la construcción de una situación social para, paradójicamente, observar el fenómeno en su funcionamiento normal; es decir, cuando no es observado" (p. 410). La observación por lo tanto es una técnica investigativa que se realiza mediante el registro de indicadores que observan de manera directa los investigadores durante una situación o actividad determinada para el efecto.

La ficha de observación se utiliza porque permite identificar indicadores que permitan determinar el nivel de asimilación de los contenidos de ciencias naturales que presentan los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela "Gonzalo Escudero", y su reacción frente a los juegos didácticos para

determinar el aporte que puede generar esta estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños.

Tabla 2: Técnicas e Instrumentos.

No.	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
1	Encuesta	Cuestionario
2	Entrevista	Guía de preguntas

Elaborado por: Sandra Rivas.

### Asociación de variables

El presente trabajo de investigación se encuentra relacionado con el nivel de asociación de variables porque se puede establecer una relación directa entre la variable independiente y la variable dependiente ya que las dos realizan un quehacer educativo dentro del aula y al medir el grado de relación entre variables podríamos medir los logros alcanzados en el proceso.



## 11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

### 11.1. Análisis y discusión de resultados de la entrevista

Entrevista a los Directivos de Educación Básica Elemental de la Escuela “Gonzalo Escudero”

**Pregunta 1.- Para usted ¿Qué es una estrategia lúdica?**

**Respuesta.-** Es una estrategia metodológica en la que se utilizan juegos como mediadores para el aprendizaje.

**Pregunta 2.- ¿Qué tipo de estrategias de enseñanza aplica usted en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?**

**Respuesta.-** Con los estudiantes de niveles de educación elemental o superior no se utiliza con frecuencia las estrategias lúdicas, puesto que el proceso de aprendizaje con ellos debe ser más formal.

**Pregunta 3.- ¿Cuáles son las principales dificultades que presentan los alumnos para asimilar las Ciencias Naturales?**

**Respuesta.-** La principal barrera es la falta de medios para exponer los contenidos, porque en su gran parte se trata de conceptos abstractos que los estudiantes por sí solos no comprenden.

**Pregunta 4.- ¿Qué logros ha alcanzado Ud. con los estudiantes en el área de Ciencias Naturales al utilizar estrategias lúdicas?**

**Respuesta.-** Cuando se han utilizado estrategias lúdicas si se han observado resultados positivos, pues los estudiantes se ven más motivados y asimilan de mejor manera el conocimiento.

**Pregunta 5.- ¿Considera usted que la lúdica puede potenciar el aprendizaje?  
¿Por qué?**

**Respuesta.-** Si es posible, porque los estudiantes tienen una buena predisposición para realizar actividades lúdicas.

**Pregunta 6.- ¿Qué juegos didácticos, aplicables a las Ciencias Naturales conoce usted?**

**Respuesta.-** Principalmente los crucigramas y las sopas de letras son los más aplicables al área de ciencias naturales.

**Pregunta 7.- ¿Qué tipo de reacciones tienen los estudiantes frente a la utilización de juegos didácticos?**

**Respuesta.-** Se percibe un ambiente de positivismo, alegría, empatía y solidaridad entre los estudiantes, lo cual beneficia en su proceso de enseñanza aprendizaje.

**Pregunta 8.- ¿Considera usted que es positivo que el estudiante juegue durante el proceso de enseñanza aprendizaje?**

**Respuesta.-** Si es positivo, porque el alumno se muestra más motivado, sin embargo, existen algunas limitaciones que son difíciles de controlar como la indisciplina o la falta de control, por ello no se aplican con regularidad las estrategias lúdicas.

### **Discusión e interpretación**

De la entrevista a los directivos de la institución se ha podido establecer que carecen de estrategias metodológicas fundamentadas en actividades lúdicas que permitan mejorar el nivel de asimilación de los contenidos de las ciencias naturales, por lo que generalmente no se aplican en los niveles de educación básica elemental o superior.

En el área de las Ciencias naturales los conceptos y contenidos son muy abstractos, por lo que los estudiantes generalmente presentan dificultades para asimilar de forma exitosa los conocimientos, en los bloques curriculares de Los seres vivos y su ambiente, Cuerpo humano y salud, Materia y energía, Tierra y universo y Ciencia en acción.

Por ello es necesario que se consideren estrategias educativas innovadoras que inviten a los niños a tener una mayor reflexión sobre los aprendizajes que se desarrollan en el aula de clase, y que estos se relacionen con la diversión y la felicidad para alcanzar el aprendizaje significativo.

Considerando que los juegos didácticos son formas divertidas y motivantes para aprender, es necesario que los docentes el tengan conocimiento necesario, para ser capaces de diseñar y ejecutar actividades lúdicas que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, promoviendo nuevos espacios y estrategias para conocer, experimentar y aprender.

## 11.2. Análisis y discusión de resultados de la encuesta a los docentes

Encuesta dirigida a los docentes de los Niveles de Educación Básica Elemental de la escuela “Gonzalo Escudero”

**Pregunta 1.- Es importante que los maestros enseñen por medio de juegos las clases.**

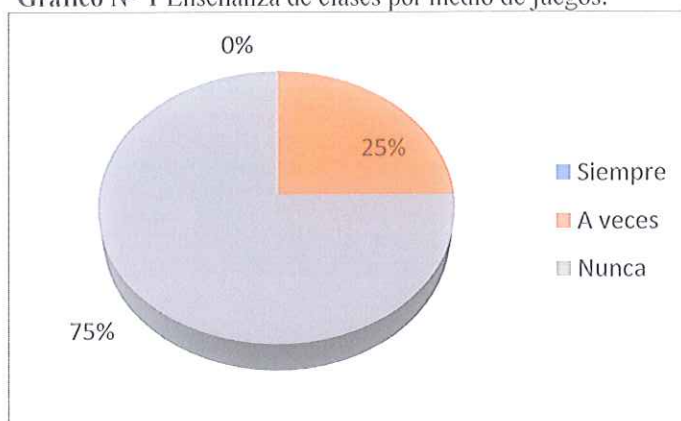
Tabla N° 3 Enseñanza de clases por medio de juegos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	1	25%
Nunca	3	75%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la institución “Gonzalo Escudero”

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 1 Enseñanza de clases por medio de juegos.



