



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO

**PROGRAMA: MAESTRIA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN**

**Título:**

---

Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo grado de Educación General Básica.

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación Básica.

**Autora:**

Zoila Vilca Toapanta

**Tutora:**

Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas Ph.D.

**LATACUNGA – ECUADOR**

**2021**

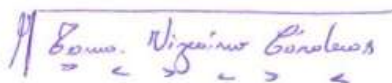
## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica” presentado por Vilca Toapanta Zoila, para optar por el título magíster en Educación Básica.

### CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero, 10, 2021

A handwritten signature in blue ink, reading "Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Ph.D. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas  
C.C. 0501876668

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: “Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica”, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, febrero, 10, 2021



.....  
Ph.D. Milton Herrera  
C.C. 0501542542  
Presidente del tribunal



.....  
Ph.D. Efraín Cayo  
C.C. 0501777742  
Miembro 2



.....  
Ph.D. Edwin Vaca  
C.C. 0501528897  
Miembro 3

## **DEDICATORIA**

A Dios y mis padres por las bendiciones y sus consejos que me orientaron para culminar este trabajo con éxito.

A mi esposo y a mis queridos por el apoyo, el acompañamiento y la colaboración que me motivaron para concluir satisfactoriamente esta etapa de estudios.

A mi tutor que estuvo guiándome durante todo el proceso investigativo para finalizar este trabajo de manera adecuada.

Zoila

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, por darme salud y vida permitiéndome culminar mis estudios y alcanzar mis sueños. A la Universidad Técnica de Cotopaxi, por abrirme las puertas y darme la oportunidad de formarme y mejorar mis conocimientos como profesional. A mi tutor y docentes, por la paciencia y desinterés por impartir sus conocimientos con responsabilidad, dedicación y compromiso. A mis padres por sus consejos, a mi esposo a mis hijos por ser el pilar fundamental de mi vida y que supieron motivarme en los momentos difíciles con su apoyo incondicional.

Zoila Vilca Toapanta

## **RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA**

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, febrero, 10, 2021



---

Zoila Vilca Toapanta  
C.C. 0503043259

## **RENUNCIA DE DERECHOS**

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, febrero, 10, 2021



---

Zoila Vilca Toapanta  
0503043259

## **AVAL DEL PRESIDENTE**

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación “Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica”, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, febrero, 10, 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Milton Herrera', is written over three horizontal lines. The signature is cursive and somewhat stylized.

.....  
Ph.D. Milton Herrera  
C.C. 0501542542

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TÍTULO:** “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN CIENCIAS NATURALES PARA OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”.

**Autor:** Zoila Vilca Toapanta

**Tutor:** Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas Ph.D.

**RESUMEN**

El siguiente trabajo de investigación se realiza con la finalidad incorporar el uso adecuado de Estrategias Didácticas Lúdicas para mejorar el rendimiento académico en Ciencias Naturales en el octavo grado de Educación General Básica, ya que existe un déficit en la asignatura por factores como como la falta de información con respecto a las ventajas que otorgan las TIC en los procesos educativos, la falta de capacitación e implementación de nuevas estrategias educativas fusionadas con la lúdica, por lo que los docentes no visualizan alternativas dinámicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, asumiendo el tradicionalismo y monotonía en el proceso formativo de los alumnos. La investigación se guía por una metodología fundamentada en el enfoque cualitativo, ya que se involucró directamente en el ambiente escolar virtual, con las autoridades, docentes, alumnos y bajo un método deductivo, basado en teorías existentes determinando una variable de causa y una de efecto, segmentado en probar la teoría en la realidad y describirla estadísticamente para mostrar las relaciones entre las variables, mediante técnicas como el análisis documental y el grupo de enfoque, descritos en un esquema estructurado, validado con instrumentos como encuestas, fichas de observación y entrevistas. Los resultados fueron favorables ya que los expertos le otorgaron una valoración de 4,7/ 5 al proyecto, mencionando que la propuesta es coherente con respecto a las necesidades actuales y da respuesta a un problema educativo vigente, los docentes en un 91,17% aplicaron efectivamente la propuesta y alumnos mejoraron su interés por aprender en un 88,23% alcanzando de esta manera cumplir con los logros de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales.

**PALABRAS CLAVE:** Estrategias didácticas, Lúdica, enseñanza, aprendizaje, rendimiento académico.

**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCION DE POSGRADO**  
**MAESTRIA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**THEME:** “LUDIC DIDACTIC STRATEGIES IN NATURAL SCIENCES TEACHING FOR THE EIGHTH GRADE OF BASIC GENERAL EDUCATION”

Author: Zoila Vilca Toapanta

Tutor: Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas PhD.

**ABSTRAC**

This research is carried out to incorporate the appropriate use of Ludic Didactic Strategies to improve academic performance in Natural Sciences teaching for the eighth grade of Basic General Education, since there is an educative deficit in the subject due to factors such as the lack of information regarding the advantages that ICTs provide in educational processes, the lack of training and implementation of new educational strategies merged with play, so that teachers do not visualize dynamic alternatives in the teaching-learning process, assuming traditionalism and monotony in the formative process of the students. The research is guided by a methodology based on the qualitative approach, since it was directly involved in the virtual school environment, with the authorities, teachers, students, and studied under a deductive method based on existing theories determining a cause variable and an effect variable; also segmented into testing the theory in reality and describing it statistically to show the relationships between the variables by the use of techniques such as documentary analysis and focus group described in a structured scheme that is validated with instruments like surveys, observation sheets, and interviews. The results were positive since the experts gave a rating of 4.7 / 5 to the project; they mentioned that the proposal is coherent concerning current needs and responds to a current educational problem; teachers, in 91.17%, effectively applied the proposal, and students improved their interest in learning the subject by 88.23% achieving the learning achievements of the Natural Sciences subject.

**KEYWORD:** Didactic strategies, Play, teaching, learning, academic performance.

Lcdo. Monica Cecilia Casnanzuela Checa Mg. con cédula de identidad número: 1722417571  
Licenciado/a en: Ciencias de la Educación Mención Ingles con número de registro de la SENESCYT: 1020-07-769529; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: “Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica” de (Zoila Vilca Toapanta), aspirante a magister en Educación Básica.

Latacunga, febrero, 10, 2021



Lcdo. Monica Cecilia Casnanzuela Checa Mg. C.  
CC. 1722417571

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción .....	1
Formulación del problema .....	3
Objetivo general .....	3
Metodología .....	5

### CAPÍTULO I

1.1. Antecedentes .....	8
1.2. Fundamentación epistemológica .....	11
1.2.1. Aprendizaje .....	11
1.2.2. Teorías del aprendizaje .....	12
1.2.3. Características del aprendizaje .....	14
1.2.4. Estrategias de aprendizaje .....	15
1.2.5. El aprendizaje en las ciencias naturales .....	17
1.2.6. Conceptualización de las estrategias didácticas .....	19
1.2.7. Estrategias didácticas lúdicas .....	20
1.2.7.1. Ventajas de la aplicación de estrategias didácticas lúdicas.....	21
1.2.7.2. Ejes de desarrollo de las estrategias didácticas lúdicas.....	22
1.2.7.3. Estrategias didácticas lúdicas y la motivación en el aula.....	23
1.2.8. Recurso didáctico lúdico .....	24
1.2.8.1. El Juego didáctico. ....	25
1.2.8.2. Características y beneficios del juego didáctico. ....	25
1.2.8.3. Fases del juego didáctico. ....	26
1.2.8.4. Teorías del juego .....	27
1.2.8.5. Clasificación de los juegos didácticos.....	28
1.2.9. Importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	28
1.2.10. El docente y la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	28
1.2.11. El juego didáctico en la enseñanza de las ciencias naturales .....	29
1.3. Estado del arte .....	30
1.4. Conclusiones del Capítulo I .....	33

## **CAPÍTULO II**

2.1. Título de la propuesta.....	34
2.2. Objetivos .....	34
2.2.1. Objetivo general .....	34
2.2.2. Objetivos específicos .....	34
2.3. Justificación.....	34
2.4. Desarrollo de la Propuesta .....	36
2.4.1. Elementos que la Conforman .....	36
2.4.2. Explicación de la Propuesta .....	37
2.4.2.1. Argumentos teóricos y epistemológicos sobre las EDL. ....	37
2.4.2.2. Identificación de las estrategias didácticas lúdicas. ....	38
2.4.2.3. Tipificación de los temas abordados. ....	44
2.4.2.4. Ejecución de la propuesta.....	45
2.5. Premisas para la implementación.....	59
2.6. Conclusiones del capítulo II.....	62

## **CAPÍTULO III**

3.1. Validación de la propuesta.....	63
3.2. Resultados del criterio de expertos .....	64
3.3. Resultados del criterio de usuarios.....	67
3.4. Conclusiones del capítulo III .....	71
Conclusiones generales .....	72
Recomendaciones generales .....	73
Referencias bibliográficas.....	74
Apéndices.....	77

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sistema de actividades .....	4
Tabla 2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje .....	16
Tabla 3. Ejes de desarrollo de las estrategias didácticas lúdicas.....	22
Tabla 4. Otros recursos con los que se relacionan los recursos didácticos lúdicos	24
Tabla 5. Teorías del Juego .....	27
Tabla 6. Tipificación de los temas con las estrategias .....	45
Tabla 7. Evaluación de los expertos.....	66
Tabla 8. Porcentajes de mejora con la aplicación de la propuesta.....	69

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Ejemplo de crucigrama.....	46
Figura 2.	Ejemplo de juegos de emparejamiento.....	47
Figura 3.	Ejemplo de laberinto .....	48
Figura 4.	Ejemplo de dramatización.....	49
Figura 5.	Ejemplo de la ruleta.....	50
Figura 6.	Ejemplo de completar las palabras.....	51
Figura 7.	Ejemplo de juego de mesa.....	52
Figura 8.	Ejemplo de adivinanzas.....	53
Figura 9.	Ejemplo del pasapalabras .....	55
Figura 10.	Ejemplo de sopa de letras .....	55
Figura 11.	Ejemplo de laberinto.....	57
Figura 12.	Ejemplo de bingo educativo.....	58
Figura 13.	Ejemplo de preguntas y respuestas.....	59
Figura 14.	Validación de expertos .....	66
Figura 15.	Análisis antes y después de la propuesta.....	70

## INTRODUCCIÓN

La educación en América Latina es un objeto de estudio muy complejo, según la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) (2015) destacó que se debe involucrar a cada uno de los contextos presentes en las distintas regiones y de acuerdo a cada país se convierte en un reto puesto que aún existen desigualdades y carencias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La educación y el proceso de enseñanza aprendizaje en Latinoamérica busca abordar un modelo educativo con enfoques y propuestas pedagógicas que vayan encaminadas de acuerdo a las circunstancias de cada región es por ello que se centra en la educación formal e integral y debe coexistir la participación del docente, el alumno, la institución, padres de familia y su entorno exterior, encaminando a los procesos de innovación, participación estudiantil, utilizando métodos de enseñanzas más activos y actividades que sean conjuntas y articuladas (UNESCO, 2015).

En Ecuador el gobierno se encamina a mejorar la educación impartida y fortalece e impulsa políticas, estrategias, metodologías y alternativas educativas con un marcado carácter inclusivo pues busca que el sistema educativo sea integral y coordinado para poder satisfacer las necesidades del proceso enseñanza aprendizaje, contribuyendo para que la formación que reciben los estudiantes responda a las necesidades del entorno social, natural y cultural, en los ámbitos local, nacional y mundial (LOEI, 2018).

Los docentes son actores claves en la enseñanza aprendizaje, dado que orientarán un proceso educativo de equidad, igualdad y de respeto, junto con los alumnos construyen e interpretan los nuevos conocimientos, a través de la búsqueda de estrategias y alternativas para lograr potenciar las fortalezas cognitivas, psicomotrices y afectivas de los alumnos. Así lo ratifica el Plan Nacional de Desarrollo 17-21 “Toda una vida” al plantear que se debe entender la calidad educativa en sentido amplio y crítico, no en la simple transmisión de

conocimientos, sino en el desarrollo de estrategias y capacidades para impartir, aprender y generar conocimiento, impulsando las destrezas, creatividad y talentos.

La LOEI en el Art. 2 garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo; de igual manera, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se encuentren adaptadas a las necesidades y realidades esenciales.

Del Pozo (2013) afirmó que “un modelo educativo es valioso y útil cuando llega a las aulas y se aplica a los estudiantes, para ello el profesor debe conocer, y saber cómo se aplica” (p. 40); además Caamaño (1995) señaló que la educación, ciencia y tecnología responde a una necesidad social y que se encuentra explícita en el diseño del nuevo currículum de ciencias” (p 4).

Por otra parte, Ortiz (2009) ha destacado que es importante “la creación de estrategias metodológicas que permitan la transmisión o profundización del conocimiento de manera amena y efectiva durante las actividades” (p. 63); frente a ello Vaca (2016) cuestiona al docente, al decir que no aplica estrategias didácticas y el alumno se convierte en ente pasivo limitando el desarrollo de sus habilidades y competencias obteniendo aprendizajes mínimos para la aprobación de la asignatura” (p. 82).

Contradicción que se evidencia entre el ideal de las políticas públicas educativas y la realidad, debido a la inexistencia de espacios como laboratorios que generen actividades experimentales y que motiven a los alumnos a su desarrollo integral, conectando lo teórico y lo práctico en el proceso formativo, así como también nuevas estrategias didácticas que involucren activamente a los alumnos. Bajo esta perspectiva se indagaron nuevas alternativas que pueden ser incluidas en el proceso de enseñanza aprendizaje, es este sentido se toma como referente a las estrategias didácticas lúdicas, mismas que contribuyen a generar un aprendizaje motivador e interactivo, propiciando apego a la asignatura de Ciencias Naturales.

En este sentido se considera que la aplicación de estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para los alumnos de octavo grado de Educación General Básica es de elevada importancia para la formación escolar.

La presente investigación se encuentra respaldada bajo la **línea de investigación educación y comunicación para el desarrollo humano y social**, este trabajo investigativo se basa sobre dos importantes variables: las estrategias didácticas lúdicas y el proceso de aprendizaje. El **problema** radica, que en el Ecuador los esfuerzos por asumir e implementar las estrategias didácticas lúdicas son muy limitadas especialmente en el área de Ciencias Naturales, por factores como: desconocimiento de las bondades educativas de estas estrategias, falta de capacitación sobre el uso de estrategias didácticas lúdicas e implementación en el área de Ciencias Naturales.

**Formulación del problema**, los docentes no visualizan otras alternativas dinámicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, asumiendo el tradicionalismo y monotonía en el proceso formativo, de ahí se formula el problema de la presente investigación: ¿Cómo influye las estrategias didácticas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales para los alumnos de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí?

**Objetivo General**, en aras de resolver el problema se formula el siguiente objetivo: “Determinar las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí”. Mismo que estará guiado por la siguiente **hipótesis**: El uso apropiado de estrategias didácticas lúdicas mejoran el proceso de aprendizaje en Ciencias Naturales de los alumnos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

### **Objetivos Específicos**

- Fundamentar teórica y científicamente el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales desde las estrategias didácticas lúdicas.
- Diagnosticar el nivel de implementación de las estrategias didácticas lúdicas de Ciencias Naturales en octavo año de Educación General Básica.

- Determinar las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.
- Validar la propuesta mediante el criterio de expertos y usuarios.

Consecuentemente para lograr los objetivos específicos se procede a realizar las siguientes actividades, ver Tabla 1.

*Tabla 1. Sistema de actividades*

<b>Nº</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Actividades</b>
<b>1</b>	Fundamentar teórica y científicamente el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales desde las estrategias didácticas lúdicas.	<b>1.1.</b> Indagar en la base de datos de la UTC como Scopus, E-Libro, la información pertinente sobre el problema y variables en estudio. <b>1.2.</b> Seleccionar la información necesaria en su mayoría de los últimos 5 años de publicación. <b>1.3.</b> Analizar e interpretar la información. <b>1.4.</b> Redactar aplicando normas APA 7.
<b>2</b>	Diagnosticar el nivel de implementación de las estrategias didácticas lúdicas de Ciencias Naturales en octavo año de Educación General Básica.	<b>2.1.</b> Diseñar los instrumentos para el diagnóstico. <b>2.2.</b> Validar los instrumentos de recolección de información por un experto. <b>2.3.</b> Aplicar los instrumentos de investigación. <b>2.4.</b> Tabular la información. <b>2.5.</b> Analizar e interpretar la información.
<b>3</b>	Determinar las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.	<b>3.1.</b> Establecer el título de la propuesta <b>3.2.</b> Determinar el objetivo de la propuesta. <b>3.3.</b> Justificar la propuesta. <b>3.4.</b> Fundamentar teóricamente la propuesta <b>3.5.</b> Establecer los elementos que conforman la propuesta. <b>3.6.</b> Fijar las premisas para su implementación. <b>3.7.</b> Socializar la propuesta. <b>3.8.</b> Aplicar la propuesta.
<b>4</b>	Validar la propuesta mediante el criterio de expertos y usuarios.	<b>4.1.</b> Designar a los especialistas y usuarios. <b>4.2.</b> Validar la propuesta por especialistas (Profesionales en la asignatura de CCNN). <b>4.3.</b> Validar la propuesta por usuarios (alumnos y docentes de la asignatura de CCNN). <b>4.4.</b> Determinar las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

*Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

**Justificación**, por lo expuesto anteriormente se justifica la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje mediante la implementación de estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales, para lo cual es fundamental generar toda una planificación, aplicación, evaluación y retroalimentación formativa que garantice un efectivo proceso de aprendizaje a partir de fortalecer los conocimientos del docente hacia una manera diferente y creativa de enseñar.

