



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO

Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018- 2019. Lineamientos Alternativos

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Educación Básica

AUTORA

Tania Isabel Balcázar Barros

DIRECTORA

Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2019

CERTIFICACIÓN

Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado y orientado en todas sus partes, la tesis de investigación titulada: **Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018- 2019. Lineamientos Alternativos**, de autoría de la Srta. Tania Isabel Balcázar Barros con cédula de identidad 1106053562, de la Carrera de Educación Básica, sede Loja, modalidad presencial, misma que ha sido monitoreada permanentemente con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de tesis; así como haber revisado oportunamente los informes de avances de investigación, devolviendo con las observaciones y recomendaciones necesarias, para asegurar la calidad de la cual se observa los planteamientos de la metodología de la investigación científica y las disposiciones de la Universidad Nacional de Loja para los procesos de titulación en el nivel de grado.

Por lo anteriormente expuesto, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 5 de septiembre de 2019


.....
Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg. Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Tania Isabel Balcázar Barros, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente declaro y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora	Tania Isabel Balcázar Barros
Firma 
Cédula:	1106053562
Fecha:	Loja, 19 de Noviembre de 2019

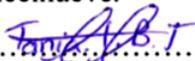
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Tania Isabel Balcázar Barros, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis titulada: **Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019. Lineamientos Alternativos**, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Educación Básica; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los diecinueve días del mes de noviembre de dos mil diecinueve.

Firma 

Autora Tania Isabel Balcázar Barros

Número de cédula: 1106053562

Dirección Loja, Barrio Bolonia calles: Av. de Integración Barrial.

Correo electrónico tania.balcazar@unl.edu.ec

Celular: 0979567205

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg. Sc.

Tribunal de Grado:

Presidente Lic. Oswaldo Soria Duarte Mg. Sc.

Primer Vocal Ing. Julio Cesar Idrobo Contento Mg. Sc.

Segundo Vocal Lic. Israel Fernando Ramón Salcedo Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

En este presente trabajo quiero dar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja la cual me permitió realizar mis estudios de tercer nivel en una carrera muy honorífica como lo es Educación Básica.

A todos los docentes de la carrera que supieron impartir sus conocimientos para mi formación y que de una u otra manera dejaron aprendizajes significativos en mi ser.

De manera especial a mi tutora de tesis, por haberme guiado, no solo en la elaboración de este trabajo de titulación, si no a lo largo de la carrera universitaria y haberme brindado el apoyo necesario para poder concluir de mejor manera con este trabajo investigativo que me llevara a la obtención de mi título como Licenciada de Educación Básica.

Agradezco también a la Mgs. Jessica Ruiz, Directora de la Escuela José Ángel Palacio y en especial al Lic. Julio Cesar Peña Flores y a los estudiantes del séptimo grado “A”, por su acogida y valiosa colaboración para la realización de esta investigación.

La Autora

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo va dedicado principalmente a Dios por ser mi sustento cada día y por permitirme llegar hasta este punto de mi vida en el cual estoy cumpliendo uno de mis más anhelados sueños.

A mis padres por el apoyo brindado, en especial a mi madre por ser mi fuente de inspiración y motivación para llegar a culminar una etapa más en mis estudios, y a toda mi familia a quienes amo con todo mi corazón.

La Autora

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Tania Isabel Balcázar Barros Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019. Lineamientos Alternativos	UNL	2019	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	JUAN DE SALINAS	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Educación Básica

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS UBICACIÓN GEOGRÁFICA CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ ÁNGEL PALACIO”



Fuente: <https://www.google.com/maps/place/Escuela+Jos%C3%A9+%C3%81ngel+Palacio/@3.9913298,-79.205891>

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018- 2019. Lineamientos Alternativos

b. RESUMEN

La investigación **Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018- 2019. Lineamientos Alternativos**, tuvo como objetivo general determinar cómo las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018 – 2019. Lineamientos Alternativos. Se sostuvo la investigación de carácter cuanti-cualitativo con el estudio descriptivo; métodos: científico, observacional, descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo y estadístico; técnicas: observación, encuesta y entrevista; instrumentos: guía de observación, cuestionario y guía de entrevista; y, los procedimientos: fundamentación teórica, diagnóstico y diseño de los lineamientos alternativos tomando como referencia el diagnóstico realizado al proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales dentro de la unidad tres “Ecosistemas”, en donde el principal problema detectado es la carencia de utilización de estrategias lúdicas como mecanismo de aprendizaje que son de interés de los estudiantes. La muestra participante fue de 29 estudiantes y 1 docente. Se concluye el trabajo confirmando la importancia de las estrategias lúdicas y su contribución al aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en la unidad tres.