Fuente: Docentes de la institución “Gonzalo Escudero”

Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de docentes encuestados el 25% asegura que a veces se debe aplicar juegos para enseñar las clases, mientras que el 75% afirma que nunca se debe aplicar juegos para enseñar las clases.

Los docentes concuerdan en que no es necesario que se incluyan juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual refleja el escaso conocimiento que tienen acerca del aporte de los juegos didácticos para la asimilación de los conocimientos.



## Pregunta 2.- Utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje

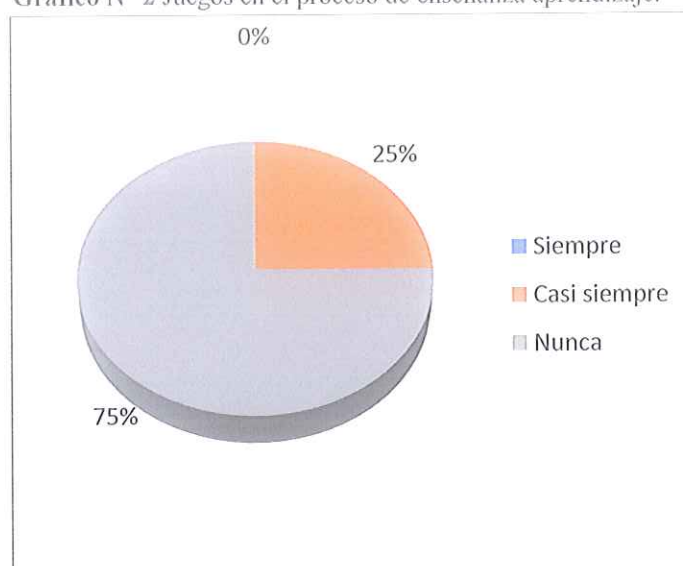
Tabla N° 4 Juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	25%
Nunca	3	75%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 2 Juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de docentes encuestados el 25% manifiesta que casi siempre utiliza los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 75% asegura que nunca los utiliza.

Los docentes no utilizan recurrentemente estrategias metodológicas basadas en actividades lúdicas que permitan potenciar el aprendizaje de los estudiantes, generando un ambiente de aprendizaje, participativo, dinámico y motivador, este dato es negativo puesto que no se están aprovechando los beneficios y bondades de los juegos didácticos.

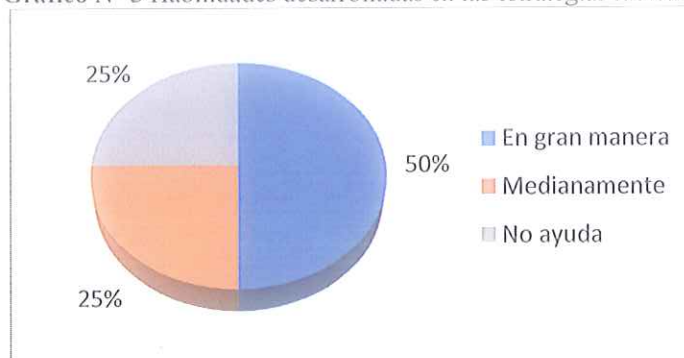
**Pregunta 3.- Considera usted que los estudiantes desarrollan habilidades cuando se aplican la interiorización del conocimiento en estrategias lúdicas en el aula.**

Tabla N° 5 Habilidades desarrolladas en las estrategias lúdicas.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	2	50%
Medianamente	1	25%
No ayuda	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 3 Habilidades desarrolladas en las estrategias lúdicas.



Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de docentes encuestados el 50% aseguran que en gran manera los estudiantes desarrollan habilidades cuando se aplican la interiorización del conocimiento en estrategias lúdicas, el 25% afirman que medianamente lo hacen, mientras que el otro 25% manifiestan que no ayuda en nada.

Los docentes reconocen que la utilización de estrategias lúdicas permite potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, sin embargo, al no utilizar estas estrategias se está perjudicando el desarrollo cognitivo de los estudiantes, pues resulta más difícil comprender y asimilar los contenidos en el área de ciencias naturales.

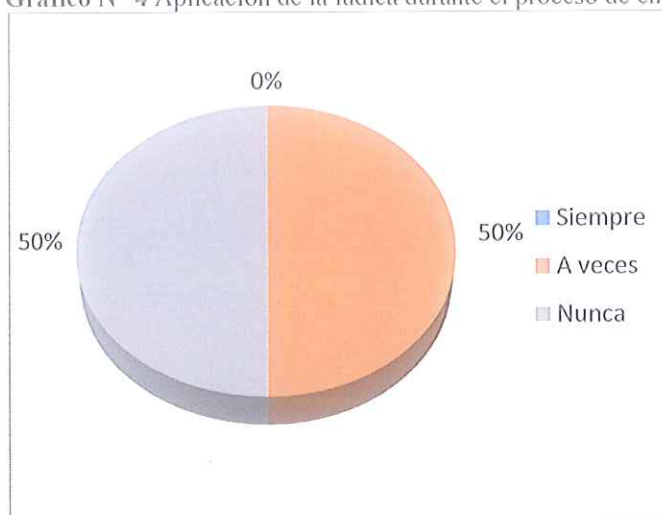
**Pregunta 4.- ¿Cómo docente aplica nuevas estrategias como la lúdica durante su proceso de enseñanza?**

**Tabla N° 6** Aplicación de la lúdica durante el proceso de enseñanza.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	2	50%
Nunca	2	50%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

**Gráfico N° 4** Aplicación de la lúdica durante el proceso de enseñanza.



Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

### **Análisis y Discusión**

Del total de docentes encuestados el 50% asegura que a veces aplica nuevas estrategias como la lúdica en el proceso de enseñanza, mientras que el otro 50% manifiesta que nunca la ha aplicado.