El estudio es **factible** porque las autoridades de la Unidad Educativa dieron luz verde para acceder a la institución, a recabar información de docentes, alumnos y del proceso formativo; además, la investigadora cuenta con los recursos económicos, materiales, tiempo suficiente y la asesoría para la investigación.

Los **beneficiarios** de los resultados de la investigación fue por un lado la Unidad Educativa Saquisilí conformada por autoridades, docentes, alumnos, padres de familia; y por otro lado el Sistema de Educación General Básica del Ecuador.

Finalmente, la investigación generó un **aporte metodológico** que sirve a presentes y futuras generación de educadores, mediante la implementación de estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales en Educación General Básica, a la vez los resultados de la investigación dieron respuesta a esos vacíos educativos y contribuyeron significativamente en el progreso del aprendizaje en Ciencias Naturales.

**Metodología**, el diseño metodológico del trabajo investigativo asume el paradigma crítico y las metodologías de investigación acción participativa, pues a través de una experiencia práctica se reflexiona sobre la conformación teórica, el procedimiento en la práctica, y su capacidad de transformación social, desde el protagonismo de los sujetos sobre sus prácticas sociales.

Se fundamentó en los planteamientos del enfoque cualitativo, dado a que la investigadora se involucró directamente en el ambiente escolar virtual, junto a las autoridades, docentes, alumnos de la Unidad Educativa Saquisilí, además de la información descriptiva extraída de la contextualización de hechos y fenómenos educativos.

Se ratifica la utilización del enfoque cualitativo, debido que la recolección de datos no es estandarizada y no se efectuaron mediciones numéricas, ni análisis

estadístico; los datos fueron obtenidos a través del punto de vista de los investigadores.

Es una investigación no experimental debido a que no se han manipulado las variables de la investigación; también, constituye una investigación transversal en vista de que se levantó información en un solo cohorte de tiempo (período académico 2020).

Según el alcance de la investigación, en la primera etapa se desarrolló una investigación exploratoria y luego descriptiva al especificar cada una de las variables investigadas.

Para la construcción de la fundamentación teórica, se apoyó en la investigación documental, la que permitió identificar, profundizar, analizar teorías, conceptualizaciones y posturas de varios autores frente a las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales y la repercusión en el proceso de aprendizaje; en la mayoría las fuentes utilizadas fueron primarias.

Los métodos generales utilizados son la inducción, análisis y síntesis utilizados en todo el trayecto investigativo, inductivo porque se llegó a una conclusión a partir de la observación de hechos o casos particulares; así como también, el desarrollo de la capacidad de análisis y síntesis frente a la interpretación de los resultados obtenidos y a la conformación de conclusiones.

Las **técnicas** utilizadas para esta investigación son:

Análisis Documental, para lo cual fue necesario solicitar toda la planificación académica en relación a las Ciencias Naturales, que fue impartida durante el período escolar 2020, como los planes de contingencia, ver Apéndice A.

Se conformaron cuatro grupos de enfoque constituidos cada grupo por 10 alumnos, correspondientes a los cuatro paralelos de octavo año de EGB, ver Apéndice B.

Se utilizó la técnica de la observación con el instrumento guía de observación, ver Apéndice C, para la valoración del proceso de aprendizaje con estrategias didácticas lúdicas en el aula virtual de los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Saquisilí.

La entrevista se realizó a los docentes de Ciencias Naturales, para lo cual fue importante aplicar el instrumento guía de preguntas, ver Apéndice D.

Mediante la triangulación de la información se logró obtener un diagnóstico contextualizado sobre el aprendizaje con estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para los alumnos de octavo grado de EGB.

Los criterios de los expertos permitieron validar la propuesta de las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para los alumnos de octavo grado de EGB de la Unidad Educativa Saquisilí, ver Apéndice E; así como también los criterios de los usuarios valoraron el grado de aplicabilidad de la propuesta, ver Apéndice F.

### **Población y muestra:**

La unidad de estudio constituye la Unidad Educativa Saquisilí, la población son 128 alumnos de octavo grado de EGB de cuatro paralelos; se aplica el método no probabilístico para la selección de la muestra, debido a que el procedimiento no es mecánico, ni con fórmulas; la investigadora toma la decisión de seleccionar 10 alumnos entre hombre y mujeres por paralelo; por tanto, la muestra para el análisis está conformada por 40 alumnos.

La estructura del informe de investigación se organizó en tres capítulos; el primero describe las bases teóricas científicas, es decir, se da a conocer las investigaciones realizadas sobre el campo, el objeto de estudio y sus diferentes categorías de lo general a lo particular.

En el segundo capítulo se desarrolló el diagnóstico del problema, presentando la propuesta de solución para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, describiendo cada uno de los elementos que la conforman y los beneficios que aportan.

En el tercer capítulo se realizó la validación de la propuesta mediante la participación de los expertos y usuarios. Cabe mencionar que cada capítulo posee las conclusiones correspondientes.

Finalmente se determinaron las conclusiones generales y las recomendaciones.

# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 1.1. Antecedentes

Desde la perspectiva investigativa se exponen los principales trabajos desarrollados entorno a las estrategias didácticas en Ciencias Naturales, mismos que ayudarán a sustentar el presente trabajo otorgando pautas necesarias e importantes con referente al tema de investigación.

García (2005) considera que las “Estrategias didácticas para la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales en zonas rurales” deben ser replanteadas permitiendo la innovación y transformación de la actividad docente para que de esta forma se proporcione a los estudiantes un aprendizaje significativo en la asignatura.

No es desconocido la existencia de problemas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las Ciencias Naturales, ello es motivo para superar dichos obstáculos, desde fortalecer el interés, la innovación e investigación, potenciar sus capacidades y destrezas, dejando de un lado la enseñanza tradicional y forjando actividades llamativas para la enseñanza de la asignatura.

Para Oña (2015) utilizar material didáctico en la enseñanza de las Ciencias Naturales mejora el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica, ya que generan aspectos positivos dentro de la clase, mejoran las destrezas y atraen la atención necesaria para impartir la asignatura.

Los beneficios que otorga el uso de material didáctico en ciencias naturales debe motivar a los docentes para trabajar de una manera más interactiva y que les permita plantear una planificación curricular en donde se proyecten actividades

didácticas encaminadas al desarrollo del estudiante en ambientes acogedores durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, Macas (2016) en los resultados arrojados de la investigación “La utilización de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Naturales” enmarca el interés por utilizar estrategias innovadoras que proporcionen un aprendizaje significativo de la asignatura en los estudiantes de educación general básica.

También las aplicaciones de estrategias didácticas en ciencias naturales generan avances y mejoras a las prácticas comunes de enseñanza, por ende, al considerar alternativas más novedosas como ferias o actividades lúdicas referente a las temáticas impartidas, potencia y motiva el interés de los estudiantes por aprender y el docente se convierte en la guía para garantizar el desempeño en la asignatura mediante el trabajo coordinado y planificado.

Finamente, Lema (2016) considerando los resultados arrojados de su investigación bajo enfoque cuantitativo en relación a “El uso de juegos como alternativa en el proceso enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de octavo año” señala que estas alternativas fomentan el desarrollo intelectual y destreza con criterio de desempeño a través de los Juegos Didácticos, otorgando una forma más divertida y llamativa para enseñar y aprender, ofreciendo a los estudiantes una oportunidad de elevar sus habilidades y capacidades en la asignatura.

Recalca también que la utilización de los juegos didácticos como estrategia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, mejora la relación entre estudiantes - profesor, y entre estudiantes - estudiantes, además facilita la comprensión de la asignatura de ciencias naturales, siendo esta una ventaja para incrementar el interés investigativo.

Bajo estas consideraciones se puede tomar de ejemplos con resultados positivos que las estrategias didácticas son alternativas buenas, interactivas e innovadoras para enseñar y fortalecer el aprendizaje significativo de las ciencias naturales en los estudiantes de octavo año de educación general básica, sin embargo es necesario y propicio considerar el contexto y el grupo de estudiantes con el que se va a trabajar para obtener mejores resultados deseados tomando en cuenta que

debe existir una planificación previa conforme a las temáticas de estudio y destrezas que se desea alcanzar en los estudiantes.

## **1.2. Fundamentación epistemológica**

La fundamentación epistemológica está conformada por categorías conceptuales, que sustentarán la presente investigación, en tal virtud, la creatividad y la innovación a la hora de enseñar y aprender dependen de una serie de recursos que ayudan a desarrollar las capacidades del estudiante y le motiva al docente a mejorar la forma de impartir conocimientos.

Además, se considera que la enseñanza innovadora se centra en la creación de ambientes propicios en los que pueda producirse un buen aprendizaje y los docentes innovadores son excelentes para incentivar a sus estudiantes, ya que son capaces de elaborar contenidos que sean llamativos y generar experiencias nuevas y significativas. (Wheeler, 2017, p. 25).

Si el aprendizaje está en manos de la capacidad innovadora de los docentes, es importante tener muy claro las teorías que sustentan el aprendizaje, por ello, se iniciará con esta categoría.

### ***1.2.1. Aprendizaje***

El aprendizaje es un proceso mediante el cual las personas obtienen el conocimiento, en sus diferentes dimensiones: procedimientos, conceptos, valores y actitudes. Necesarios para el ser humano, puesto que permite adaptarnos intelectualmente al contexto en el que habitamos a través de una transformación de la conducta del ser humano.

Coll (1998) expresa que “En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas raíces evolutivas, comprende el cambio de conducta en relación del entorno dado.” (p. 34).

Además, se el aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones, estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales

(pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados (Vigostky, 1962).

Y Piaget (1960) describe al aprendizaje como “un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del entorno, mediante el proceso de asimilación y acomodación”.

En la actualidad cada vez retoma mayor importancia el estudio del aprendizaje desde una perspectiva del alumno, ya que es quien otorga significado y le da sentido a los materiales que procesa, además de ser el que decide lo que tiene que aprender, así como la manera de hacerlo.

Sin embargo, el interés no solo se centra en saber cuánto conocimiento ha adquirido, sino, sobre todo, en conocer la estructura y la calidad de ese conocimiento, así como los procesos utilizados para aprenderlo, en este sentido partiendo de la evidencia de que el aprendizaje es un proceso socialmente mediado.

También es necesario precisar que requiere una implicación activa del estudiante, ya que es la única manera de que se produzca un cambio real en la comprensión significativa del conocimiento (Beltrán, 1993, p. 57).

### ***1.2.2. Teorías del aprendizaje***

El aprendizaje es un proceso mediante el cual las personas obtienen el conocimiento, en sus diferentes dimensiones: procedimientos, conceptos, valores y actitudes, necesarios para el ser humano, puesto que permite adaptarse intelectualmente al contexto en el que se habita a través de una transformación de la conducta del ser humano.

Coll (1998) expresa que “En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas

raíces evolutivas, comprende el cambio de conducta en relación del entorno dado.” (p. 34).

Los procesos de aprendizaje son estudiados a partir de diversas teorías propuestas, en los cuales se consideran los factores en relación al entorno en donde se desarrolla la persona, sus valores, entre otros. A continuación, se presentan las teorías del aprendizaje más destacadas.

#### **a) Teorías conductistas**

Las teorías conductistas han sido estudiadas y desarrolladas por los especialistas Iván Pávlov (condicionamiento), Burrhus Frederic Skinner (conductismo), Albert Bandura (aprendizaje social), entre otros. Se trata de un conjunto de teorías que comparten la idea de que el acondicionamiento de los estímulos forma parte del aprendizaje; a partir de ello los estímulos positivos son los que fortalecen el aprendizaje y el estímulo negativo lo excluye lo va discriminando.

Este enfoque formuló el principio de la motivación, que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades por lo que la finalidad del conductismo es condicionar a los alumnos para mejorar, así alienta en el sistema escolar el uso de procedimientos destinados a manipular las conductas, como la competencia entre alumnos.

#### **b) Teorías cognitivas**

Entre los principales especialistas que desarrollaron las teorías cognitivas están Jean Piaget (constructivismo), David Paul Ausubel y Joseph Novak (aprendizaje significativo), Jerome S. Bruner (aprendizaje por descubrimiento), Robert Gagné (topología del aprendizaje), entre otros. Se trata de una serie de teorías basadas en la naturaleza y el desarrollo del aprendizaje mediante el uso de diversos esquemas mentales, los mismos que se originan en el cerebro humano.

Las Teorías Cognitivas determinan que los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser explicados, por medio del análisis de los procesos mentales, los intervinientes del medio ambiente y las posturas actitudinales de docentes y estudiantes. Además, Cáceres (2016) destacó que, por medio de procesos

cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo.

### **c) Teorías del procesamiento de la información**

Se trata de teorías que se han originado para instruirse con referente al aprendizaje por medio de las TIC (nuevas tecnologías de la información y la comunicación), así como, las redes de comunicación, en este campo se destacan los estudios sobre el Conectivismo propuesto por George Siemens.

La incorporación de las TIC como mediador del proceso de aprendizaje conlleva a valorar y a reflexionar sobre la eficacia de la enseñanza para que se logre aprendizajes significativos, por lo que esta teoría se ha constituido como el ámbito de organización de las reglas de un método para hacer que la enseñanza sea eficaz y el aprendizaje cumpla con el desarrollo de las destrezas y capacidades de los estudiantes (Garrido, 2003, p. 15).

#### ***1.2.3. Características del aprendizaje***

El aprendizaje no es la simple asimilación de información y de conocimientos que llega desde el contexto exterior, sino que se explica por una dinámica en la que existe un encaje entre las informaciones nuevas y las anteriores estructuras de ideas, de esta manera, lo que sabemos está siendo construido permanentemente (Piaget, 1988).

Aprender es adquirir nuevos saberes y conocimientos a lo largo de la vida, en la parte educativa el aprendizaje se orientará y estructurará la conducta y el comportamiento del estudiante, por tanto, según Figuermann (2011) el aprendizaje cuenta con las siguientes características:

- El aprendizaje es un proceso activo.
- Requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo.
- Requiere de esfuerzo mental, para conocer, observar, analizar, sintetizar, comprender, y de necesita de las condiciones óptimas del entorno.
- Requiere de orientación y dirección adecuada.

- Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
- Es un proceso constructivo
- Es un proceso personal es decir que la persona construye su propio conocimiento.
- El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió.
- Es un proceso efectivo cuando el estudiante toma interés en aprender.

#### ***1.2.4. Estrategias de aprendizaje***

Las estrategias de aprendizaje conllevan la existencia de varios elementos en común, por ende, Weinstein (1986) señala que las estrategias de aprendizaje son conductas y pensamientos que una persona utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir eficazmente en el proceso de codificación de la información (p. 315). Por su parte Nisbet (1987) define a las estrategias de aprendizaje como una secuencia constituida de procedimientos y actividades que son elegidas con el propósito de mejorar la adquisición y almacenamiento de la información.

Mientras que para Schunk (1991) las estrategias de aprendizaje son una secuencia de procedimientos o planes que se encuentran orientados hacia el cumplimiento de metas de aprendizaje en donde se utilizan tácticas y técnicas para receptor la información.

Bajo estas consideraciones, la importancia de las estrategias de aprendizaje viene dada por el hecho de que engloban todos recursos cognitivos que debe utilizar el estudiante cuando se enfrenta al aprendizaje, además va más allá de los aspectos estrictamente cognitivos, ya que incorporara elementos directamente vinculados tanto con la disposición y motivación del estudiante como con las actividades de planificación, dirección y control que se enfrenta al transmitir los conocimientos (Valle, 1998, p.2).

Por tanto, aunque al hablar de estrategias se habla también de las razones, intenciones y motivos que guían el aprendizaje y que forman parte de un funcionamiento estratégico de calidad y que puede garantizar la realización de aprendizajes altamente significativos. De esta manera Román (1994) menciona

que las estrategias de aprendizaje se clasifican de acuerdo a la necesidad y el criterio de aprendizaje, Ver tabla 2.

*Tabla 2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje*

<b>Clasificación de las estrategias de aprendizaje</b>	
<b>Estrategia de adquisición</b>	Este tipo de estrategia se basa principalmente en la exploración y repetición de los contenidos ya sean escritos o hablados, permite utilizar la táctica de la repetición como base de recordatorio.
<b>Estrategia de elaboración</b>	Se basa en crear relaciones entre los conocimientos nuevos y el entorno familiar.
<b>Estrategia de codificación</b>	Se basa en la creación de palabras claves, es una integración de la información que se va a aprender con los conocimientos previos.
<b>Estrategia de organización</b>	Este tipo de estrategia se basa en agrupar la información mediante resúmenes, esquemas, mapas y diagramas sintetizándola de manera más sencilla para estudiar y comprender.
<b>Estrategia de comprensión</b>	Se basa en supervisar el pensamiento y la acción del aprendiz, se caracteriza por el elevado nivel de conciencia que requiere, aquí se describe la planificación, regulación y evaluación final.
<b>Estrategia de apoyo (Lúdicas)</b>	Esta estrategia se basa en mejorar la eficacia del aprendizaje, optimizando las condiciones en las que se van produciendo, estableciendo la motivación, enfocando la atención, la concentración, y manejo el tiempo, etc.

*Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

En efecto, la utilización de estrategias reguladas, mediante la supervisión de la comprensión, establecimiento de metas y gestión del esfuerzo y la persistencia, se convierte en el pilar esencial para el rendimiento académico en distintos tipos de tareas, por lo que, el docente y el estudiante debe comprender no sólo las estrategias cognitivas, sino también el cómo y el cuándo emplearlas adecuadamente (Gonzales, 1997).