Se aprecia que los docentes integran de forma deficiente las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual se origina por la carencia de juegos didácticos concretos aplicables en el área de ciencias naturales para mejorar el nivel de asimilación de los contenidos. Por ello se considera necesario brindar una capacitación a los docentes que les permita incluir activamente estas estrategias.

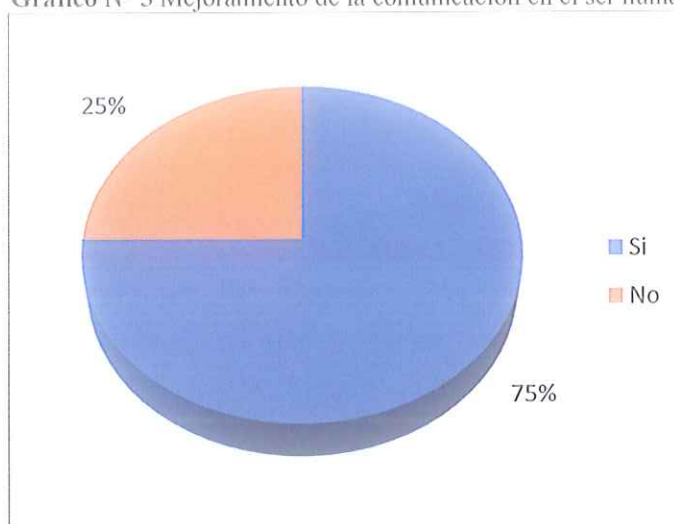
**Pregunta 5.- Piensa usted que se lograra mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas.**

Tabla N° 7 Mejoramiento de la comunicación en el ser humano.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 5 Mejoramiento de la comunicación en el ser humano.



Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de docentes encuestados el 75% asegura que si se lograra mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante estrategias lúdicas, mientras que el 25% manifiestan que no se lograra mejorar nada de eso.

De acuerdo a la percepción docente el aporte de las estrategias lúdicas permite mejorar diversos aspectos de la convivencia escolar, beneficiando no solo al aprendizaje sino a las relaciones interpersonales entre alumno-docente y alumno-alumno, por lo que al no utilizar estas estrategias también se priva a los estudiantes del desarrollo de estas habilidades.



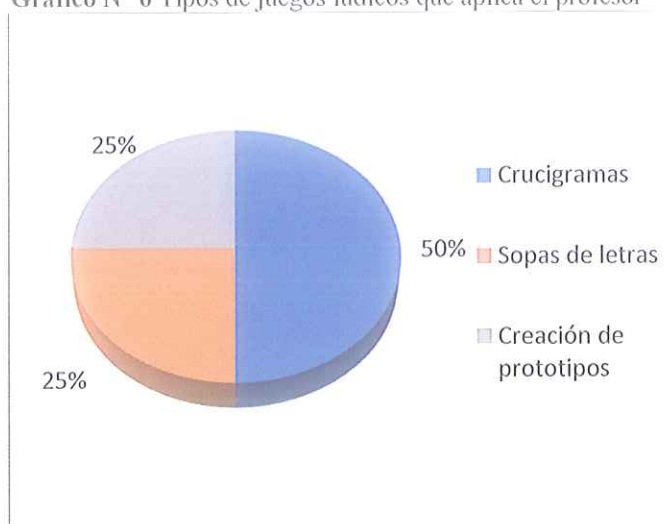
**Pregunta 6.- ¿Qué tipos de juegos lúdicos aplica usted en su clase?**

Tabla N° 8 Tipos de juegos lúdicos que aplica el profesor

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Crucigramas	2	50%
Sopas de letras	1	25%
Creación de prototipos	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 6 Tipos de juegos lúdicos que aplica el profesor



Fuente: Docentes de la institución "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de docentes encuestados el 50% asegura que utilizan crucigramas en las clases, el 25% afirma que utiliza sopas de letras, mientras que el otro 25% manifiestan que utilizan creaciones de prototipos.

Los docentes utilizan estrategias, que si bien son lúdicas, son poco dinámicas y atractivas para los estudiantes, lo cual refleja su deficiente nivel acerca de la problemática, es necesario que se brinde una guía de actividades dinámicas aplicables en el área de ciencias naturales.

### 11.3. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta a los estudiantes

Encuesta dirigida a los estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de los Niveles de Educación Básica Elemental de la escuela “Gonzalo Escudero”

**Pregunta 1.- Considera que es importante que los maestros enseñen por medio de juegos las clases.**

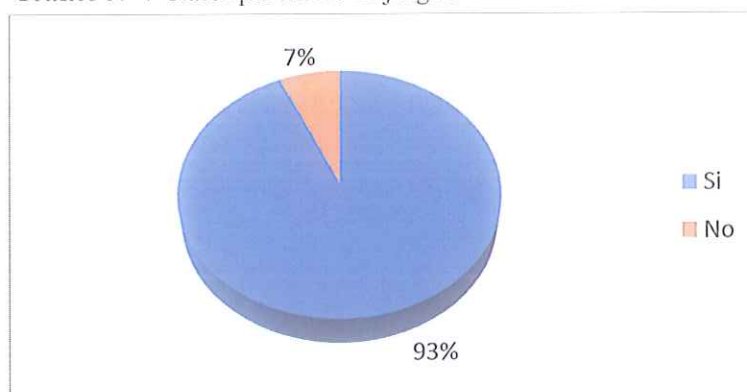
Tabla N° 9 Clases por medio de juegos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	40%
No	2	47%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución “Gonzalo Escudero”

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 7 Clases por medio de juegos.