#### ***1.2.5. El aprendizaje en las Ciencias Naturales***

La educación en Ciencias Naturales aporta elementos que ayudan para el desarrollo de valoraciones que van más allá de aprender ciencia, además alienta y se vincula con valores humanos, desde la ciencia misma se aporta al desarrollo de destrezas con acciones relativas al individuo, la sociedad y el medio ambiente, ya de en presente y futuro de manera responsable e informada (Bravo, Rodríguez, López, et al., 2011, p. 14).

Izquierdo, (1999) planteó que las ciencias naturales son el resultado de una actividad humana compleja y su enseñanza y aprendizaje no puede ser menos; en otras palabras, que la educación en ciencias va más allá de la idea tradicional de aprender los contenidos; por lo que, pretende ser una formación científica básica que permita a los estudiantes ver a las ciencias naturales como parte de la cultura (p.48).

Por tanto, es necesario conocer las Ciencias Naturales ya que busca responder las necesidades que plantean el ser humano de descubrir y comprender el entorno que le rodea, además de tener curiosidad por todo lo que conforma dentro de él, para encontrar la manera de adaptarse o adaptarlo a la medida de cada una de sus necesidades.

Sin el desarrollo de estas ciencias, la historia humana hubiera llevado más trabajo ya que hoy en día la tecnología es un medio transformador y se nutre de manera directa de la aplicación de fundamentos, teorías y principios que las Ciencias Naturales, exploran, descubren, ejecutan y postulan.

Por lo que, tecnología también se considera en el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales, puesto que una buena parte de las acciones científicas

requieren instrumentos que se deben conocer bien para comprender la naturaleza de los datos que proporcionan y la tecnología se convierte así, para el profesorado de ciencias, en un recurso didáctico y en una herramienta de comunicación, además de que propicia un aprendizaje colaborativo, en el que participan los estudiantes y los profesores e interaccionan para construir conocimientos (López y Morcillo, 2007).

Particularmente, en torno al desarrollo y auge de las tecnologías de la información y comunicación, en el campo de la educación en ciencias naturales se ha considerado esta revolución informacional y tecnológica, para lo cual es necesario incorporar estos recursos tecnológicos en los procesos educativos de carácter formal, mediante proyectos de innovación educativa.

Además, dentro de los objetivos de aprendizaje que percibe las ciencias naturales se encuentran:

- Interpretar el mundo natural mediante la búsqueda de exploraciones para proponer soluciones y plantear medidas y estrategias de protección para el medio ambiente.
- Valorar la relación entre las ciencias y la tecnología mediante una reflexión para mejorar la calidad de vida del entorno natural.
- Orientar el proceso de formación científica a través de la práctica de valores y actitudes del pensamiento científico, para adoptar una actitud crítica y proactiva.
- Aplicar estrategias coherentes con los procedimientos de la ciencia ante los grandes problemas que hoy se plante entre la ciencia y la sociedad.

En este sentido las Ciencias Naturales busca ofertar lineamientos y recursos metodológicos necesarios para motivar y promover un pensamiento más científico y una actitud dinámica y cooperativa en la orientación de la asignatura, para reducir la dificultad a los procesos de aprendizaje.

Y en esta línea, las ideas alternativas del alumnado se analizan no tanto desde el punto de vista de errores que hay que cambiar, sino de su potencialidad para comprender la lógica de los estudiantes y deducir posibles anclajes que posibiliten

la evolución de sus modelos teóricos hacia otros más congruentes con los de la ciencia actual.

### ***1.2.6. Conceptualización de las estrategias didácticas***

Las estrategias didácticas son herramientas que ayudan y motivan el proceso enseñanza-aprendizaje por lo que según Guzmán (2011) considera que son un conjunto de actividades primordiales que se deben integrar en el procesos de formación educativa, además son criterios y que instituyen de forma global la acción didáctica dentro del el aula de clases, pues establecen el rol que cumple el docente, los estudiantes, los recursos, materiales educativos, las actividades de aprendizaje, el uso del tiempo y espacio, los grupos de trabajo y los contenidos de las asignaturas a impartirse (p. 80).

Rovira (2017) menciona que el concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal educativo realiza de manera planificada, para lograr la obtención de los objetivos de aprendizaje que se plantean dentro de su aula de clases.

Roser (1995) por su parte afirma que las estrategias didácticas están constituidas por cuatro componentes esenciales, el primero son los principios metodológicos, en donde se establecen normas de convivencia docente-alumno; el segundo es la fase en la que se encuentra el proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde el docente analiza la metodología que debe aplicar.

El tercero es el grupo de estudiantes a los cuales van dirigidas las estrategias, en donde el maestro debe considerar las capacidades habilidades y destrezas de sus estudiantes para integrarlos eficazmente; y la naturaleza de los aprendizajes que los conforma, aquí se analiza los aspectos más importantes para construir una enseñanza acorde a las necesidades del alumno.

Por otra parte, en la actualidad existen diversas formas de utilizar las estrategias didácticas y aprender, sin embargo, muchos de los maestros tienen limitaciones y dificultades en su uso, porque todavía existen aquellos educadores que se conforman con la pizarra y su discurso, corriendo el riesgo de la insatisfacción de sus estudiantes (Navío, 2007, p. 79)

### ***1.2.7. Estrategias didácticas lúdicas***

Considerando a la lúdica como una experiencia cultural se convierte en una dimensión transversal que traspasa a lo largo de la vida, no son consideradas prácticas, ni actividades, no se le llama ciencia ni se le considera una moda, más bien es un desarrollo inherente al hombre en cada una de sus dimensiones ya sea social, cultural, biológica, psíquica.

Entonces desde este punto de vista, la lúdica se encuentra estrechamente unida a la vida cotidiana, de manera especial a buscar el sentido de la vida propia de acuerdo al contexto o situación en la que encuentre el individuo y la creatividad del ser humano (Jiménez, 1998).

Cuando se habla de estrategias lúdicas se refiere principalmente al juego didáctico utilizado como un medio para cumplir con los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego didáctico desde este punto de vista, no es solo una actividad atractiva; sino se convierte en una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase (Vallejo, 2002).

El objetivo de la utilización de esta estrategia se enmarca en enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, garantizando la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, al igual que contribuye a la asimilación de los conocimientos de manera teórica de las distintas materias, iniciando del logro de un elevado nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo (Chacón, 2008, p. 3).

La Real Academia Española define a la lúdica como “el arte del juego o relativo a él” proviene del latino ludus que significa “juego” así como en su polisemia ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Piñeros, 2002).

La lúdica según Dinello (2007), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas, además es

una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia (p. 22).

La lúdica es un espacio de distracción y recreación que se encuadra en el juego pero que a su vez ayuda a desarrollar el potencial intelectual y socio afectivo de un individuo, por lo que la lúdica es una estrategia que potencia el desarrollo de habilidades y destrezas en los individuos. (Holzapfel, 2003).

#### **1.2.7.1. Ventajas de la aplicación de estrategias didácticas lúdicas.**

La estrategia didáctica lúdica ofrece una serie de ventajas en el proceso educativo mejorando la comunicación en el aula y por ende el aprendizaje, entre sus grandes aportaciones se puede destacar que estas estrategias:

- Crea un ambiente relajado y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa dentro del aula de clase.
- Disminuye la ansiedad en los alumnos para brindarles más confianza en sí mismos y pierden el miedo a errar.
- Es un instrumento útil para captar la atención de la clase, la sorpresa, la risa, la diversión, generan interés en la actividad que están realizando los alumnos.
- Se puede utilizar para introducir los contenidos, consolidar el aprendizaje, reforzar, revisar o evaluar.
- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.
- Permite trabajar y fortalecer las diferentes habilidades y desplegar capacidades, mediante esto, el estudiante debe indagar soluciones y estrategias para superar los retos y resolver problemas.
- Activan la creatividad de los alumnos para su aprendizaje.
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación, de respeto (Sánchez, 2010, p. 24).

### 1.2.7.2. Ejes de desarrollo de las estrategias didácticas lúdicas.

Las estrategias didácticas constituyen la propuesta pedagógica hacia la cual se han enfocado de manera especial los esfuerzos para la mejora de la operación de los programas; por ello, en esta nueva versión se despliegan bajo nuevas formas de presentación, con énfasis en los criterios que confieren coherencia a cada secuencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Por tanto, según Martínez (2013) la aplicación de un juego didáctico va a permitir que se desarrollen algunos ejes en el estudiante, entre ellos se destacan los siguientes, ver Tabla 3.

*Tabla 3. Ejes de desarrollo de las estrategias didácticas lúdicas*

<b>Ejes de desarrollo de las estrategias didácticas lúdicas</b>	
<b>Desarrollo psicomotriz</b>	Se encuentra relacionado con la coordinación motriz, la fuerza, el equilibrio, el dominio de los sentidos, capacidad de imitación, manejo de objetos y la coordinación.
<b>Desarrollo cognitivo</b>	Incentiva la atención, la creatividad, la imaginación, los procesos de memorización, diferenciación entre la realidad y fantasía y pensamiento científico.
<b>Desarrollo social</b>	Permite que se fortalezca la comunicación y la autoconfianza, le proporciona situaciones en las que pueda asumir distintos roles mediante la relación social.

Amplia la subjetividad, es una herramienta para forjar emociones, permite un control de la ansiedad, ayuda a resolver problemas.

**Desarrollo emocional**

---

*Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

### **1.2.7.3. Estrategias didácticas lúdicas y la motivación en el aula.**

Desde los diversos tiempos han existido algunas estrategias y estilos de enseñanza, En este aspecto Arvayo (2005) se recalca la importancia de utilizar los recursos didácticos para el aprendizaje efectivo del alumno” (p.179).

Desde este punto se afirma que los recursos utilizados en el aula son de vital importancia para el proceso de aprendizaje y enseñanza, pues existen estrategias didácticas donde el uso de las herramientas (tablero, mesa, lapicero, entre otras) son muy comunes y tradicionales, tanto para la educación básica y bachillerato como para la educación superior.

Por lo que, las estrategias didácticas lúdicas dentro del aula no solo motivan, sino que también estimula y promueve el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, mediante la planificación y la aplicación, todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías (González, 1993, p. 35).

Tapia (2010), menciona que la motivación es una de las principales emociones que el docente debe manejar dentro de su labor, el trabajo dinámico y el clima afectivo en la clase, son los aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo la intervención educativa, para hacer posible un aprendizaje motivacional que permita conseguir nuevas formas de actuación, para despertar la motivación y el interés de los alumnos, para ello es necesario conocer lo que motiva a los alumnos, esto se logra a través de la creatividad que se manifieste en el aula por medio de distintas actividades que den sentido al acto educativo.

Además, contribuye al desarrollo integral del alumno, el cuerpo, la mente, la inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual; por tanto,

las estrategias didácticas lúdicas que el maestro utilice para activar la motivación de sus alumnos deben ser claras, precisas y cumplir con lo querido para alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados por el docente.

### 1.2.8. *Recurso didáctico lúdico*

Raffino (2020) considera que los recursos didácticos lúdicos son fundamentales y adaptables para cualquier modelo educativo, ya que dinamizan la transferencia de saberes y permiten que se dé formas distintas, lo cual es vital si se considera que no todo el mundo aprende de la misma manera.

Los recursos didácticos lúdicos no tienen que verse como una pérdida de tiempo, sino como un sustento en la educación lo cual permitiría a los estudiantes mejorar su rendimiento académico, además de brindar la posibilidad de que los profesores mejoren el método conductista tradicional de enseñanza. Además, es necesario mencionar los otros tipos de recursos con los que se relaciona la lúdica para cumplir con los objetivos educativos, ver Tabla 4.

*Tabla 4. Otros recursos con los que se relacionan los recursos didácticos lúdicos*

<b>Otros recursos con los que se relacionan las estrategias didácticas lúdicas</b>	
<b>Documentos impresos</b>	En esta área se encuentran los libros, revistas, folletos, fascículos, atlas, cartas, entre otros documentos que pueden contener juegos didácticos como crucigramas, sopa de letras, juegos de mesa, entre otros que el docente puede emplear.
<b>Documentos audiovisuales e informáticos</b>	En este grupo se encuentran los videos interactivos, láminas, fotografías, proyectores multimedia, CD, DVD, aplicaciones, televisores e internet, recursos que proyecten juegos o actividades lúdicas.

**Material manipulado**

Permite que el estudiante esté en contacto directo con los juegos, pueda manipularlos, observar y oír para que pueda cumplir con el objetivo planteado, además no necesitan ser materiales de alto costo o difíciles de conseguir.

---

*Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

**1.2.8.1. El juego didáctico.**

El juego didáctico es una técnica participativa, que encamina a desarrollar métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, con el juego didáctico se crea, se imagina y se participa de manera libre, el estudiante no solo aprende y el docente es el guía que lo apoya en el proceso como un facilitador (EUROPEAN SCHOOL, 2019).

Mientras que Flores (2009) define a los juegos didácticos como una técnica participativa que se encamina a desarrollar en los estudiantes métodos direccionado y conductas correctas, de esta manera los juegos didácticos no solo se enfoca en el estudiante, sino que abarca otros logros al utilizarlos dentro del aula de clase y su entorno (p. 38.)

En diferentes estudios se destaca que el juego como una alternativa que favorece y motiva la creatividad e incentiva el espíritu de investigación en el estudiante ya que despierta la curiosidad por lo que desconoce, permitiendo construir el conocimiento científico por lo que se ha convertido en una estrategia importante para edificar un aprendizaje significativo.

**1.2.8.2. Características y beneficios del juego didáctico.**

De acuerdo con Chacón (2008) el juego se presenta como una actividad universal y multicultural e inherente al ser humano, permitiendo la socialización, el descubrimiento y construcción en base al entorno, es decir le prepara al ser humano para la vida.

Dentro de las principales características que contemplan los juegos didácticos son: la intención didáctica, el objetivo didáctico, las reglas, las limitaciones y condiciones, el número de jugadores, una edad específica, la diversión, la tensión, el trabajo en equipo y la competición.

Los beneficios que otorgan los juegos didácticos según Calderón (2013) son la espontaneidad, motivación y estimulación de la imaginación, lo conlleva a una participación libre por parte del alumno, aumenta sus intereses por aprender y hace uso de sus habilidades y destrezas para resolver los problemas que se pueden dar dentro del contexto educativo, además activan sus estrategias para poner en práctica conocimientos previos (p.196).

Para Andrade (2010) existen más beneficios que perjuicios en la utilización de los juegos didácticos, entre ellos se evidencia: el interés que despiertan por las asignaturas, la necesidad de adoptar decisiones propias, exigen la aplicación de conocimientos antes adquiridos y permite construir actividades pedagógicas dinámicas (p.29).

#### **1.2.8.3. Fases del juego didáctico.**

El juego permite la interacción y participación entre los estudiantes y para ello debe cumplir con un proceso, las fases del juego didáctico según Ortiz (2004) son:

##### **a) Introducción**

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

##### **b) Desarrollo**

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

##### **c) Finalización**

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

#### 1.2.8.4. Teorías del juego

A continuación, se describen teorías postuladas por varios autores que resaltan la importancia del juego en la etapa educativa, ver Tabla 5.

*Tabla 5. Teorías del Juego*

<b>Teorías del Juego</b>	
<b>Groos (1902)</b>	<p><b>Teoría del Juego como anticipación funcional.</b></p> <p>El juego genera funciones necesarias para la vida adulta, contribuyendo en el desarrollo de capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.</p>
<b>Piaget (1956)</b>	<p><b>Teoría del Juego como parte de la inteligencia del niño.</b></p> <p>Asocia tres estructuras básicas: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).</p>
<b>Vigotsky (1924)</b>	<p><b>El juego surge como necesidad de mejorar el contacto con lo demás.</b></p> <p>Son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos, en la cual logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.</p>
<b>Bruner</b>	<p><b>El juego como mecanismo del aprendizaje espontáneo.</b></p> <p>Permite adquirir seguridad en los nuevos conocimientos, el juego además es un factor específico que permite utilizar el vocabulario, la mente y el comportamiento.</p>
<b>Skinner</b>	<p><b>El juego como un evento de mejora para expresar y emitir conductas.</b></p> <p>Es decir que el juego es considerado como un factor que influye en el comportamiento y la expresión.</p>

*Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

#### **1.2.8.5. Clasificación de los juegos didácticos.**

Se puede mencionar que han sido escasos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos, a partir de la experiencia, la práctica de su estructuración y su utilización se mencionan tres clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores o competencias ciudadanas (Ortiz, 2004).

#### ***1.2.9. Importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje***

Martínez (2008) afirma que el aprendizaje no debe considerarse una actividad tediosa ni aburrida, al contrario, es necesario la implementación de estrategias lúdicas que armonicen el proceso, contribuye a desarrollar el máximo potencial de los alumnos, adecúa la pedagogía, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

Desarrolla procesos de aprendizaje, es alterna para implementarla en todos los niveles, es una estrategia de trabajo que centra al alumno como ente promotor del aprendizaje, a través del cual el docente planifica, prepara y organiza las actividades para propiciar espacios estimulantes y positivos de desarrollo.

El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda interiorizar y socializar sus experiencias, lo cual ayudará a tener resultados efectivos.

#### ***1.2.10. El docente y la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje***

Las aplicaciones de las estrategias didácticas lúdicas le permiten al maestro crear actividades más significativas unidas con los procesos de aprendizajes que lo realizan los estudiantes, los estudiantes aprenden básicamente actuando y relacionándose con los demás, sobre todo con el entorno que lo rodea, es así que

permite que los maestros motiven a que el papel de los estudiantes sea activo y progresivo en la organización de las actividades de aprendizaje.