Fuente: Estudiantes de la institución “Gonzalo Escudero”

Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de estudiantes encuestados el 93% asegura que si es importante que los maestros enseñen por medio de juegos las clases, mientras que el 7% manifiestan que no es importante.

Los estudiantes mayoritariamente respaldan la ejecución de juegos didácticos en proceso de enseñanza aprendizaje, pues el juego responde al interés situacional de los estudiantes y se deduce un mayor nivel de predisposición y motivación, lo cual es favorable para que se mejore el nivel de asimilación de los contenidos.

**Pregunta 2.- Las clases que reciben diariamente son divertidas.**

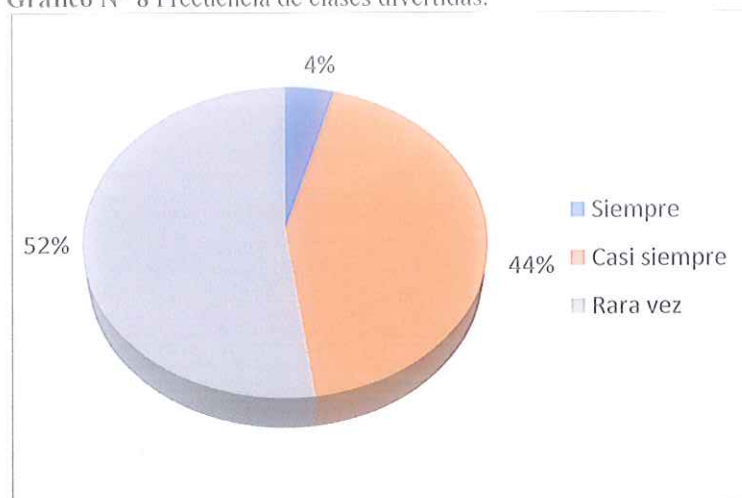
Tabla N° 10 Frecuencia de clases divertidas.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	4%
Casi siempre	8	44%
Rara vez	19	52%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 8 Frecuencia de clases divertidas.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de estudiantes encuestados el 4% asegura que las clases siempre son divertidas, el 44% afirma que las clases casi siempre son divertidas, mientras que el 52% manifiestan que rara vez las clases son divertidas.

Los estudiantes manifiestan que las clases impartidas por los docentes generalmente no son muy divertidas, por lo que no captan la atención de los estudiantes, perjudicando así el éxito del proceso de enseñanza aprendizaje, pues los estudiantes se aburren con facilidad y no prestan atención a la clase.

### Pregunta 3.- ¿Su profesor (a) utiliza juegos para explicar algún tema?

Tabla N° 11 Frecuencia de juegos para explicación de temas.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	7%
A veces	12	38%
Nunca	16	55%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 9 Responsabilidades que el niño/a cumple en el hogar.



Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de estudiantes encuestados el 7% asegura que el profesor/a siempre utiliza juegos para explicar algún tema, el 38% afirma que a veces el profesor utiliza juegos para explicar algún tema, mientras que el 55% manifiesta que nunca utilizan juegos para explicar algún tema.

De acuerdo a la percepción de los estudiantes, las estrategias lúdicas no son una estrategia metodológica que se aplique con frecuencia en el desarrollo de sus actividades académicas, lo cual evidencia su deficiente utilización, por el desconocimiento por parte de los docentes de los beneficios y aportes de este tipo de estrategias en el aprendizaje.



**Pregunta 4.- ¿Considera usted que el juego le ayudaría a aprender?**

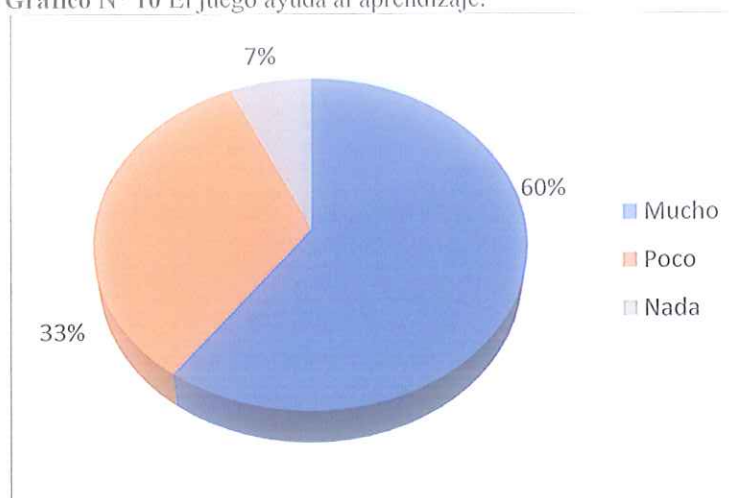
Tabla N° 12 El juego ayuda al aprendizaje.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	18	60%
Poco	10	33%
Nada	2	7%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 10 El juego ayuda al aprendizaje.



Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

### **Análisis y Discusión**

Del total de estudiantes encuestados el 60% asegura que los juegos ayudan mucho al aprendizaje, el 33% afirman que los juegos ayudan poco al aprendizaje, mientras que el 7% manifiestan que los juegos no ayudan nada al aprendizaje.

Los estudiantes respaldan el beneficio de los juegos didácticos para su aprendizaje, lo cual resulta favorable para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual es recomendable que se integre actividades lúdicas en las planificaciones docentes en el área de Ciencias Naturales.

### Pregunta 5.- Su maestro realiza actividades grupales en el aula.

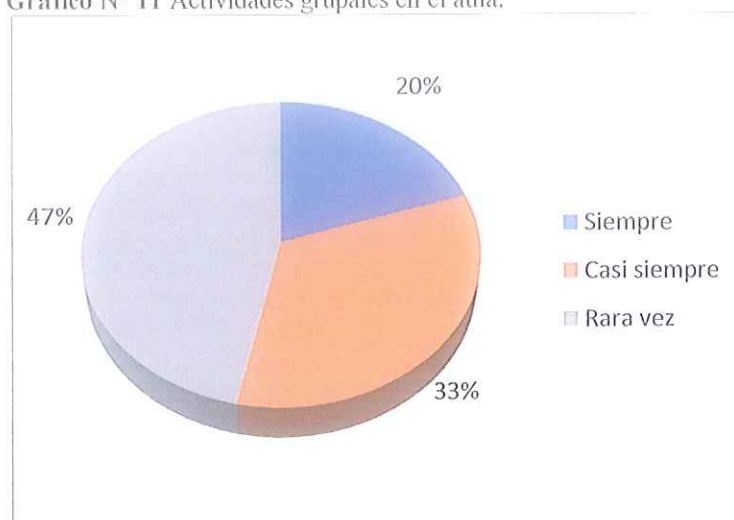
Tabla N° 13 Actividades grupales en el aula.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	20%
Casi siempre	10	33%
Rara vez	14	47%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

Gráfico N° 11 Actividades grupales en el aula.



Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

### Análisis y Discusión

Del total de estudiantes encuestados el 20% aseguran que el profesor siempre realiza actividades grupales en el aula, el 33% afirma que casi siempre lo realiza, mientras que el 47% manifiestan que rara vez lo realiza.

Se aprecia que en el aula de tercer año de educación básica existe una deficiente utilización de actividades grupales, que permitan mejorar las habilidades colaborativas y cognitivas en los estudiantes, por lo que se presentan limitaciones para fomentar el compañerismo y el aprendizaje colaborativo, para ello se pueden utilizar juegos didácticos como potenciadores del trabajo grupal.

**Pregunta 6.- ¿Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase?**

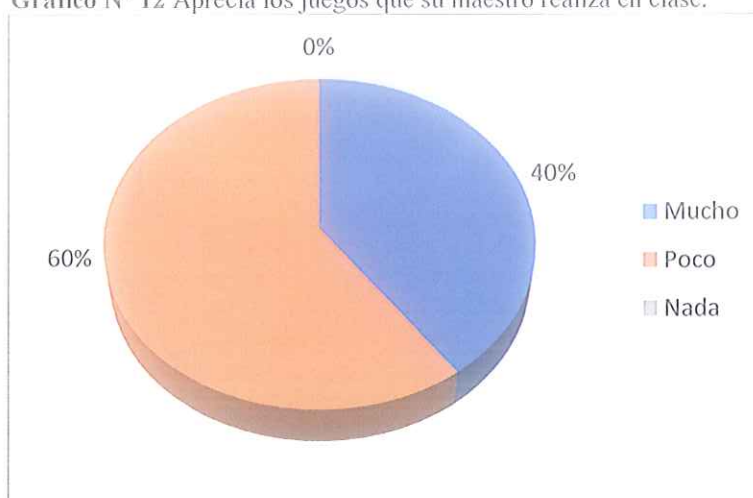
**Tabla N° 14** Aprecia los juegos que su maestro realiza en clase.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	12	40%
Poco	18	60%
Nada	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

**Gráfico N° 12** Aprecia los juegos que su maestro realiza en clase.



Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

### **Análisis y Discusión**

Del total de estudiantes encuestados el 40% asegura que les gusta mucho los juegos que el maestro realiza en el aula de clases, mientras que el 60% manifiesta que poco les gusta los juegos que el maestro realiza en el aula de clases.

Los estudiantes afirman su agrado por la utilización de actividades lúdicas, pues proveen de espacios para la integración, la reflexión, el aprendizaje, son actividades dinámicas que ocasionan su deleite y esta carga emocional permite alcanzar un mayor nivel de asimilación del conocimiento, por ello es necesario que los docentes integren de forma activa los juegos didácticos en la enseñanza de las ciencias naturales.

**Pregunta 7.- ¿Con que tipos de juegos le gustaría aprender las clases?**

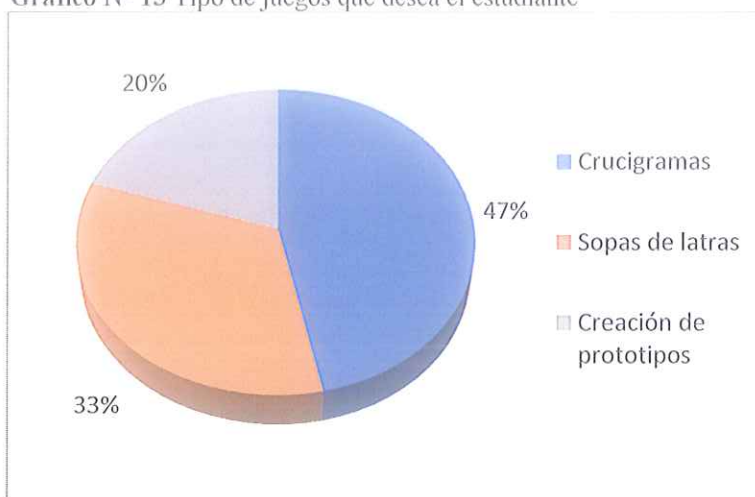
**Tabla N° 15** Tipo de juegos que desea el estudiante

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Crucigramas	14	47%
Sopas de letras	10	33%
Creación de prototipos	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

**Gráfico N° 13** Tipo de juegos que desea el estudiante



Fuente: Estudiantes de la institución "Gonzalo Escudero"

Elaborado por: Sandra Rivas

### **Análisis y Discusión**

Del total de estudiantes encuestados el 47% afirma que le gustaría aprender las clases mediante crucigramas, el 33% asegura que le gustaría aprender las clases mediante sopas de letras, mientras que el 20% manifiesta que les gustaría aprender las clases mediante creaciones de prototipos.