Así también las estrategias didácticas lúdicas se fundamentan en la actuación del área educativa concreta, de esta manera le permiten al docente diferenciar de otro tipo de actuaciones dependiendo del momento en el que se encuentra el proceso de enseñanza aprendizaje del grupo de clase al que van dirigida.

Por otra parte, involucra al docente y estudiante con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diversos instantes de formación, recursos y métodos encaminados en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Velazco, Mosquera, 201).

### ***1.2.11. El juego didáctico en la enseñanza de las Ciencias Naturales***

Se expresa que el juego didáctico, contienen un sin número de beneficios para lograr un aprendizaje significativo más eficiente principalmente en el área de las Ciencias Naturales. En primer lugar, esta estrategia porta de manera positiva favoreciendo a una mayor implicación en el área tanto al maestro como al alumno en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo dinámicas de interacción en las que el docente y su grupo de estudiantes trabajan de manera cooperativa en la construcción de su aprendizaje.

Por otra parte, según Toulim (1992) los juegos didácticos generan un conjunto características esenciales dentro del proceso enseñanza aprendizaje en las ciencias naturales a continuación se detallan los más importantes:

- Responde a un conjunto de problemas específicos, conceptuales o prácticos.
- Determinan la existencia de una comunidad educativa profesional y crítica.
- Identifican puntos de vista, ideales, metas y objetivos partiendo de las ciencias naturales como disciplina integral y base.
- Permite generar estrategias y procedimientos para lograr un aprendizaje significativo.
- Permite el desarrollo de habilidades y destrezas propias del educando.

De esta manera, los estudiantes adquieren un papel activo, desarrollando un sentido de responsabilidad frente a su aprendizaje, así también el fortalecimiento de la autonomía del estudiante aporta a la creación de propias estrategias de aprendizaje, mismas que se pueden aplicar en áreas similares, propiciando el sentimiento de una autosuficiencia y de utilidad en el entorno.

Finalmente, si se ejecuta un correcto desarrollo del juego didáctico, el educador lograra potenciar la adquisición del conocimiento, para favorecer el aprendizaje de los estudiantes de aquellas destrezas o competencias que se hayan preestablecido como importantes (Flores, Ávila, 2017, p. 58).

### **1.3. Estado del arte**

Enseñar y aprender se ha convertido en un arte en los conocimientos se vuelven la base de la innovación, sin embargo, en los últimos años las investigaciones en relación a los procesos enseñanza- aprendizaje se han convertido como centro de atención.

Por ello, los estudios actuales analizan principalmente las actividades y las formas en que éstas median la construcción del conocimiento, la interacción comunicativa y en consecuencia, cómo pueden generar aprendizajes comprensivos.

Pero, no son los resultados de aprendizaje el único indicador de un proceso de enseñanza adecuado, existen otras variables que se relacionan con las estrategias del docente, las características del objeto de conocimiento y a los contextos sociales, institucionales y personales.

Colorado (2016) menciona que el modelo académico que mejor enmarca las propuestas de las diferentes estrategias didácticas es el constructivista, ya que su enfoque va encaminado a la enseñanza-aprendizaje; y es indispensable considerar para este referente de las Ciencias Naturales, mediante la elaboración del conocimiento y sin limitarse solo a reproducirlo.

Por otro lado, las estrategias didácticas de enseñanza no hay que enmarcarlas como una fórmula estandarizada para poder enseñar la asignatura de Ciencias Naturales, pues se deben elegir tomando en consideración el entorno en el que se va aplicar y la población con la que se ejecuta.

Su tendencia debe referirse al descubrimiento autónomo y experiencial de los estudiantes de educación superior ya que la finalidad de relacionar los conceptos aprendidos es “reencauzar los significados construidos por los propios educandos”. Y en este sentido es importante averiguar las estrategias didácticas más acordes en los variados currículos a nivel mundial y el impacto de frecuencia e incidencia al momento de ser utilizados, desarrollando estudios que se comparen en esta área para poder presentar estadísticas más precisas y concretas que permitan deducir su utilidad y focalizar un horizonte de efectividad.

En América Latina, en la Declaración sobre la Educación Científica, efectuada en el Simposio "Didáctica de las Ciencias en el nuevo milenio" en el 2001, se destacan las principales transformaciones en lo relacionado con la enseñanza de las Ciencias, considerando un enfoque cada vez más humanista, que ponga de relieve la contribución de ellas a la cultura general y preste especial atención a los problemas éticos relacionados con el desarrollo científico – tecnológico.

El principal desafío entre enseñar y aprender ciencias en el nuevo milenio, no radica solamente en vincular la teoría con la práctica, o conocer los últimos adelantos científicos, sino valorar la historicidad del contenido de enseñanza, conocer la esencia, los nexos y relaciones entre los objetos, fenómenos y procesos, tener en cuenta los aspectos éticos que acompañan a los descubrimientos científicos y crear un sentido de compromiso social en las alumnas y alumnos.

Por lo tanto Hernández (2016) señalan que los resultados obtenidos con el uso de estrategias didácticas están alineados a mejorar el aprendizaje gracias a estrategias divertidas, con un contenido menos tradicional y que al mismo tiempo reconocen y relacionan la aplicación de algunos inventos en su vida cotidiana; en los juegos reglados se aprende a compartir, a trabajar en equipo, a recibir orientaciones y recomendaciones de otros, a llevar a cabo indicaciones y a dar cumplimiento de una guía específica para lograr los objetivos trazados.

Sin embargo, Vilchez (2019) destaca que las clases de Ciencias Naturales observadas carecen de metodologías de trabajo mediante las cuales el alumnado pueda aprender haciendo. El desarrollo de actividades fuera del aula (trabajo de

campo) representan una forma sencilla para liberar al estudiantado de la monotonía representada por la impartición continua de clases magistrales, es así que los estudiantes reciben clases de ciencias más activas, a través de estrategias de enseñanza más dinámicas, las cuales limitan el uso de la pizarra como único instrumento de enseñanza.

No cabe duda que es necesario que los recursos sean un factor determinante que condiciona el aprendizaje, el hecho de que relacionen el aprendizaje de las Ciencias Naturales con los últimos contenidos impartidos en la clase y no con los hechos y fenómenos que les rodean, es reflejo de que el personal docente a través de su práctica pedagógica debe establecer las bases para conceptualizar el aprendizaje de las Ciencias Naturales en relación con la vida cotidiana y lograr que se apropie con su entorno para potencializar dicha enseñanza.

En Ecuador existe una carencia de estudios realizados enfocados al progreso de la enseñanza-aprendizaje, sin embargo, el currículum moderno tiene un enfoque en el cual se da énfasis al “protagonismo de los estudiantes”, es decir, permite que se potencie habilidades cognitivas y metacognitivas en los procesos de enseñanza aprendizaje.

En base a estas consideraciones Jaramillo (2019) docente ecuatoriana en su artículo “Las Ciencias Naturales como un Saber Integrador”, señala lo importante de impulsar alternativas pedagógicas modernas, cuyo propósito es contribuir con nuevos puntos de vista para la educación y promover saberes duraderos y significativos a través de proyectos pedagógicos modernos que potencien nuevas formas de enseñar y aprender basados en enfoques integrales y clases creativas.

Una estrategia didáctica innovadora no sólo permite establecer relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos, sino también entre los conceptos necesarios para describir y explicar un fenómeno. Además, es fundamental tener en cuenta las particularidades e intereses del estudiante, pues esto permite que el docente obtenga mejores resultados en sus actividades de aula y construya un verdadero proceso de aprendizaje en el que el estudiante comprenda que los conocimientos que adquiere pueden transformar su entorno, su mundo y el planeta mismo.

No cabe duda que el juego ayuda a fortalecer la autonomía, a brindar las herramientas necesarias para tomar decisiones correctas y apoya para que se establezcan relaciones más afectivas en cada uno de los espacios en donde se desarrolla.

#### **1.4. Conclusiones del Capítulo I**

El estudio de los antecedentes permitió exponer a los principales trabajos desarrollados por otros investigadores sobre las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales en diferentes contextos.

La fundamentación epistemológica incorporó teorías, enfoques, perspectivas relacionadas a las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales, determinando la importancia que tienen estas estrategias para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, el rol del docente es guiar y motivar para un aprendizaje integral desde lo cognitivo, psicomotriz y afectivo mediante los juegos didácticos.

Finalmente, el estudio del arte fue contundente en detectar la necesidad de investigar debido a la existencia de un vacío de conocimiento relacionado a la creación de un “Estrategias Didácticas Lúdicas de Ciencias Naturales para Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

## **CAPÍTULO II**

### **PROPUESTA**

#### **2.1. Título de la propuesta**

Uso de estrategias didácticas lúdicas para fortalecer el aprendizaje de Ciencias Naturales en octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

#### **2.2. Objetivos**

##### ***2.2.1. Objetivo General***

Mejorar el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales en los alumnos de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí, mediante el uso estrategias didácticas lúdicas.

##### ***2.2.2. Objetivos específicos***

- Describir el resultado del diagnóstico
- Determinar los elementos que conforman la propuesta
- Explicar la estructura de la propuesta
- Establecer las premisas para la implementación
- Validar la propuesta

#### **2.3. Justificación**

La institución en estudio, se encuentra ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Saquisilí, es una institución que está compuesta por 52 docentes, 1093 estudiantes, en el área administrativa se evidencia la secretaria general, el área docente y el área de servicio.

Se levantó información a través del análisis documental de los Planes de Contingencia correspondientes al octavo grado; también se apoyó en la observación de la clase virtual; se utilizaron grupos de enfoque conformados por alumnos de los tres paralelos y finalmente una entrevista a los docentes de la asignatura de Ciencias Naturales, los resultados fueron los siguientes:

En el período escolar se manejaron un total de 13 Planes de Contingencia (PC), los seis primeros fueron valorados para diagnosticar el uso de estrategias didáctica lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de la Unidad Educativa Saquisilí, de los seis (PC) cinco no utilizaron estrategias didácticas lúdicas y un (PC) desarrolló la estrategia de rompecabezas; lo que determina que el 83,33% de las planificaciones en Ciencias Naturales del período escolar no contemplan las estrategias didácticas lúdicas para el proceso formativo, ver Apéndice I.

En la observación de las clases virtuales se identificó que los alumnos tienen una débil participación e interacción, debido al escaso interés y atención que los alumnos demuestran en las clases de Ciencias Naturales.

Además, se observa que el alumno no construye el conocimiento y lo asimila de manera tradicional generando una brecha entre la teoría y la práctica, por lo que el conocimiento impartido por el docente no conlleva al alumno a relacionar los contenidos con el entorno natural y las experiencias previas del alumno.

Mediante los resultados de la observación se determina que el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales ha sido manejado bajo un enfoque tradicional, razón por la cual las clases se han convertido en escenarios poco atractivos y motivadores para los alumnos, logrando coartar la creatividad como parte de la formación integral del alumno.

Los grupos de enfoque estructurados por tres grupos de alumnos plantearon que los docentes en su mayoría no aplican actividades como: juegos, dinámicas, cuentos y dramatizaciones para desarrollar la clase de Ciencias Naturales, manifiestan que su participación en clases como alumnos no es tan activa, que en muchas ocasiones se sienten aburridos e incluso les da sueño durante la clase.

Plantean que les gustaría aprender mediante juegos, pues se sentirían motivados, incentivados para participar activamente en clase perdiendo el temor a equivocarse, creen que podrían aprender mientras se divierten, además manifiestan que no les gusta las clases donde el profesor pasa hablando, dictado y exigiendo la memorización de lo aprendido, pues se olvidan fácilmente.

Los resultados de los grupos de enfoque demuestran que los alumnos necesitan nuevas estrategias que activen el interés por aprender y construir el conocimiento desde el rol protagónico que debe asumir contemplando sus vivencias en el entorno y los conocimientos previos frente a los temas abordados.

En las entrevistas realizadas a los señores docentes, reconocen que en su mayoría no utilizan estrategias didácticas lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales pues todos los docentes se enfocan en estrategias ya conocidas y normadas para impartir sus clases, direccionadas principalmente por las estrategias como: mapas conceptuales, experimentos, elaboración de maquetas, álbumes, la clase dictada y la indagación o investigación.

Plantean la necesidad de ser capacitados sobre estrategias didácticas lúdicas aplicables en las Ciencias Naturales, pues consideran que enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje, dado a que el docente estaría preparado para enfrentar los nuevos retos educativos y los alumnos asumen el rol protagónico del proceso formativo.

Lo anterior sustenta la necesidad de implementar una propuesta en relación a la utilización de estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí, con la finalidad de proporcionar a los alumnos nuevas estrategias de aprendizaje más activas, guiadas por los docentes para concretar un proceso formativo acorde con los requerimientos educativos actuales.

## **2.4. Desarrollo de la propuesta**

### ***2.4.1. Elementos que la conforman***

La propuesta está conformada por cinco elementos esenciales:

- a) Argumentos teóricos y epistemológicos sobre las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales.
- b) Identificación de las estrategias didácticas lúdicas para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.
- c) Tipificación de los temas abordados en el período escolar y su relación con las estrategias didácticas lúdicas.
- d) Ejecución de la propuesta

#### **2.4.2. Explicación de la propuesta**

La propuesta se encuentra enfocada principalmente al manejo de estrategias didácticas lúdicas dentro de las Ciencias Naturales, las mismas que permitan mejorar el aprendizaje y despertar en los estudiantes interés por la asignatura.

La utilización de estas estrategias contribuye con los estudiantes de una manera positiva, ya que les permitirá interactuar en un entorno educativo más dinámico y poco tradicional, receptando un aprendizaje significativo a base de conocimiento en los que se integre la lúdica y sus beneficios para un mejor desarrollo de sus habilidades y destrezas

##### **2.4.2.1. Argumentos teóricos y epistemológicos sobre las EDL.**

Toda propuesta investigativa tiene un sustento teórico, mismo que ha sido desarrollado en el capítulo que antecede, sin embargo, se realizará una sinopsis en la que se destaca la postura de Kari Groos (1902) filósofo y psicólogo, al resaltar que el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, pues contribuye al desarrollo de capacidades, de pensamiento y a la construcción simbólica del contenido importante para acoplarse al entorno.

Vigotsky (1924) sería otro de los teóricos, al plantear que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, debido a que el juego constituye una actividad social, en la que, con la colaboración con otros niños y niñas, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Piaget (1956) asegura que a partir del juego se desarrolla capacidades sensomotrices, simbólicas o de razonamiento y que forma parte del desarrollo de

la inteligencia del niño, lamentablemente Piaget se centró en la cognición descuidando las emociones.

Además, se adopta las fases del juego propuesta por Ortiz (2004), que son: a) Introducción, en donde se constituyen los pasos, acuerdos o convenios iniciales que establecen las normas del juego; b) Desarrollo, que durante el mismo se produce la actuación de los alumnos en dependencia de lo establecido por las reglas del juego; y c) Finalización, que es cuando el juego culmina y un jugador o grupo de jugadores logran alcanzar la meta educativa, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

#### **2.4.2.2. Identificación de las estrategias didácticas lúdicas.**

Con respaldo en los diversos argumentos y posturas de autores acerca de la lúdica y las estrategias didácticas lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales, se destaca a la lúdica no solo como un juego, sino como una alternativa que ofrece un beneficio al desarrollo del alumno y las formas de aprendizaje dentro del aula.

Por lo que, Ortiz (2004) hace referencia a las características de los juegos según su desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo. Desde estas bases teóricas se identifican las estrategias didácticas lúdicas para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí, lógicamente en función de la edad que tienen los alumnos de octavo grado, misma que oscila entre 11 a 12 años.

**Rompecabezas**, este juego didáctico fue creado por Elliot Aronson en 1971, su finalidad es mejorar y favorecer el aprendizaje significativo, fortalece el razonamiento, madura el conocimiento y le permite asumir responsabilidades. Por sus características se puede emplear en diferentes niveles educativos. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Organización, Instrucciones, Trabajo individual o grupal, Cierre, Evaluación.

Kappelmayer, Menegazzo (1974) por su parte han destacado que los rompecabezas son juegos que aportan en la educación fundamentalmente por la posibilidad de lograr, mediante ejercicios manuales de coordinación viso motriz, el desarrollo de la capacidad de análisis y síntesis, a través de sucesivas

desintegraciones e integraciones del todo y sus partes, por lo que el conocimiento se va integrando al individuo desarrollando su capacidad lógica como a la planificación, creación de estrategias y la resolución de problemas. (p. 64).

**Crucigramas**, este juego didáctico fue diseñado por Arthur Wynne en 1913, su finalidad es promover el dominio de la asignatura, estimular el interés en recordar la información y generar el desarrollo cognitivo, motivando a aprender y no a memorizar. Por sus características son utilizados como diferentes formas de estudio en diferentes grupos de edades y asignaturas. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Explicación, Deducción, Resolución y Evaluación.

Este tipo de ejercicios son actividades atractivas no solo por el innegable componente lúdico que contienen, sino también porque combinan tareas y destrezas de aprendizaje visuales y quinésicas que pueden apoyar el proceso de aprendizaje del alumnado, y es importante incrementarlo considerablemente, además la comprensión y expresión pueden desarrollarse de manera significativa, dependiendo de las variaciones que el profesor sea capaz de desarrollar (Aguilar, s.f., p. 8).

**Adivinanzas**, se desconoce cuándo se planteó la primera adivinanza, sin embargo, existe constancia en libros antiguos, en la literatura griega entre otros; su finalidad es ayudar a potenciar la memoria, generar nuevos significados, aprender nuevas palabras y brindar un aprendizaje más activo.

Por sus características permite utilizarse en pre escolar, primaria o secundaria. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Selección de adivinanzas, Organización estudiantil, Seleccionar los exponentes, Explicar palabras desconocidas y Valoración.

Estos divertidos juegos de palabras, además de ser un excelente entretenimiento, ayudan a desarrollar habilidades y destrezas muy importantes, como el desarrollo del sentido lógico o el aumento y la mejora del nivel de vocabulario adquirido, además, permiten la asociación entre ideas y conceptos mediante el análisis de información. (Martínez, 2013).

**Juegos de mesa**, este juego didáctico fue creado en las antiguas civilizaciones en los años 3000 A.C, su finalidad es desarrollar las competencias lingüísticas, reforzar la memoria, mejorar la atención y la reflexión, medir las propias posibilidades y aprender mientras se divierten.

Por sus características permite las operaciones concretas en esta etapa se encuentran las edades de (6-12 años). Las etapas que constituyen esta estrategia son: Ideas (tema), Desarrollo (reglas), Resolución (manipulación), Evaluación (correcta/incorrecta).

Además, es importante conocer que el juego de mesa estimula la creatividad del alumno, permite la interacción y socialización, en este sentido desarrolla la empatía con su entorno, le permite respetar el espacio y las opiniones de los demás y le permite medir y crear sus propias posibilidades conforme retiene el contenido.

**Juegos de letras (Sopa de Letras)**, este juego didáctico fue creado por Pedro Ocon de Oro en 1976, su finalidad es ofrecer ventajas a nivel cognitivo, ya que refuerzan los conceptos y aumenta la capacidad memorística.

Por sus características no hay límite de edad para su aplicación. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Visualización inicial, Rastreo sistémico, Selección de palabras, Recuento final.

Iztúriz, Tineo, Barrieto, et al. (2007) señalaron que una sopa de letras facilita la acción educativa y sirve de motivación para los estudiantes, se puede utilizar como actividad introductoria a un tema, permitiendo conocer el nivel de pre saberes o aprendizajes previos.

Durante las explicaciones se puede hacer referencia a las palabras encontradas en la sopa de letras y de esa manera explicar su significado y contextualizarlas; como actividad de repaso de contenidos al finalizar una clase, explicando el significado de cada palabra encontrada y como actividad de refuerzo.

**Ruleta**, este juego didáctico fue creado por Blaise Pascal en 1655, sin embargo, (para educación se modifica de acuerdo a la temática), su finalidad es abordar el currículo de las diferentes áreas de una forma innovadora, creativa y diferente. Por

sus características se adapta a las diferentes materias de aprendizaje en todas las etapas educativas. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Diseño de la ruleta, Selección del tema, Giro de la ruleta, Participación y Evaluación (indicadores).

En definitiva, la ruleta educativa es una dinámica fácil y divertida que despierta la curiosidad del alumnado para ayudarle a alcanzar y adquirir los diferentes bloques de contenidos de las diferentes áreas o materias, además, sirve para fomentar hábitos de cooperación, convivencia y de trabajo en equipo.

**Juegos de azar (Bingos educativos)**, este juego didáctico fue creado por Tejada y Palacios en 1995, su finalidad es facilitar la motivación de los aprendizajes y permitir concretar otras destrezas.

Por sus características puede ser adaptado de acuerdo a la necesidad que se requiera trabajar y puede ser aplicado en cualquier edad. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Diseño del bingo, Indicaciones, Reglas, Desarrollo, Finalización, Evaluación de aprendizajes.

Además, según Torres (2007) ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer los conocimientos adquiridos mediante las experiencias y concentración y desarrollo de sus capacidades, conociendo sus limitaciones y potenciales, por otra parte, brindar la oportunidad de adquirir y precisar ideas y contenidos que desconoce pero que le permite mejorar su vocabulario (p. 32).

**Juegos de memoria (Emparejamiento)**, este juego didáctico fue creado por Heinrich Hurter en 1959, su finalidad es mejorar la memoria visual, la atención y la percepción en relación a los contenidos. Por sus características puede crearse juegos propios de acuerdo a las temáticas de estudio y su complejidad va a depender de la edad de los participantes. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Indicaciones, Inicio, Desarrollo, Finalización, Evaluación.

Además, los juegos de memoria son muy útiles, pues son ejercicios útiles para el cerebro mismos que pueden ayudar a un mejor aprendizaje, mejorando la concentración en corto tiempo, siempre y cuando se juegue con regularidad, por otro lado, son juegos seguros, saludables y libres de violencia, y la mayoría de los juegos de memoria, están diseñados para edades comprendidas entre los tres y

dieciocho años, para mejorar su razonamiento, las habilidades cognitivas y el rendimiento académico (Cabané, 2011).

**Pasapalabras**, este juego didáctico fue creado por Rebecca Thornhill, Mark Maxwell-Smith en 1996, su finalidad dentro del área educativa es promover la concentración, el interés y aprendizaje.

Por sus características se puede adaptar de acuerdo al área de estudio y su complejidad varía de acuerdo a la edad de los alumnos. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Reglas, Inicio, Desarrollo, Finalización, Evaluación.

Esta herramienta didáctica es relativamente sencilla y consiste en la elaboración de un glosario de términos relacionados con la asignatura que se imparte en el aula, una de las ventajas que presenta el juego de Pasapalabras es que puede resultar novedosa y atractiva para los alumnos fomentando su participación e interés por la asignatura, la creatividad al tener que dar definiciones originales y, lo más importante, promover el aprendizaje activo mediante la búsqueda de información y el manejo de bibliografía (Rodríguez, 2005, p.2).

**Dramatización**, esta estrategia fue creada por Cadwell Cook en 1917, su finalidad es que el alumno realice una reflexión referente a una situación desde dentro de ella, además, propicia un espacio de reflexión e interpretación colectiva y el debate de opiniones, fortaleciendo la creatividad y la expresión. Por sus características puede ser fácilmente adaptada de acuerdo a la temática de estudio y puede ser realizado por niños, adolescentes incluso adultos.

Las etapas que constituyen esta estrategia son: Temática, Personajes, Escenario, Ensayo, Desarrollo y Valoración del Aprendizaje. (Cabe recalcar que las condiciones actuales en las que se encuentra la educación y su manejo se lo hace bajo medios digitales de esta manera dicha estrategia puede ser apoyada de los **Monólogos**, que es un discurso o reflexión generada por una sola persona y puede contar con escenografías de acuerdo al tema a tratar.)

La dramatización es un recurso educativo poco utilizado en el aula, especialmente en Educación Secundaria, sin embargo, presenta un gran valor educativo, puesto

que muchos la definen como una herramienta motivadora e integradora principalmente dentro de los procesos de aprendizaje (Martínez, 2016, p.15).

Con este tipo de ejercicios se desarrollan de manera primordial en el alumno los valores, es decir, la capacidad para comunicarse, la autonomía suficiente para crear mecanismos de interrelación con el resto, además, el papel del profesor es ofrecer estímulos o favorecer su producción.

Por lo que, si se trabaja habitualmente en clase con este tipo de tarea se crece la capacidad expresiva del alumno, su habilidad para expresarse y su capacidad de negociación con otras personas, todo esto favorece a su competencia y adquisición de conocimientos y la formación de criterios con posturas sustentables.

**Completa las Palabras**, este juego didáctico apareció durante la época victoriana en 1837, su finalidad de manera esencial es desarrollar el razonamiento sobre la asignatura, además de generar un repaso de vocabulario, palabras o conceptos.

Por sus características puede ser adaptado a palabras, frases o dignificados, en relación al tema de estudio y su contenido puede ser aplicado en niños, adolescentes y adultos. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Temática, Indicaciones, Inicio, Desarrollo, Finalización y Evaluación.

Por tanto, el juego de completar las palabras se convierte en una forma diferente y divertida de aprender brindando la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y de conocer nuevas palabras, además de ampliar el vocabulario, descubriendo vocablos que quizá antes eran totalmente desconocidos.

**Laberintos**, este juego didáctico apareció en el Antiguo Egipto en el siglo VII A.C, su finalidad es crear la habilidad para la resolución de problemas, la capacidad de planificación, la comprensión de temas de estudio, la atención, la concentración y coordinación.

Por sus características puede ser acoplados a las diferentes temáticas de estudio y es de fácil aplicación en adolescentes. Las etapas que constituyen esta estrategia son: Inicio, Desarrollo, Finalización, Evaluación.

Por otra parte, fomentan la realización de problemas, al desarrollar habilidades de planificación y de anticipación, y al trabajar funciones ejecutivas, como el

intercambio de ideas y el manejo de estrategias, además favorecen el desarrollo de habilidades visuales, ejercitando la atención visual y practicando ejercicios de coordinación viso-espacial con movimientos laterales y horizontales que utiliza también en el proceso lector (Rodríguez, 2005).

**Preguntas y respuestas**, este juego didáctico fue creado por José Aparici y José Assensio en 1800, su finalidad es buscar que los estudiantes reflexionen sobre lo que se pregunta o están tratando mediante conceptos y argumentos además de motivarles a profundizar y comprender mejor las temáticas de estudio.

Por sus características puede estos juegos pueden ser utilizados en diversos ámbitos escolares, contextos y grupos de edad. Las principales etapas que constituyen y se destacan en esta estrategia son: Preguntas, Desarrollo, Aciertos, Evaluación.

Con su utilización de esta estrategia en el aula se generan procesos activos de interacción entre compañeros, reflexionando y opinando sobre la respuesta adecuada, además, a medida que avanza el juego y se van respondiendo las preguntas, el docente inicia un proceso de reflexión colectiva que favorece que se fijen los conocimientos, genera un impacto relevante sobre el aprendizaje.

#### **2.4.2.3. Tipificación de los temas abordados.**

Es importante mencionar la tipificación de los temas abordados en el período escolar y su relación con las estrategias didácticas lúdicas, ya que estas estrategias determinan la forma de llevar a cabo un proceso didáctico, brindando claridad de cómo se guía el desarrollo de las acciones para lograr los objetivos, en el ámbito educativo.

Por otra parte, en esta etapa de acuerdo a los 13 temas seleccionados del plan de contingencia escolar, las actividades varían según el tipo de contenido por ende en función a sus características, objetivos y destrezas a alcanzar fueron designadas las estrategias didácticas lúdicas tomando en cuenta la función de desempeño de cada estrategia, ver Tabla 6.

*Tabla 6. Tipificación de los temas con las estrategias*

Nº	Temas	Estrategia Didáctica Lúdica
1	Propiedades de los seres vivos	Crucigrama
2	Los niveles de organización	Juegos de memoria (Emparejamiento)
3	La célula animal y vegetal	Rompecabezas
4	Embarazo y Gestación	Dramatización
5	Infecciones de Transmisión Sexual	Ruleta
6	Nutrición en autótrofos y heterótrofos La nutrición humana	Completa las Palabras
7	Sistema digestivo y Dieta balanceada	Juego de mesa
8	Los componentes de los ecosistemas	Adivinanzas
9	La física una ciencia en evolución	Pasapalabras
10	La química una ciencia en desarrollo	Juego de letras (sopa de letras)
11	El origen del universo	Laberintos
12	El origen del Sistema solar y el planeta tierra	Juegos de azar (bingo educativo)
13	La contaminación	Preguntas y respuestas

*Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

#### **2.4.2.4. Ejecución de la propuesta**

La ejecución consiste en poner en práctica estrategias didácticas lúdicas interactivas en el aula de clase, por lo que se parte de la planificación microcurricular, contemplando el tiempo de la clase, los objetivos de los temas a tratar, las destrezas a lograr, en tanto en cada una de las actividades se va a desarrollar el juego previamente designado.

A continuación, se presenta cada una de las actividades desarrolladas por temas de acuerdo con el plan de contingencia contempladas en el periodo escolar 2019-

2020 en la unidad educativa Saquisilí con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

## UNIDAD 1: LOS SERES VIVOS

**TEMA:** Propiedades de los seres vivos

**Juego:** Crucigramas

**Recursos:** Crucigrama



*Figura 1. Ejemplo de crucigrama  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

**Objetivo:** Identificar palabras relacionadas con las propiedades de los seres vivos.

**Destreza:** Indagar y explicar sobre las propiedades de los seres vivos e inferir su importancia para el mantenimiento de la vida en la Tierra.

**Beneficios:** Mantiene la concentración y mejora el razonamiento lógico y genera interés por la asignatura.

**Tiempo:** 25 minutos

**Instrucciones:** El maestro mientras imparte la información, posterior los crucigramas a cada alumno, los mismos deben llenar los espacios en blanco de acuerdo a las definiciones presentadas en la parte inferior.

**Aplicación en línea:** <https://crosswordlabs.com/>

**TEMA:** Los niveles de organización

**Juego:** Juegos de memoria (Emparejamiento)

**Recursos:** Juego de emparejamiento, tarjetas, imágenes referentes al tema



*Figura 2. Ejemplo de juegos de emparejamiento  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

<b>Objetivo:</b> Reconocer y diferenciar los distintos niveles de organización	
<b>Destreza:</b> Explorar e identificar los niveles de organización de la materia viva de acuerdo a los niveles de complejidad.	
<b>Beneficios:</b> Mantiene la concentración, mejora la memorización, estimula la orientación y relaciones espaciales y permite expresar relaciones entre categorías y estructuras.	<b>Tiempo:</b> 15 minutos

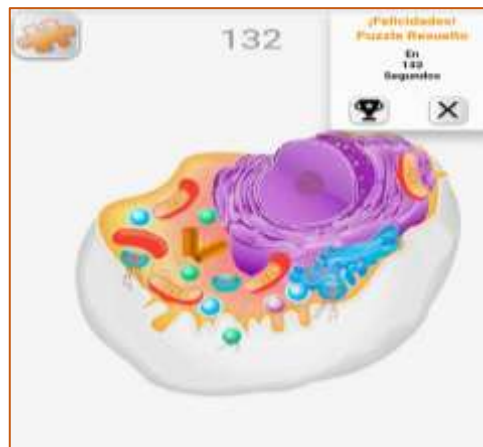
**Instrucciones:** El docente coloca las tarjetas no emparejadas correctamente, el alumno debe aparear las tarjetas con sus pares y después debe ordenar desde el nivel de organización más sencillo al más complejo.

**Aplicación en línea:** <https://es.educaplay.com/>  
<https://wordwall.net/es/create/entercontent?templateid=25&format=1>

**TEMA:** La célula animal y vegetal

**Juego:** Rompecabezas

**Recursos:** Rompecabezas, computador



*Figura 3. Ejemplo de laberinto*  
*Fuente: <https://www.bioenciclopedia.com/la-celula-animal/>*

**Objetivo:** Identificar las partes de una célula animal y vegetal, describiendo sus diferencias.

**Destreza:** Describir, con apoyo de modelos, la estructura de las células animales y vegetales, reconocer sus diferencias y explicar las características, funciones e importancia de los organelos.

**Beneficios:** Desarrolla la percepción, atención, memoria y motricidad.

**Tiempo:** 10-15 minutos

**Instrucciones:** Bajo las indicaciones del docente, el alumno debe armar el rompecabezas en un tiempo limitado de quince minutos, una vez concluido el mismo deberá explicar la diferencia entre las células. Quien lo realice en menor tiempo gana.