Se evidencia que no existe una correspondencia entre los juegos que los estudiantes desean y los que los profesores aplican, por ello es necesario que cada docente determine las estrategias lúdicas adecuadas de acuerdo al interés de sus alumnos para garantizar una mejor motivación.



## 12. PRESUPUESTO

La presente investigación no presenta propuesta, por lo cual el ítem de presupuesto no aplica.

## 13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Las estrategias lúdicas son actividades metodológicas desarrolladas a base de juegos, que permiten estimular el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano.
- En la institución no se aplican estrategias lúdicas en el desarrollo de las clases de ciencias naturales, con los estudiantes de los niveles de educación media, lo cual se identifica como causa de su deficiente nivel de interiorización de los contenidos impartidos.
- Con los resultados obtenidos se establece que los docentes tienen un bajo nivel de conocimiento acerca del aporte de las estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales, y del tipo de juegos didácticos aplicables en el área mencionada, por lo cual no integran de forma activa este tipo de estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- De la encuesta aplicada a los estudiantes se deduce que las clases impartidas por los docentes no son divertidas, ni dinámicas, lo cual genera la pérdida de motivación, atención y predisposición para la asimilación de los conocimientos, lo cual es un claro predictor para el fracaso del proceso de enseñanza aprendizaje.

## Recomendaciones

- Socializar, con la comunidad educativa acerca de la importancia de las estrategias lúdicas para el mejoramiento del nivel de interiorización del conocimiento, para lo cual sirven los fundamentos expuestos en esta investigación.
- Promover el uso de estrategias lúdicas en los niveles de educación media, para el desarrollo y refuerzo de los contenidos de los bloques curriculares del área de ciencias naturales, como construcción de prototipos, juegos lúdicos en simuladores virtuales, entre otros.
- Desarrollar programas de capacitación y talleres en la institución educativa dirigidos a directivos y docentes, a fin de dar a conocer los beneficios y aportes de las estrategias lúdicas para mejorar el nivel de asimilación de los conocimientos e incentivar la inclusión de este tipo de estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Elaborar un manual o una guía didáctica que contenga diversos juegos didácticos aplicables a cada bloque curricular del área de ciencias naturales que sirva como apoyo pedagógico para la labor docente, y así se puedan aplicar diferentes actividades lúdicas para mejorar los niveles de interiorización del conocimiento que presentan los estudiantes.

## 14. BIBLIOGRAFIA

### Bibliográfica Citada

- Borja, C. (2014). *Las actividades lúdicas y su incidencia en la expresión oral de los niños del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Huachi Grande. Tesis de Grado*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Carrasco, P. (1999). *Investigación y metodología* (Vol. I). Mexico: Hispana.
- Chacón, P. (Julio-Diciembre de 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Nueva Aula Abierta*, Vol. 5(Nº 16), pp. 1-16.
- Correll, W. (1969). *El aprender*. Barcelona, España: Herder.
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada*. Juárez, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Fonseca, E. (2013). *Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de educación general básico. Tesis de Grado*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Gallo, R., & Sailema, O. (2011). *El método lúdico para potenciar la enseñanza y aprendizaje de la matemática en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Augusto Maldonado. Tesis de Grado*. Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- García, B., & Quintanal, J. (2002). *La investigación educativa*. MIDE. CES Don Bosco.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje*. Ibagué: Universidad de Tolima.

- Guanipa, M. (julio-diciembre de 2011). Investigación cuantitativa y cualitativa: interdependencia del método. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, vol. 6(núm. 11), pp. 1-5.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Hilgard, E. (1968). *Las teorías del aprendizaje*. México: Fondo de Cultura.
- Jiménez, A., Dinello, R., & Alvarado, P. (. (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jimenez, R. (1998). *Metodología de la Investigación. Elementos Básicos para la Investigación Clínica*. La Habana, : Editorial Ciencias Médicas.
- López, V., & Montero, F. (2000). *Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción*. La Mancha, España: Universidad de Castilla.
- Mallart, J. (2000). Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje. *Revista Española de Pedagogía*, pp. 417-438.
- Minerva, C. (octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. *Educere, la Revista Venezolana de Educación*, vol. 6(núm. 19), pp. 289-296.
- Ministerio de Educación. (2012). *Currículo de los niveles de Educación Obligatoria*. Quito, Ecuador: Ediciones Públicas.
- Ministerio de Educación. (2013). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito, Ecuador: MEC.
- Pallasco, L., & Toapanta, E. (2015). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja. Tesis de Grado*. Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.



- Raya, E. (Marzo de 2010). Factores que Intervienen en el Aprendizaje. *Temas para la Educación*(N° 7), 1-6.
- Riva, A. (2009). *“Cómo estimular el aprendizaje”*. Barcelona, España: Editorial Océano.
- Toapanta, S. (2012). *La motivación en el aprendizaje de los niños de cuarto año de educación básica. Tesis de Grado*. Quito, Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

### **Bibliografía Consultada**

- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 16(32-40).
- Benítez, G. S. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (11), 20.
- Rodríguez, F. P. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias*, 6(2), 275-298.
- García-Ruiz, M., & Orozco, L. (2008). Orientando un cambio de actitud hacia las ciencias naturales y su enseñanza en profesores de educación primaria. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias*, 7(3), 539-568.