**Aplicación en línea:** <https://www.puzzlesjunior.com/crea-tu-puzzle.html#formanchor>

## UNIDAD 2: REPRODUCCIÓN

**TEMA:** Embarazo y Gestación

**Juego:** Dramatización

**Recursos:** Estudiantes



*Figura 4. Ejemplo de dramatización*

**Fuente:**

<http://silverdawnkids.blogspot.com/2015/10/dramatizacion.html>

**Objetivo:** Conocer la importancia de la adolescencia y cada uno de sus procesos evitando riesgos.

**Destreza:** Indagar sobre la salud sexual en los adolescentes y proponer un proyecto de vida satisfactorio y una vida libre de riesgos

<p><b>Beneficios:</b> Estimula la comunicación y colaboración, fomenta la observación y la interpretación de la realidad.</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10-15 minutos</p>
<p><b>Instrucciones:</b> Bajo las indicaciones del docente los estudiantes deben crear monólogos mediante videos, Tik-Toks, o Aplicaciones que les permita emitir un mensaje claro y concreto del tema y sea visible la presencia del estudiante, la mejor presentación, uso de escenografía y creatividad gana.</p>	
<p><b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="#">Tik-Tok</a>, <a href="#">Cámaras con efectos</a>, <a href="#">videos</a></p>	

**TEMA:** Infecciones de Transmisión Sexual

**Juego:** Ruleta

**Recursos:** Ruleta didáctica.



*Figura 5. Ejemplo de la ruleta  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

**Objetivo:** Conocer cuáles son las ITS y la forma de prevenir.

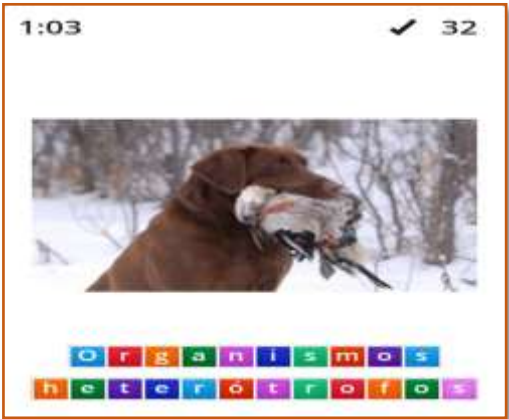
<b>Destreza:</b> Plantear problemas de salud sexual y reproductiva, relacionarlos con las infecciones de transmisión sexual, investigar las estadísticas actuales del país, identificar variables, comunicar los resultados y analizar los programas de salud sexual y reproductiva.	
<b>Beneficios:</b> Fomenta la competencia, la comprensión, la lógica e interpretación gráfica.	<b>Tiempo:</b> 25-30 minutos
<b>Instrucciones:</b> El jugador tiene una oportunidad de tirar la ruleta. Cada casilla presenta un Figura o una palabra relacionada al tema, el estudiante deberá responder la pregunta. Si acierta se lleva una gratificación.	
<b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="https://www.classtools.net/random-name-picker/">https://www.classtools.net/random-name-picker/</a> <a href="https://wordwall.net/es/create/entercontent?templateid=8&amp;format=1">https://wordwall.net/es/create/entercontent?templateid=8&amp;format=1</a>	

**UNIDAD 3: LA NUTRICIÓN EN LOS SERES VIVOS**

**TEMA:** Nutrición en autótrofos y heterótrofos

**Juego:** Completa las Palabras (El ahorcado)

**Recursos:** Figuras, palabras clave



*Figura 6. Ejemplo de completar las palabras  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta :*

<b>Objetivo:</b> Reconocer los diferentes características de la nutrición en autótrofos y heterótrofos - la nutrición humana.	
<b>Destreza:</b> Diferenciar adecuadamente características de la nutrición en autótrofos y heterótrofos - la nutrición humana y determinar la importancia de cada una de ellas.	
<b>Beneficios:</b> Fortalece la atención, motiva a ser competitivos, propicia el razonamiento y la creatividad.	<b>Tiempo:</b> 20-30 minutos
<b>Instrucciones:</b> El docente plasma una serie de palabras y se verán reflejadas bajo un determinado número de cuadrados que representa el número de letras que tiene la respuesta con referencia al tema, ubica unas pocas letras que sirven como pista para el estudiante. El estudiante debe descifrar adecuadamente para no ser ahorcado.	
<b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="https://wordwall.net/es/create/entercontent?templateid=73&amp;format=1">https://wordwall.net/es/create/entercontent?templateid=73&amp;format=1</a>	

**TEMA:** Sistema digestivo y Dieta balanceada

**Juego:** Juego de mesa

**Recursos:** Juego de mesa, dados

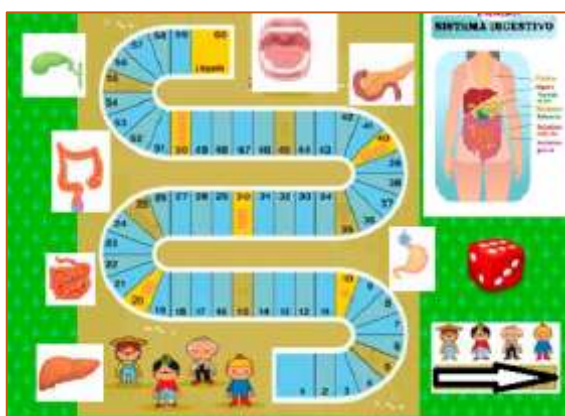


Figura 7. Ejemplo de juego de mesa

Fuente: <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/aprende-en-casa-con-juegos-31-recursos-educativos-caseros-para-ninos/>

**Objetivo:** Reconocer la función del Sistema digestivo y la importancia de consumir alimentos saludables y en cantidades necesarias.

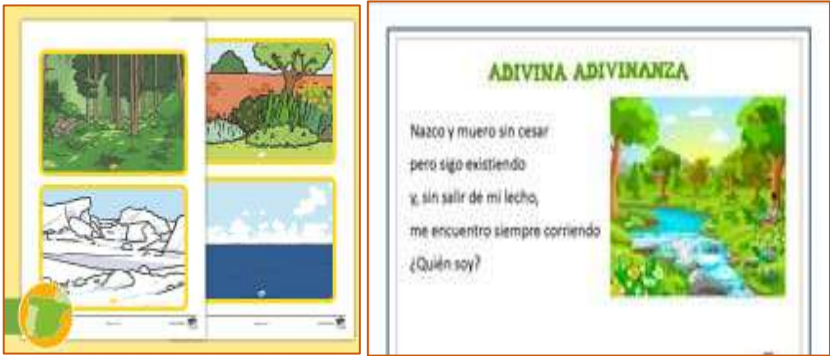
<b>Destreza:</b> Explorar las partes que conforman el aparato digestivo y describir la importancia de una dieta balanceada en el organismo.	
<b>Beneficios:</b> Mejora la actividad perceptiva analítica y la capacidad para solucionar problemas.	<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<b>Instrucciones:</b> Cada participante debe tomar los dados y lanzarlos, y deberá avanzar tantas casillas como indique el dado. En caso de caer en una imagen el deberá tomar una tarjeta y realizar una pregunta. Gana quien llegue primero.	
<b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="#">Power Point</a> . En este juego se puede impulsar a los estudiantes a crear su propio juego de mesa mediante un modelo propuesto por la docente mismo patrón seguirán todos los estudiantes y podrán realizar a partir de material reciclado, aprendiendo desde casa.	

**UNIDAD 4: EL AMBIENTE DE LOS SERES VIVOS**

**TEMA:** Los componentes de los ecosistemas

**Juego:** Adivinanzas

**Recursos:** Tarjetillas



**Figura 8.** Ejemplo de adivinanzas  
**Fuente:** <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/download/38809/39584?inline=1>

<b>Objetivo:</b> Identificar adecuadamente los componentes de los ecosistemas.	
<b>Destreza:</b> observar y explicar la composición de los diferentes ecosistemas con su función y beneficios al planeta.	
<b>Beneficios:</b> Favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos, estimula la imaginación y el proceso de asociación de ideas.	<b>Tiempo:</b> 20 minutos
<b>Instrucciones:</b> El docente propone una adivinanza a cada estudiante referente al tema, el estudiante debe adivinar en el tiempo establecido con un máximo de dos intentos, en caso de que no lo logre la adivinanza puede ser contestada por otro estudiante.	
<b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php">Power Point</a> <a href="https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php">https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php</a>	

## UNIDAD 5: MOVIMIENTOS Y FUERZA

**TEMA:** La física una ciencia en evolución

**Juego:** Pasapalabras

**Recursos:** Juego del pasapalabras



*Figura 9. Ejemplo del pasapalabras*

*Fuente: <https://www.pinterest.cl/pin/17240411063265398/>*

<b>Objetivo:</b> Conocer científicamente los fundamentos de la Física como una ciencia en evolución.	
<b>Destreza:</b> Observar, indagar y describir adecuadamente los fundamentos de la Física.	
<b>Beneficios:</b> Desarrollar la concentración, el interés y la comprensión de la temática	<b>Tiempo:</b> 10 minutos
<b>Instrucciones:</b> Bajo las explicaciones previas al tema de estudio y las indicaciones del docente, los alumnos deben jugar de manera las palabras de tal modo que el alumno responda más alternativas en el menos tiempo gana.	
<b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php">https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php</a>	

**TEMA:** La química una ciencia en desarrollo

**Juego:** Juegos de letras (Sopa de Letras)

**Recursos:** Sopa de letras



*Figura 10. Ejemplo de sopa de letras*

*Fuente:*

**Objetivo:** Reconocer los diferentes características de la química y sus componentes.

**Destreza:** Diseñar una investigación experimental para analizar las características de la materia orgánica e inorgánica en diferentes compuestos, diferenciar los dos tipos de materia según sus propiedades e inferir la importancia de la química.

**Beneficios:** Favorece la adquisición de vocabulario, mantiene la atención y concentración.

**Tiempo:** 10 minutos

**Instrucciones:** Cada estudiante tiene una sopa de letras, y debe buscar las respuestas correctas en la sopa de letras. El estudiante que lo haga en el menor tiempo posible y sus respuestas sean las correctas es el ganador.

**Aplicaciones en línea:**

<https://wordwall.net/es/create/entercontent?templateid=8&format=1>

## UNIDAD 6: EL ORIGEN DEL UNIVERSO Y LOS CICLOS BIOQUÍMICOS

**TEMA:** El origen del universo

**Juego:** Laberintos

**Recursos:** Laberinto del juego



**Figura 11.** Ejemplo de laberinto

**Fuente:** <https://www.freepik.es/vector-premium/laberinto-ninos-actividad-espacial-preescolar-juego-rompecabezas-tierra-astronauta-luna>

<b>Objetivo:</b> Reconocer las diferentes teorías sobre el origen del universo.	
<b>Destreza:</b> Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, sobre el origen del universo, analizar la teoría del big bang, y demostrarla en modelos actuales de la cosmología teórica.	
<b>Beneficios:</b> Mantiene la atención.	<b>Tiempo:</b> 10 minutos
<b>Instrucciones:</b> Cada estudiante recibirá un laberinto con referencia al tema el alumno que lo resuelva en menos tiempo se puede ser acreedor a decimas extras.	
<b>Aplicaciones en línea:</b> <a href="https://wordwall.net/es/create/picktemplate">https://wordwall.net/es/create/picktemplate</a>	

**TEMA:** El origen del Sistema solar y el planeta tierra

**Juego:** Juegos de azar (bingo educativo)

**Recursos:** Cartillas de bingo, fichas y preguntas.



Figura 12. Ejemplo de bingo educativo

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/412079434650352584/>

<p><b>Objetivo:</b> Identificar palabras relacionadas con el origen del Sistema solar y el planeta tierra.</p>	
<p><b>Destreza:</b> Indagar sobre el origen del universo, analizar la teoría del big bang, y demostrarla en modelos actuales de la cosmología teórica.</p>	
<p><b>Beneficios:</b> Facilita y retienen la atención, estimulando la actividad de percepción analítica y enriquece vocabulario referente al tema.</p>	<p><b>Tiempo:</b> 40 minutos</p>
<p><b>Instrucciones:</b> El maestro debe repartir cartillas que presenten diferentes respuestas a todos los alumnos y cuando formule una pregunta únicamente el estudiante que conozca la respuesta y la tenga en su cartilla pueda decir, si llega un límite de 5 preguntas contestadas debe decir “BINGO” para ser el ganador.</p>	
<p><b>Aplicaciones online:</b> <a href="#">Power Point</a>. Además para incentivar la creatividad se puede construir los bingos por los propios estudiantes bajo el modelo y diseño que indique el maestro y puede ser elaborado con material reciclado.</p>	

**TEMA:** La contaminación

**Juego:** Preguntas y respuestas

**Recursos:** Preguntas y respuestas referentes al tema



Figura 13. Ejemplo de preguntas y respuestas  
 Fuente: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/el-medio-ambiente>

<b>Objetivo:</b> Conocer los diferentes tipos de contaminación y los efectos en el planeta	
<b>Destreza:</b> Indagar los efectos que producen la actividad humana y su descontrolado proceso.	
<b>Beneficios:</b> Buscar que los alumnos reflexionen sobre lo que se pregunta mediante conceptos y argumentos y les motiva a profundizar y comprender mejor las temáticas.	<b>Tiempo:</b> 15 minutos
<b>Instrucciones:</b> El maestro imparte una serie de preguntas con múltiples opciones el estudiante que mayor número de preguntas acierte es el ganador.	
<b>Aplicaciones online:</b> <a href="https://wordwall.net/es/create/picktemplate">Kahoot para aplicaciones móviles</a> <a href="https://wordwall.net/es/create/picktemplate">https://wordwall.net/es/create/picktemplate</a>	

## 2.5. Premisas para la implementación

Dentro de la propuesta se van rescatando estrategias lúdicas que van a servir de apoyo al docente para enseñar y los alumnos para aprender Ciencias Naturales de una manera más divertida. Cada juego cuenta con sus debidas instrucciones, mismas que serán establecidas de acuerdo a la necesidad y destreza a lograr.

Además, los juegos pueden ser empleados y adaptados de acuerdo a las temáticas a tratar y se podrán desarrollar de manera individual, en parejas o de forma grupal.

El material en ocasiones es proporcionado por el docente dependiendo del trabajo o el juego que se vaya a realizar, pero también los juegos pueden ser diseñados de una forma manual y pueden ser creados por los mismos estudiantes, propiciando de esta manera el desarrollo de las habilidades de las y los estudiantes, dichos recursos pueden ser empleados y realizados mediante material reciclable.

También se puede acceder a juegos en línea con el apoyo del internet, mismos que se vuelven una herramienta más de apoyo y complemento al estudiante y al docente, aportando con el uso de las TICS.

Las premisas para la implementación de la propuesta de estrategias didácticas lúdicas en CCNN son las siguientes:

- a) Visto bueno de las autoridades de la institución, ya con el diálogo, apoyo y el respaldo se puede generar una gestión más amplia, además de reunir las características, condiciones técnicas y operativas que aseguran el cumplimiento de las metas y objetivos. Con ellos se generó compromisos y acuerdos con la institución para el diagnóstico, planificación y ejecución de actividades programadas de acuerdo a la investigación en desarrollo en beneficio de los estudiantes del octavo año de educación general básica.
- b) Capacitación a los docentes sobre el uso de estrategias lúdicas para octavo grado de Educación general básica, con ello se pretende que los docentes que se involucren y sean partícipes de este proyecto y sean un ente positivo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en CCNN, para la capacitación se realizara después de las juntas de planificación docente de los octavos años, contando además con la presencia de las autoridades para mejor constancia de la actividad y se efectuara durante cuatro días laborables. Las temáticas a tratar serán:
  - La educación actual y falencias
  - El proceso de enseñanza y aprendizaje en los docentes

- La importancia del uso de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje
  - Las estrategias didácticas lúdicas y sus beneficios
  - Estrategias didácticas lúdicas aplicadas a las CCNN
  - Uso y manejo de las TICS para aplicar las estrategias didácticas lúdicas en CCNN
- c) Implementar las estrategias didácticas lúdicas, esto permite mejorar la enseñanza brindada a los alumnos, promoviendo la participación activa para que asuman la responsabilidad de su aprendizaje, de esta manera las estrategias lúdicas se convierten en el apoyo para generar un aprendizaje significativo.
- d) Al ser una propuesta lúdica se reduce los costos de la misma, pues no es necesario para su implementación materiales costosos, ya que su uso se reduce a la creación y elaboración manual o al uso de las tecnologías. También, los “Juegos didácticos” no utilizan materiales perjudiciales para el ecosistema como el uso indiscriminado de hojas de trabajo, al contrario, se puede reutilizar.
- e) Evaluar, la evaluación es un proceso fundamental ya que permite a los docentes valorar las destrezas con criterios de desempeño obtenidos por parte del estudiante durante y después de ser impartidos los conocimientos, además para alcanzar el desempeño óptimo se debe considerar un ámbito integral es decir, el proceso cognitivo, psicomotriz y afectivo del estudiante y para ello es necesario una evaluación mediante indicadores en todas las fases del proceso educativo, antes para determinar cuáles son las falencias y su entorno, durante para ver la evolución y cambios positivos en el aprendizaje y después para visualizar si aún existen déficit y analizar alternativas y posibles mejoras de acuerdo a las necesidades que pueden ser a nivel grupal o individual.
- f) Retroalimentar, es muy importante para conseguir aprendizajes significativos y de calidad, además permite expresar reflexiones fundadas sobre el proceso de aprendizaje, ya sea por aciertos, errores, fortalezas o

debilidades presentes en los estudiantes, por ende, la intervención del docente es fundamental en todo el proceso.

## **2.6. Conclusiones del Capítulo II**

El diagnóstico reveló que existe insuficiencia en la utilización de Estrategias Didácticas Lúdicas en los alumnos de octavo grado de Educación Básica, estas limitaciones han generado desmotivación en los alumnos con repercusión en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La propuesta de Estrategia Didáctica Lúdicas para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí, surge como respuesta a una necesidad educativa, se resalta 13 estrategias lúdicas seleccionadas en función de la edad de los alumnos y 13 planes de contingencia con sus respectivos temas; a partir de la naturaleza de cada tema, de los objetivos, de las destrezas con criterio de desempeño se seleccionó el tipo de estrategia lúdica idónea para concretar el proceso formativo.

## CAPÍTULO III

### 3.1. Validación de la propuesta

La propuesta “Estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí” será validada bajo dos vías: evaluación de expertos y evaluación de usuarios.

Para la evaluación de expertos fue necesario determinar perfiles de profesionales para conformar el equipo de trabajo, estos requerimientos son:

- Tener título de cuarto nivel maestría/doctorado.
- El título debe pertenecer al área de conocimiento de Educación.
- El docente debe estar ejerciendo su profesión en el área de Ciencias Naturales.
- Los años de experiencia como docente deben ser mínimo cuatro.

El número de expertos que trabajaron en la validación de la propuesta fueron tres docentes de la provincia de Cotopaxi, como primera instancia se les explicó sobre la propuesta en un conversatorio personal a través de meet, debido a las circunstancias de la pandemia.

Se entregó en digital la propuesta, la misma que contenía las orientaciones epistemológicas y metodológicas, además se facilitó a los expertos el instrumento diseñado para la validación de la propuesta.

En el caso de la evaluación de usuarios, fueron considerados los alumnos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí, dado a que en ellos se ejecutó la propuesta, fueron los sujetos que experimentaron el accionar de nuevas estrategias didácticas en Ciencias Naturales, a través de la aplicación de un

instrumento con indicadores idóneos de los cuales emergieron la información que validará la propuesta.

### **3.2. Resultados del criterio de expertos**

La valoración de los indicadores tiene la siguiente escala:

- 5** Excelente
- 4** Muy satisfactorio
- 3** Satisfactorio
- 2** Poco satisfactorio
- 1** No satisfactorio

Frente al indicador “Argumentación de la estrategia” los expertos le dan una valoración de **4, 7** sobre **5**, ello significa que la propuesta se encuentra en el rango de muy satisfactorio, ya que está argumentada desde lo teórico hasta lo práctico, acompañada de un proceso metodológico investigativo, sus resultados dan respuesta a una necesidad educativa que conduzca al mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales.

Los expertos le dan una valoración de **5** frente a la “Estructuración de la propuesta”, es decir concuerdan que la presente investigación tiene la estructura idónea para concretar un mejor proceso formativo en Ciencias Naturales, además de ser acorde a las exigencias que hoy en día demanda la educación, ya que el uso de la tecnología como una herramienta de apoyo permite dar cambios positivos en la enseñanza y el aprendizaje.

Con respecto a “Lógica de la estrategia propuesta” los expertos le dan una valoración de **4, 7** al poseer una secuencia de pasos razonables y organizados que conducen a alcanzar los objetivos formativos y un aprendizaje significativo desde la práctica educativa, cualitativamente los expertos le ubican en el rango de muy satisfactorio.

Además, los expertos otorgaron una valoración de **4, 3** a la “Importancia de la estrategia propuesta”, es decir se encuentra en el rango de muy buena, pues la propuesta es una alternativa factible y complementaria dentro del aula de clases,

otorgándoles a los docentes el rol primordial para enseñar de una manera diferente y a los alumnos la oportunidad de generar conocimientos y aprendizajes significativos en los que permitan desarrollar al máximo sus capacidades.

Con relación a la “Facilidad para su implementación” los expertos plantean que la propuesta es muy satisfactoria al designarle una valoración de **5**, concuerdan que la implementación es totalmente factible en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptable a los procesos virtuales al incluir actividades interactivas desde el uso de la TIC, así como también en procesos educativos presenciales a través de la conexión con la naturaleza y la manipulación de materiales reciclados.

Y referente a la “Valoración integral de la estrategia propuesta” los expertos manifestaron que la propuesta es muy satisfactoria al darle una puntuación de **4,7**, ello representa que las “Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo año de Educación General Básica” son coherentes con las necesidades actuales y da respuesta a un problema educativo vigente.

Además, los resultados serán favorables siempre y cuando se contemple las individualidades y necesidades de los alumnos de educación básica como parte del proceso formativo integral del aprendizaje en Ciencias Naturales.

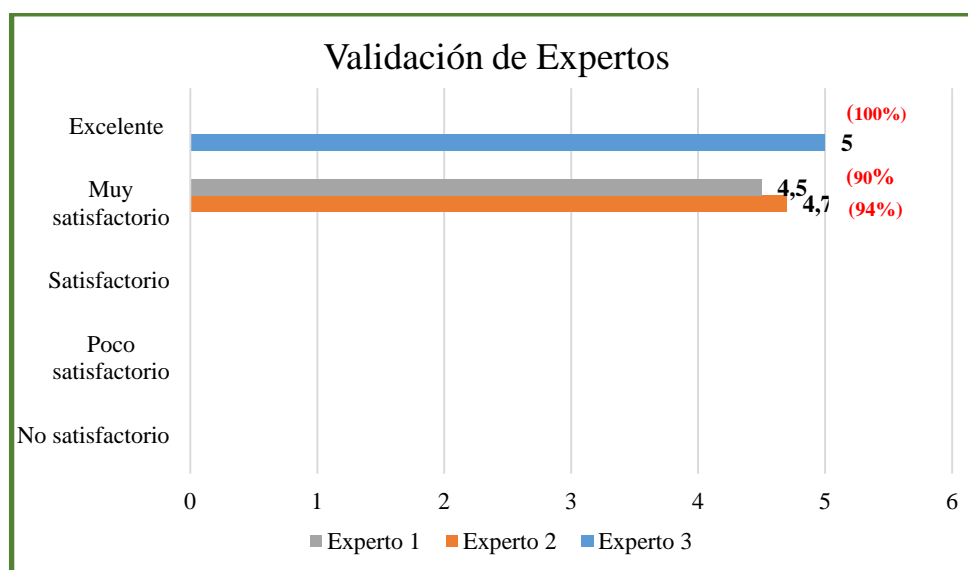
Es así que para los alumnos de octavo año proporciona una gran utilidad en el aula, debido a que el docente puede crear un entorno más participativo y creativo para impartir la asignatura y al ser una estrategia interactiva proporciona a los alumnos una forma diferente de aprender incentivando a generar interés y el sentido de la exploración al relacionar la teoría con la práctica.

La sistematización de los resultados mencionados en párrafos anteriores, validan la propuesta de “Estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí”, ver Tabla 7.

*Tabla 7. Evaluación de los expertos*

No.	Indicadores	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Total	Media
1	Argumentación de la estrategia propuesta.	4	5	5	14	4,7
2	Estructuración de la estrategia propuesta.	5	5	5	15	5,0
3	Lógica de la estrategia propuesta.	5	4	5	14	4,7
4	Importancia de la estrategia propuesta.	4	4	5	13	4,3
5	Facilidad para su implementación.	5	5	5	15	5,0
6	Valoración integral de la estrategia propuesta.	4	5	5	14	4,7
<b>TOTAL</b>		27	28	30	85	28,3
<b>MEDIA</b>		4,5	4,7	5	14,2	<b>4,7</b>

*Fuente: Entrevista a expertos en el área de ciencias naturales  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*



*Figura 14. Validación de Expertos  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*

### **3.3. Resultados del criterio de usuarios**

Los usuarios son los alumnos de octavo año de Educación General Básica de la unidad educativa “Saquisilí” y los resultados arrojados fueron los siguientes.

#### **Indicador 1. Enseña del profesor de la asignatura de Ciencias Naturales.**

En la etapa preliminar de diagnóstico solamente al 35,29% de los alumnos les gustaba como enseña su profesor la asignatura de Ciencias Naturales, sin embargo, al aplicar las estrategias didácticas lúdicas en CCNN se determinó que el 91,17% de los alumnos les llamo más la atención la forma de enseñanza que proporcionaba el profesor, generando mayor interés por las clases.

#### **Indicador 2. Aplica el docente actividades dinámicas**

En la etapa de diagnóstico solo el 32,35% de los alumnos mencionaron que el docente aplica actividades dinámicas para desarrollar la clase en la asignatura de CCNN, luego de aplicar la propuesta de estrategias didácticas lúdicas el 94,11% mencionaron que las clases fueron más interesantes ya que sus docentes aplicaban la mayoría del tiempo actividades dinámicas.

#### **Indicador 3. Interés por aprender mediante actividades dinámicas.**

En la etapa inicial de diagnóstico solo al 58,88% de los alumnos las actividades dinámicas y juegos les ayudaba a despertar el interés por aprender, ya en su mayoría estaban limitados a clases mecanizadas, pero luego de la aplicación de la propuesta de una manera planificada, diseñada y conforme a las necesidades de aprendizaje el 88,23% de los alumnos incrementaron su interés y participación dentro de la asignatura, lo que significa que las estrategias didácticas pueden influir de manera significativa en la atención.

#### **Indicador 4. Aprendizaje de las CCNN mediante actividades lúdicas.**

En el diagnóstico inicial solamente el 47,05% de los alumnos mencionaban que pueden aprender de mejor manera los contenidos mediante la aplicación de

juegos, sin embargo, luego de la aplicación de las estrategias didácticas lúdicas el 85,29% consideraron que estas estrategias les ayudaron a comprender de mejor manera los contenidos, lo que significa que las estrategias didácticas lúdicas incidieron significativamente en el aprendizaje.

#### **Indicador 5. Motivación mediante actividades lúdicas para CCNN.**

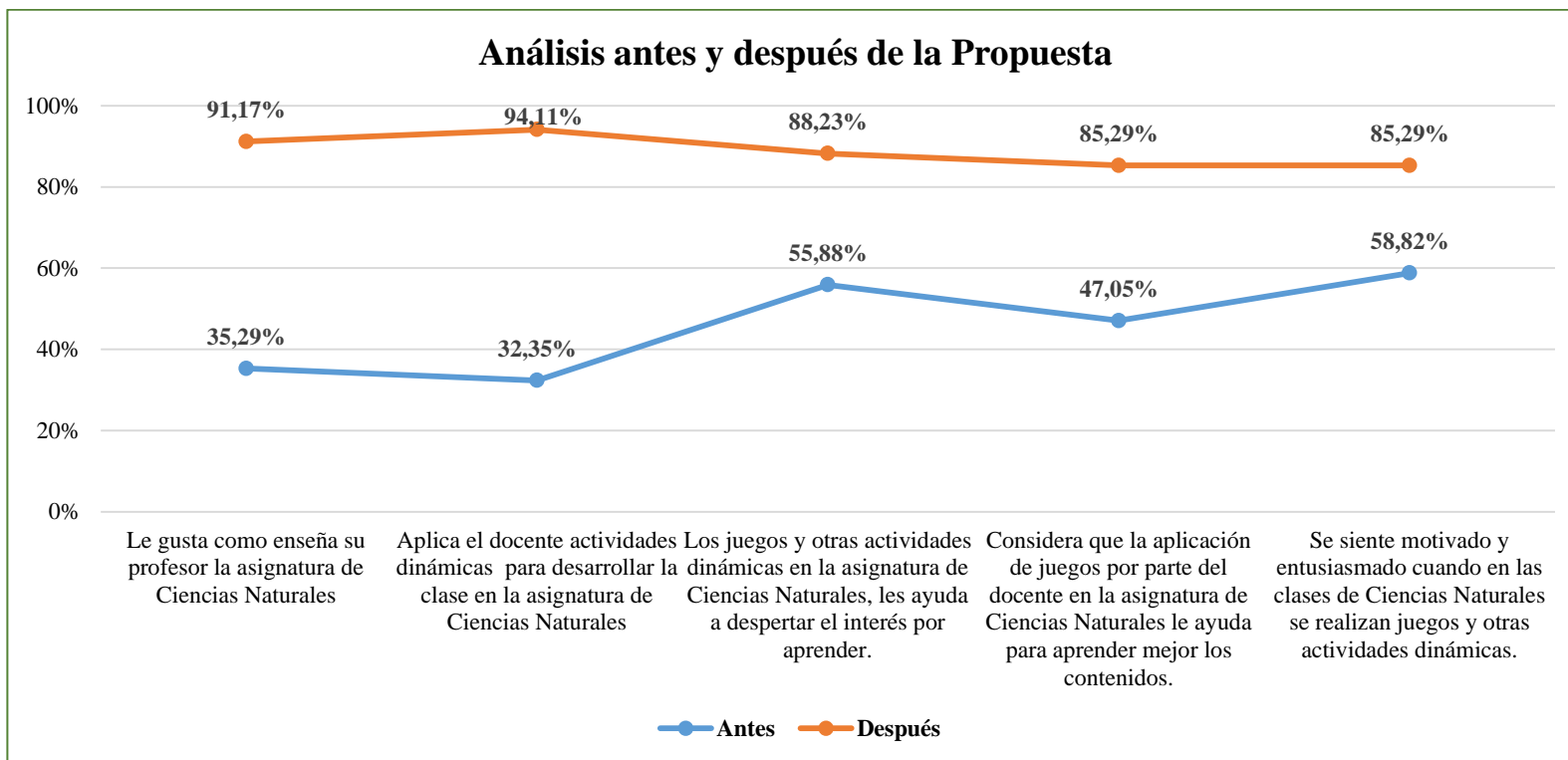
En el diagnóstico preliminar el 58,82% se sentían motivados y entusiasmado si las clases de CCNN eran realizadas mediante juegos o actividades dinámicas, luego de la aplicación planificada de las estrategias didácticas lúdicas el 85,29% de los alumnos le dieron mayor importancia a la asignatura, se incrementó su motivación y participación dentro de las clases, lo que se estima que estas estrategias influyen en sus entorno y contexto estudiantil pues sienten que las clases no son mecanizadas si no que se prioriza alternativas para que puedan aprender todos los contenidos además de tener un refuerzo a través de aplicaciones didácticas que les permite continuar mejorando su aprendizaje.

La sistematización de los resultados por los usuarios mencionados en párrafos anteriores, dan credibilidad de la propuesta de “Estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí”, ver Tabla 8.

*Tabla 8. Porcentajes de mejora con la aplicación de la propuesta*

<b>Porcentajes de mejora con la aplicación de la propuesta</b>			
<b>Nº</b>	<b>Indicador</b>	<b>Antes</b>	<b>Después</b>
<b>1</b>	Le gusta como enseña su profesor la asignatura de Ciencias Naturales	35,29%	91,17%
<b>2</b>	Aplica el docente actividades como: juegos, dinámicas o dramatizaciones para desarrollar la clase en la asignatura de Ciencias Naturales	32,35%	94,11%
<b>3</b>	Los juegos y otras actividades dinámicas en la asignatura de Ciencias Naturales, les ayuda a despertar el interés por aprender.	55,88%	88,23%
<b>4</b>	Considera que la aplicación de juegos por parte del docente en la asignatura de Ciencias Naturales le ayuda para aprender mejor los contenidos.	47,05%	85,29%
<b>5</b>	Se siente motivado y entusiasmado cuando en las clases de Ciencias Naturales se realizan juegos y otras actividades dinámicas.	58,82%	85,29%

*Fuente: Encuesta a estudiantes del 8vo. Grado de E.G.B de la Unidad Educativa Saquisilí  
Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta*



**Figura 15. Análisis antes y después de la propuesta**  
 Elaborado por: Zoila Vilca Toapanta

### **3.4. Conclusiones del capítulo III**

Con la validación de la propuesta mediante los expertos, se determinó que las estrategias didácticas lúdicas son la vía metodológica que aportan significativamente al mejoramiento del aprendizaje de las Ciencias Naturales en los alumnos de octavo año, debido a que los alumnos se encuentran motivados, pues aprenden mediante el juego, razón suficiente para concretar un proceso formativo eficaz.

Con la aplicación de la propuesta y los resultados obtenidos por parte de los usuarios se concluye que las estrategias didácticas lúdicas son de gran influencia y de aporte educativo para motivar e incentivar a los alumnos a mejorar sus hábitos tradicionales de aprendizaje, además la propuesta no solo mejora el área cognitiva sino también lo psicomotriz y lo afectivo, logrando interactuar entre compañeros, junto al docente y con incidencia positiva hacia la familia y sociedad en general.

## **Conclusiones Generales**

- Se establecieron los fundamentos teóricos que sustentan la investigación de las Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para octavo grado de Educación General Básica.
- A partir del diagnóstico se logró identificar las deficiencias en el proceso educativo y a partir de ello se levantó una propuesta para cubrir dichos requerimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La propuesta de Estrategia Didáctica Lúdicas para octavo grado de Educación General Básica en Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Saquisilí, surge como respuesta a una necesidad educativa, se resalta 13 estrategias lúdicas seleccionadas en función de la edad de los alumnos y 13 planes de contingencia con sus respectivos temas.
- Tanto los expertos como los usuarios validaron la propuesta de Estrategia Didáctica Lúdicas para octavo grado de Educación General Básica en Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Saquisilí, mediante una valoración de excelente, según escala designada.

## **Recomendaciones Generales**

- Aplicar la estrategia didáctica lúdicas en otros escenarios educativos, en función de lograr un cambio significativo en el aprendizaje de los alumnos de Ciencias Naturales.
- Continuar con investigaciones de las estrategias didácticas lúdicas en otros grados de Educación General Básica con el fin de propagar la importancia de los juegos en el aprendizaje significativo.
- Generar nuevas investigaciones desde la dinámica de la lúdica en los procesos formativos.

## Referencias Bibliográficas

- Adúriz, A. Gómez, A. Rodríguez, D. et al. (2011). *Las Ciencias Naturales en Educación General Básica: formación de ciudadanía para el siglo XXI*. [http://www7.uc.cl/sw\\_educ/educacion/grecia/plano/html/pdfs/biblioteca/libros/LibroAgustin.pdf](http://www7.uc.cl/sw_educ/educacion/grecia/plano/html/pdfs/biblioteca/libros/LibroAgustin.pdf)
- Beltrán, J. (1996). *Estrategias de aprendizaje*. Psicología de la instrucción I. Variables y procesos básicos. Madrid
- Belando, M. (2017). *Aprendizaje a lo largo de la vida. Concepto y componentes*. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf>
- Busquest, T. Larrosa, P. (2016). *Reflexiones sobre el aprendizaje de las ciencias naturales. Nuevas aproximaciones y desafíos*. Estudios Pedagógicos. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v42nespecial/art10.pdf>
- Dansereau, D. (1985). *Learning strategy research*. En J.V. Segal, S.F. Chipman y R. Glaser Edits. Thinking and learning skills.
- Del pozo, C. (2013). *Metodológica, estrategias y técnicas metodológicas para la enseñanza*. <https://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>
- Fandos, M. (2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis\\_1.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf)
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García, S. (2015). *Uso de metodología didáctica para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales*. <https://core.ac.uk/download/pdf/77276301.pdf>
- Gonzalez, R. (1997). *Concepciones y enfoques de aprendizaje*. España. Revista de Psicodidáctica. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>

- Gutierrez, J. (2018). *Estrategias didácticas en la enseñanza y el aprendizaje desde una perspectiva interactiva*. Escuela Normal De Santa Ana Zicatecoyan. <http://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- Iztúriz, A. Barrientos, A. Ruiz, Y. et al. (2007). *El juego instruccional como una estrategia de aprendizaje sobre riesgos naturales*. Revista Venezolana de Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35617701014.pdf>
- Lema, S. (2016). *Los juegos didácticos como una alternativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ciencias naturales en octavo año de* <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8582/1/T-UCE-0010-1513.pdf>
- Macas, D. (2015). *Uso de estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje de ciencias naturales*. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22498/1/tesis%20vanessa%20macas.pdf>
- Martínez, R. (2013). *El maravilloso mundo de la adivinanza*. <https://plataformaeducativa.secolima.gob.mx/Descargar/ElmaravillosomundodelasadivanzasRubenMartinez.pdf>
- López, M. Torres, L. Castillo, A. (2006). *Aprendizaje y Desarrollo humano* <http://www.somece.org.mx/simposio2004/memorias/grupos/archivos/049.doc>.
- OEI. (2005). *Prácticas que promuevan la universalización del derecho a la educación, así como la mejora de la calidad y de la equidad educativa*. [https://www.segib.org/informeCODEI/assets/Cap01.03\\_La\\_OEI.pdf](https://www.segib.org/informeCODEI/assets/Cap01.03_La_OEI.pdf)
- Ortiz, C. (2009). *Las estrategias didácticas en la enseñanza y de las Ciencias Naturales*. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/DialnetEstrategiasDidacticasEnLaEnsenanzaDeLasCienciasNat-4040156.pdf>
- Pérez, O. Otero, I. Nieves, Z. (2003). *Aprendizaje y desarrollo humano*. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1901Perez.pdf>
- Pozo, J. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Morata. Madrid.