## 15. ANEXOS.

### ANEXO 1

#### CURRICULUM VITAE TUTOR



#### 1.- INFORMACION PERSONAL

NOMBRES Y APELLIDOS: MILTON FABIAN HERRERA  
HERRERA  
FECHA DE NACIMIENTO: 11 de Noviembre de 1967  
CEDULA DE CIUDADANÍA: 0501542542  
ESTADO CIVIL: Casado  
NUMERO TELÉFONO: 032812-634/ Móvil: 0984542163  
E-MAIL: milton.herrera@utc.edu.ec

#### 2.- FORMACION ACADEMICA

GRADO: -Licenciado en CC.EE. Especialización:  
Química y Biología.  
POSGRADO: -Master en Planeamiento de las IES.  
-Diplomado en Didáctica de la  
Educación Superior.

#### 3.- EXPERIENCIA LABORAL

- Docente de las cátedras de Química, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Ética y valores.
- Director de Investigación UTC periodos 2010-2017.
- Coordinador General de Investigación de la UTC.

#### 4.- EXPERIENCIA ACADEMICA E INVESTIGATIVA

##### 4.1.- PONENCIAS

- Ponencia sobre las Líneas de Investigación en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Junio 2007, Granma - Cuba.
- Ponencia sobre el Desarrollo Local como Prioridad en los Proyectos DE LA Universidad Técnica de Cotopaxi, Junio, 2009, Granma - Cuba.
- Ponencia sobre Cooperación Interinstitucional Universidad Técnica de Cotopaxi Ecuador-Universidad de Granma Cuba, Noviembre 2011 La Habana – Cuba.
- Ponencia sobre La Universidad por el Desarrollo Sostenible, Noviembre 2012, Granma – Cuba.
- Poster Los proyectos Productivos y su Importancia para el Desarrollo Científico-Académico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Marzo 2013, Bayamo – Cuba.
- Ponencia Gestión Académica en el Aula Universitaria, Diciembre 2013, Latacunga - Ecuador.

- Ponencia La Investigación Científica Retos y Perspectivas en el Siglo XXI, Abril 2015, La Paz – México.
- Ponencia Uso de Extractos de Vermicomst “Liplant” y su efecto en Variables Productivas de Tomate (Solanum lycopersicum L.) Septiembre 2015, Potosí-México

#### **4.2. - PUBLICACIONES**

- AUTOR LIBRO: Mi paso por España Almadén y sus Minas ISBN : 978-9978-395-01-01
- AUTOR LIBRO: Escribir y Publicar Artículos Científicos en Revistas Indexadas ISBN: 978-9978-395-35-6.
- AUTOR CAPÍTULO DE LIBRO: Uso de Extracto de Vermicomst “Liplant” y su Efecto en Variables Productivas de Tomate ISBN: 978-607-00-9262-61.
- AUTOR ARTÍCULO: Caracterización de las Heladas en el Cantón Salcedo, Cotopaxi, Ecuador, Revista UTCiencia Vol. 1 N2 ISSN: 1390-6909.
- AUTOR ARTÍCULO: Humantos de Vermicomst y su efecto en el Crecimiento de plántulas de Tomate. Revista Biotecnia, Vol. 17 N.2 ISSN: 1665-1456.
- AUTOR ARTÍCULO: Modelo de Gestión Genético Trasformacional: Aproximación a las Insituciones Universitarias, Revista 16 de Abril Vol.54 N.257 ISSN: 1729-6935.

#### **4.3.-PROYECTOS DE INVESTIGACION FINALIZADOS (título del proyecto y cargo)**

Proyecto Generativo: Caracterización de la caña de azúcar en la provincia de Cotopaxi.

#### **4.4.-OTRA EXPERIENCIA(CAPACITACION RELATIVA A LA PROPUESTA)**

- III Jornadas Pedagógicas Internacionales “Acoso Escolar en las Instituciones”.
- I Congreso Internacional de Investigación en Educación Parvularia y Básica.
- Congreso de Ciencias de la Educación: Tendencias educativas en el Ecuador.
- Diseño, Construcción y Monitoreo de Indicadores Sociales.2013
- Gestión Académica en el Aula Universitaria, 2014.

ANEXO 2  
HOJA DE VIDA INVESTIGADORA



**1.- DATOS INFORMATIVOS**

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| ➤ NOMBRES Y APELLIDOS     | Rivas Navarro Sandra Elizabeth   |
| ➤ LUGAR DE NACIMIENTO     | Guaytacama – Latacunga   |
| ➤ FECHA DE NACIMIENTO     | 01 de agosto 1986  |
| ➤ ESTADO CIVIL            | Casada   |
| ➤ DOMICILIO               | Guaytacama - Barrio San Sebastián  |
| ➤ TELEFONO                | 2690-954 0998859468  |
| ➤ EMAIL                   | <a href="mailto:sandyelizabeth_rivas@yahoo.es">sandyelizabeth_rivas@yahoo.es</a> |
| ➤ CEDULA DE IDENTIDAD     | 0503161689   |
| ➤ CERTIFICADO DE VOTACIÓN | 009-0145   |
| ➤ LUGAR DE TRABAJO        | Escuela Fiscal Mixta “Gonzalo Escudero”  |
| ➤ CARGO DE DECEMPEÑO      | Profesora de escuela Pluri docente   |
| ➤ ACTUAL                  |  |

**2.- FORMACIÓN ACADEMICA ESTUDIOS CURSADOS**

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| ➤ PRIMARIA            | Escuela Fiscal Mixta “Diez de Agosto”               |
| ➤ SECUNDARIA          | Colegio Técnico “Luis Fernando Ruiz”                |
| ➤ SUPERIOR            | Instituto Superior Pedagógico “Belisario Quevedo”   |
| ➤ TITULO              | Bachiller Técnico Turismo - Hotelería - Gastronomía |
| ➤ – Nivel Tecnológico | Profesora de educación Primaria                     |

**3.- CURSOS DE ACTUALIZACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE**

- Actualización Curricular “Lengua y Literatura”
- Enseñanza del Código Alfabético y Comprensión Lectora.