- Pozo, J. (1989). *Adquisición de estrategias de aprendizaje*. Cuadernos de Pedagogía.
- Robira, A. (2017). *El proceso de enseñanza – aprendizaje*. El acto didáctico. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Rodríguez, A. (2005). *Eficacia del concurso “Pasapalabra” como herramienta de aprendizaje activo*. XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial. [https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/4464/jiiu\\_2015\\_72.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Una%20de%20las%20ventajas%20que,la%20b%C3%BAsqueda%20de%20informaci%C3%B3n%20y](https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/4464/jiiu_2015_72.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Una%20de%20las%20ventajas%20que,la%20b%C3%BAsqueda%20de%20informaci%C3%B3n%20y)
- Tapia, I. (2016). *La dramatización como recurso educativo*. El aula de clase. <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21394/TFM16-MPES-LCL-TAPIA-109418.pdf?sequence=1>
- Torres, C. (2007). *El juego como una estrategia de aprendizaje dentro del aula*. [http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf;jsessionid=19611132CEBC2DB3BCEFF55ECDF19045?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=19611132CEBC2DB3BCEFF55ECDF19045?sequence=1)
- Valle, A. Gonzales, G. (2014). *Las estrategias de aprendizaje*. Características del aprendizaje y su relevancia en el contexto escolar Revista de Psicodidáctica.
- Weinstein, C. Mayer, R. (1986). *La enseñanza de estrategias para el aprendizaje*. Revista estadounidense de investigación educativa. <http://www.sciepub.com/reference/146054>
- Wheeler, S. (2017). *¿Qué es la enseñanza innovadora? Los factores que inciden en una enseñanza innovadora con o sin tecnología*. El docente un desafío en la educación. <http://www.eduforics.com/es/la-ensenanza-innovadora/>

## APÉNDICES

### Apéndice A

No.	Temas del Plan de Contingencia	Utilización de Estrategias Didácticas Lúdicas en la asignatura de Ciencias Naturales													
		Estrategia 1 Rompecabezas	Estrategia 2 Crucigramas	Estrategia 3 Adivinanzas	Estrategia 4 Juegos de mesa	Estrategia 5 Juegos de letras	Estrategia 6 Ruletas	Estrategia 7 Juegos de azar (Bingo educativo)	Estrategia 8 Emparejamiento	Estrategia 9 Pasapalabras	Estrategia 10 Dramatización Educativa	Estrategia 11 Completa las Palabras (El ahorcado)	Estrategia 12 Laberintos	Estrategia	Ninguna
1	Propiedades de los seres vivos														X
2	Los niveles de organización														X
3	La célula animal y vegetal	X													
4	Embarazo y Gestación														X
5	Infecciones de Transmisión Sexual														X
6	Nutrición en autótrofos y heterótrofos - La nutrición humana														X
	<b>Total 100%</b>	16,66%													83,83%

**PC valorados para diagnosticar el uso de estrategias didáctica lúdicas en CCNN**

## Apéndice B

### Grupos de Enfoque en los alumnos de octavo año de EGB

#### Guía de Preguntas

1. ¿Le gusta como enseña su profesor la asignatura de Ciencias Naturales?

Siempre	
A veces	
Nunca	

2. ¿Aplica el docente actividades como: juegos, dinámicas, cuentos y dramatizaciones para desarrollar la clase en la asignatura de Ciencias Naturales?

Siempre	
A veces	
Nunca	

3. ¿Los juegos y otras actividades dinámicas en la asignatura de Ciencias Naturales, les ayuda a despertar el interés por aprender?

Siempre	
A veces	
Nunca	

4. ¿Considera que la aplicación de juegos por parte del docente en la asignatura de Ciencias Naturales le ayuda para aprenda de mejor los contenidos?

Siempre	
A veces	
Nunca	

5. ¿Describa cómo se siente cuando en la clase de Ciencias Naturales se realizan juegos y otras actividades dinámicas?

Entusiasmado	
Molesto	
Aburrido	

Gracias por su colaboración

## Apéndice C

### Guía de Observación en la clase virtual

**Datos informativos:**

**Área:** Ciencias Naturales

**Año de EGB:** Octavos “A, B, C, D”

**Nombre del docente:**

**Fecha:**

**Objetivo:** Evidenciar el cumplimiento en la aplicación de estrategias didácticas lúdicas en el aula de clase.

**Instrucciones:** Marcar con una “X” el cumplimiento o no en la columna correspondiente, además de ser necesario anotar todas las observaciones pertinentes.

N°	Acciones a evaluar	Cumplimiento		Total	Observaciones
		Si	No		
1	Los alumnos tienen conocimientos previos del tema.				
2	Los alumnos entienden claramente el tema.				
3	Los alumnos muestran interés por la clase.				
4	Los alumnos prestan atención a la clase impartida.				
5	Los alumnos participan activamente en la clase.				
6	Los alumnos responden correctamente las interrogantes referentes al tema.				
7	Los estudiantes realizan correctamente las actividades lúdicas propuestas.				
8	Se lograron desarrollar las destrezas básicas del tema.				

## **Apéndice D**

### **Entrevista a Docentes**

#### **Universidad Técnica de Cotopaxi**

#### **Unidad Educativa “Saquisilí”**

#### **Entrevista dirigida a los docentes del octavo grado de educación básica**

**Tema:** Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo grado de Educación General Básica.

**Objetivo:** Recabar información sobre el uso de las estrategias didácticas lúdicas que emplea el docente de Ciencias Naturales en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los octavos grados de la unidad educativa “Saquisilí”

#### **Guía de Preguntas**

- 1. ¿Conoce conceptualmente que son las estrategias didácticas lúdicas?**
- 2. ¿Emplea usted estrategias didácticas lúdicas en el área de Ciencias Naturales?**
- 3. ¿Si no emplea estrategias didácticas lúdicas, qué estrategias utiliza en el área de Ciencias Naturales?**
- 4. ¿Qué resultados y experiencias ha obtenido mediante la utilización de estrategias didácticas lúdicas?**
- 5. ¿Le gustaría capacitarse sobre las estrategias didácticas lúdicas para el área de Ciencias Naturales?**

## Apéndice E

### Formato de validación de expertos

#### 1. Datos de la propuesta de investigación

**Autora:** Ing. Zoila Vilca

**Título:** Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo año de Educación General Básica.

**Objetivo:** Determinar las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

#### 1. Identificación del evaluador

**Nombres y Apellidos del evaluador:**

**Título de cuarto nivel o Postgrado:**

**Número de registro de la Senescyt:**

**Institución vinculada actualmente (Cargo e Institución):**

**Teléfono:**

**Correo electrónico:**

#### 2. Instrucciones

Ubique el número correspondiente en los paréntesis según la siguiente escala:

- 5 Excelente
- 4 Muy satisfactorio
- 3 Satisfactorio
- 2 Poco satisfactorio
- 1 No satisfactorio

- I. ( ) Argumentación de la estrategia propuesta
- II. ( ) Estructuración de la estrategia propuesta
- III. ( ) Lógica de la estrategia propuesta

- IV. ( ) Importancia de la estrategia propuesta
- V. ( ) Facilidad para su implementación
- VI. ( ) Valoración integral de la estrategia propuesta

**Por favor emita un comentario**

1. **Temporalidad:** ¿La propuesta es resultado de un requerimiento actual y evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
2. **Normalidad de contenido:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa e investigadores en el tema?
3. **Selectividad:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
4. **Impacto:** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	
Internacional	

**5. Comentarios y recomendaciones generales para la autora**

.....

**Firma del evaluador**

## Validación de experto 1



POSGRADO

### Formato de validación de expertos

#### 1. Datos de la propuesta de investigación

**Autora:** Ing. Zola Vilca

**Título:** Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo año de Educación General Básica.

**Objetivo:** Delinear las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

#### 1. Identificación del evaluador

**Nombres y Apellidos del evaluador:** Wilma Margoth Toapanta Toapanta

**Título de cuarto nivel o Postgrado:** Master Universitario en Competencias

Docentes Avanzadas para Niveles de Educación Primaria y Secundaria

**Número de registro de la Senescyt:** 7241152881

**Institución vinculada actualmente (Cargo e Institución):** Docente CCNN –

UES

**Teléfono:** 032136029 - 0987916763

**Correo electrónico:** wilma.toapanta14@gmail.com

#### 2. Instrucciones

## 2. Instrucciones

Ubique el número correspondiente en los paréntesis según la siguiente escala:

- 5 Excelente
- 4 Muy satisfactorio
- 3 Satisfactorio
- 2 Poco satisfactorio
- 1 No satisfactorio



POSGRADO

- I. (4 ) Argumentación de la estrategia propuesta
- II. (5 ) Estructuración de la estrategia propuesta
- III. (5 ) Lógica de la estrategia propuesta
- IV. (4 ) Importancia de la estrategia propuesta
- V. (5 ) Facilidad para su implementación
- VI. (4 ) Valoración integral de la estrategia propuesta

### Por favor emita un comentario

1. **Temporalidad:** ¿La propuesta es resultado de un requerimiento actual y evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?

Sí, porque actualmente los estudiantes de octavo no reciben sus clases de mediante el uso de las estrategias didácticas lúdicas, para lo cual en el aprendizaje de Ciencias Naturales es importante y así facilitar el aprendizaje de las estudiantes.

2. **Normalidad de contenido:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa e investigadores en el tema?

Sí, es factible realizar este tipo de investigación del tema antes mencionado; porque es en bienestar de nuestros estudiantes y así mejorara el aprendizaje de las ciencias naturales.

3. **Selectividad:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

Por supuesto que sí, ya que no existe iniciativas del trabajo con alternativas innovadoras y de manera especial con las estrategias didácticas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales, lo que se convierte en opciones motivadoras dentro del aula.

4. **Impacto:** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

5. **Comentarios y recomendaciones generales para la autora**

Es muy interesante que exista este tipo de investigación ya que nos ayuda al aprendizaje de nuestros estudiantes, Además, que sean de réplicas en las demás asignaturas fortaleciendo el nivel educativo de la institución.



.....  
**Firma del evaluador**

CC: 1803239530

## Validación de experto 2



POSGRADO

### Formato de validación de expertos

#### 1. Datos de la propuesta de investigación

**Autora:** Ing. Zoila Vilca

**Título:** Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo año de Educación General Básica.

**Objetivo:** Delinear las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

#### 1. Identificación del evaluador

**Nombres y Apellidos del evaluador:** *Chacón Torres José Gerardo*

**Título de cuarto nivel o Postgrado:** *Magister Universitario en Competencias*

*Docentes Avanzadas para niveles de Educación Infantil, Primaria y Secundaria*

**Número de registro de la Senescyt:** *7241152882*

**Institución vinculada actualmente (Cargo e Institución):** *Docente UE.*

*Saquisilí.*

**Teléfono:** *2721-117*

**Correo electrónico:** *chaconjose1965@hotmail.com*

## 2. Instrucciones

Ubique el número correspondiente en los paréntesis según la siguiente escala:

- 5 Excelente
- 4 Muy satisfactorio
- 3 Satisfactorio
- 2 Poco satisfactorio
- 1 No satisfactorio



POSGRADO

- I. (5 ) Argumentación de la estrategia propuesta
- II. (5 ) Estructuración de la estrategia propuesta
- III. (4 ) Lógica de la estrategia propuesta
- IV. (4 ) Importancia de la estrategia propuesta
- V. (5 ) Facilidad para su implementación
- VI. (5 ) Valoración integral de la estrategia propuesta

### Por favor emita un comentario

1. **Temporalidad:** ¿La propuesta es resultado de un requerimiento actual y evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?

*Si, ya que la propuesta responde a la necesidad actual de la educación ecuatoriana principalmente en una asignatura básica de la planificación como es ciencias naturales, además se halla bien estructurada, diseñada y bajo metodologías coherente relacionadas y factibles permitiéndole cumplir con cada objetivo planteado.*

2. **Normalidad de contenido:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa e investigadores en el tema?

*Si ya que el contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines, además es clara entendible.*

3. **Selectividad:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

*Si ya que el material es un aporte valido, vigente y relevante para mejorar la enseñanza de la Ciencias Naturales y brinda la oportunidad para los alumnos aprendan de una manera diferente considerando el contexto virtual.*

4. Impacto: ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	X
Internacional	

5. Comentarios y recomendaciones generales para la autora

*La propuesta planteada es muy importante ya que ayuda a fortalecer los conocimientos y generar aprendizajes significativos en la asignatura de ciencias naturales, brindándoles de esta forma una oportunidad para innovar la educación y ofrecer calidad de enseñanza a los estudiantes.*



.....  
Firma del evaluador

CC: 0501648752

### Validación de experto 3



POSGRADO

#### Formato de validación de expertos

##### 1. Datos de la propuesta de investigación

**Autora:** Ing. Zoila Vilca

**Título:** Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo año de Educación General Básica.

**Objetivo:** Delinear las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí.

##### 1. Identificación del evaluador

**Nombres y Apellidos del evaluador:** MENA BORJA LUIS PATRICIO

**Título de cuarto nivel o Postgrado:** MAGISTER EN DOCENCIA Y CURRÍCULO

**Número de registro de la Senescyt:** 1013-14-86054349

**Institución vinculada actualmente (Cargo e Institución):** DOCENTE UE,

SAQUISILÍ

**Teléfono:** 0991014513

**Correo electrónico:** patolinmen20@hotmail.com

## 2. Instrucciones

Ubique el número correspondiente en los paréntesis según la siguiente escala:

- 5 Excelente
- 4 Muy satisfactorio
- 3 Satisfactorio
- 2 Poco satisfactorio
- 1 No satisfactorio



POSGRADO

- I. (5) Argumentación de la estrategia propuesta
- II. (5) Estructuración de la estrategia propuesta
- III. (5) Lógica de la estrategia propuesta
- IV. (5) Importancia de la estrategia propuesta
- V. (5) Facilidad para su implementación
- VI. (5) Valoración integral de la estrategia propuesta

Por favor emita un comentario

1. **Temporalidad:** ¿La propuesta es resultado de un requerimiento actual y evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
  
2. **Normalidad de contenido:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa e investigadores en el tema?
  
3. **Selectividad:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
  
4. **Impacto:** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local	
Regional	
Nacional	<u>X</u>
Internacional	

### 5. Comentarios y recomendaciones generales para la autora

Las estrategias expuestas por la Ing. Zoila Vilca son innovadoras ya que despierta el interés en los estudiantes por aprender los nuevos conocimientos impartidos por el docente, permite interactuar con la tecnología y así llegar a un aprendizaje significativo en el educando, mi recomendación sería ampliar estas importantes estrategias a nivel de bachillerato de la institución y así llegar a ser un modelo educativo, para a futuro lo puedan aplicar el resto de instituciones de la provincia y porque no del país.



.....  
**Firma del evaluador**

CC: 0502286792

## Apéndice F

### Formato de validación de usuarios

#### 1. Datos de la propuesta de investigación

**Autora:** Ing. Zoila Vilca.

**Título:** Estrategias Didácticas Lúdicas en Ciencias Naturales para Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Saquisilí”.

**Objetivo:** Determinar las estrategias didácticas lúdicas en Ciencias Naturales para octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Saquisilí

#### 2. Guía de preguntas

Nº	Acciones a evaluar	Cumplimiento		Total	Observaciones
		Si	No		
1	¿Le gusta como enseña su profesor la asignatura de Ciencias Naturales?				
2	¿Aplica el docente actividades como: juegos, dinámicas, cuentos y dramatizaciones para desarrollar la clase en la asignatura de Ciencias Naturales?				
3	¿Los juegos y otras actividades dinámicas en la asignatura de Ciencias Naturales, les ayuda a despertar el interés por aprender?				
4	¿Considera que la aplicación de juegos por parte del docente en la asignatura de Ciencias Naturales le ayuda para aprenda de mejor los contenidos?				
5	¿Se siente motivado y entusiasmado cuando en las clases de ciencias naturales se realizan juegos y otras actividades dinámicas?				