**4.-EXPERIENCIA PROFECIONAL**

- Profesora a contrato en la escuela “Camilo Gallegos y Soto”
- Profesora a contrato en la escuela “María Chico Soto”



- Profesora de educación Primaria con nombramiento en la Escuela Fiscal Mixta “Gonzalo Escudero”

#### 5.- DESTREZAS EN DOMINIO.

- Diseño de Unidades Didácticas
- Aprestamiento Escolar
- Reforma Curricular
- Manejo e Implementación de los rincones de trabajo

**ANEXO 3: MODELO ENTREVISTA**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Entrevista a los Directivos de Educación Básica Elemental de la Escuela  
“Gonzalo Escudero”**

**Objetivo:** Determinar el conocimiento de los beneficios de la utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje para incrementar el nivel de interiorización del conocimiento en el área de Ciencias Naturales.

**1. Para usted ¿Qué es una estrategia lúdica?**

---

---

**2. ¿Qué tipo de estrategias de enseñanza aplica usted en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?**

---

---

**3. ¿Cuáles son las principales dificultades que presentan los alumnos para asimilar las Ciencias Naturales?**

---

---

**4. ¿Qué logros ha alcanzado Ud. con los estudiantes en el área de Ciencias Naturales al utilizar estrategias lúdicas?**

---

---

5. ¿Considera usted que la lúdica puede potenciar el aprendizaje? ¿Por qué?

---

---

6. ¿Qué juegos didácticos, aplicables a las Ciencias Naturales conoce usted?

---

---

7. ¿Qué tipo de reacciones tienen los estudiantes frente a la utilización de juegos didácticos?

---

---

8. ¿Considera usted que es positivo que el estudiante juegue durante el proceso de enseñanza aprendizaje?

---

---

ANEXO 4: MODELO ENCUESTA ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de los Niveles de Educación Básica Elemental de la escuela “Gonzalo Escudero”

**Objetivo:** Determinar el nivel de conocimiento de los beneficios de las estrategias lúdicas utilizadas en el aprendizaje para incrementar el nivel de interiorización del conocimiento en el área de Ciencias Naturales.

**Instrucciones:**

Leer detenidamente las preguntas y conteste.

Marque con una X su respuesta, escoja solo una respuesta en cada pregunta.

1. Considera que es importante que los maestros enseñen por medio de juegos las clases.

a) Si ( )

b) No ( )

2. Las clases que reciben diariamente son divertidas.

a) Siempre ( )

b) Casi Siempre ( )

c) Rara vez ( )

3. ¿Su profesor (a) utiliza juegos para explicar algún tema?

a) Siempre ( )

b) A veces ( )

c) Nunca ( )



4. ¿Considera usted que el juego le ayudaría a aprender?

a) Mucho ( )

b) Poco ( )

c) Nada ( )

Su maestro realiza actividades grupales en el aula.

a) Siempre ( )

b) Casi siempre ( )

c) Rara vez ( )

6. ¿Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase?

a) Mucho ( )

b) Poco ( )

c) Nada ( )

7. ¿Con que tipos de juegos le gustaría aprender las clases?

a) Crucigramas ( )

b) Sopas de letras ( )

c) Construcción de prototipos ( )

Muchas gracias por su colaboración.

**ANEXO 5: MODELO ENCUESTA DOCENTES**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Encuesta dirigida a los docentes de los Niveles de Educación Básica Elemental de la escuela “Gonzalo Escudero”**

**Objetivo:** Determinar el nivel de conocimiento de los beneficios de las estrategias lúdicas utilizadas en el aprendizaje para incrementar el nivel de interiorización del conocimiento en el área de Ciencias Naturales.

**Instrucciones:**

Leer detenidamente las preguntas y conteste.

Marque con una X su respuesta, escoja solo una respuesta en cada pregunta.

1. Es importante que los maestros enseñen por medio de juegos las clases.
  - a) Siempre ( )
  - b) A veces ( )
  - c) Nunca ( )
  
2. Utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje
  - a) Siempre ( )
  - b) Casi siempre ( )
  - c) Nunca ( )
  
3. Considera usted que los estudiantes desarrollan habilidades cuando se aplican la interiorización del conocimiento en estrategias lúdicas en el aula.
  - a) En gran Manera ( )
  - b) Medianamente ( )
  - c) No ayuda ( )

4. ¿Cómo docente aplica nuevas estrategias como la lúdica durante su proceso de enseñanza?

a) Siempre ( )

b) A veces ( )

c) Nunca ( )

5. Piensa usted que se lograra mejorar la comunicación, opiniones y sentimientos en el ser humano mediante las estrategias lúdicas.

a) Si ( )

b) No ( )

6. ¿Qué tipos de juegos lúdicos aplica usted en su clase?

a) Crucigramas ( )

b) Sopas de letras ( )

c) Construcción de prototipos ( )

Muchas gracias por su colaboración

## ANEXO 5 :FOTOGRAFÍAS

### Fotografía N°1

La enseñanza de la Ciencias Naturales



Fuente: Escuela "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

### Fotografía N°2

Niños reforzando sus conocimientos en Ciencias Naturales



Fuente: Escuela "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

### Fotografía N°3

Niños reforzando sus conocimientos en Ciencias Naturales



Fuente: Escuela "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas



#### Fotografía N°4

Niños trabajando en la inteligencia Naturalista



Fuente: Escuela "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

#### Fotografía N°5

Niños aplicando estrategias lúdicas aprendidas



Fuente: Escuela "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas

#### Fotografía N°6

Las plantas tienen vida



Fuente: Escuela "Gonzalo Escudero"  
Elaborado por: Sandra Rivas