Palabras Claves: estrategias lúdicas, aprendizaje, ciencias naturales, ecosistemas.

ABSTRACT

The research Playful strategies and their impact on the learning of the Natural Sciences of the three Ecosystems unit, in the students of the seventh grade A of the Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, of the city of Loja, academic period 2018-2019. Alternative Guidelines, had as a general objective to determine how the playful strategies affect the learning of the Natural Sciences of the three Ecosystems unit, in the students of the seventh grade A of the José Ángel Palacio Educational Unit evening section, of the city of Loja, period Academic 2018 - 2019. Alternative Guidelines. The descriptive study was sustained; methods: scientific, observational, descriptive, analytical, synthetic, inductive, deductive and statistical; techniques: observation, survey and interview; instruments: observation guide, questionnaire and interview guide; and, the procedures: theoretical foundation, diagnosis and design of the alternative guidelines taking as reference the diagnosis made to the Natural Science learning process within unit three “Ecosystems”, where the main problem detected is the lack of use of strategies recreational as a learning mechanism that are of interest to students. The participating sample was 29 students and 1 teacher. The work is concluded confirming the importance of playful strategies and their contribution to the learning of the Natural Sciences subject in unit three.

Key Words: playful strategies, learning, natural sciences, ecosystems.

c. INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas aportan diferentes beneficios en el desarrollo cognitivo del estudiante, con su implementación a través de juegos, los niños aprenden más y mejor los diferentes contenidos que se les imparten. Gómez, Molano y Calderón (2015) manifiestan: “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa” (p.40). Es por ello que el docente puede hacer uso de los juegos como una actividad de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, permitiendo que el aprendizaje se transforme en una experiencia feliz que involucre al estudiante en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En este sentido al hablar de estrategias lúdicas en el aula de clases lo que se busca con ellas es fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, el mismo que es un proceso activo en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos a partir del andamiaje que realiza entre el conocimiento previo o pasado y el conocimiento nuevo (López, 2009). Conllevando de esta manera a la participación activa del alumnado dentro del salón de clases en la construcción de su propio conocimiento.

Mediante las prácticas de observación y ayudantía realizadas en el séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, durante el desarrollo de la asignatura de Ciencias Naturales, se evidenció que el docente imparte la asignatura utilizando el método tradicionalista durante las clases, lo cual ocasiona en los estudiantes cansancio, aburrimiento y desinterés dejando de lado la utilización de estrategias lúdicas.

Por lo expuesto, el presente trabajo investigativo titulado Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018- 2019. Lineamientos Alternativos tuvo como objetivo general determinar cómo las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018 – 2019.

Así también, como objetivos específicos que orientaron el proceso investigativo se plantearon: Fundamentar teóricamente a través de la literatura relacionándola con las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del séptimo grado; diagnosticar el estado actual de la relación existente entre las estrategias lúdicas y su impacto en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, periodo académico 2018 – 2019; plantear lineamientos alternativos que faciliten el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la unidad tres Ecosistemas, de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019.

Además, cuenta con la revisión de la literatura la cual está compuesta por dos variables en la primera se mencionan las estrategias lúdicas con los subtemas: ¿Qué son las estrategias?; estrategias lúdicas; beneficios de las estrategias lúdicas en la educación, el juego como estrategia lúdica; utilización de los juegos en el aula; los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La segunda variable se denomina el aprendizaje de las Ciencias Naturales con los siguientes subtemas: definición de aprendizaje, tipos de aprendizaje, didáctica en las Ciencias Naturales, los ecosistemas, estrategias lúdicas para lograr aprendizajes en los ecosistemas.

El tipo de estudio de la investigación es descriptivo; los métodos empleados fueron: científico el cual está presente en todo el trabajo investigativo y permitió determinar con claridad los procesos y resultados de la investigación; observacional que sirvió para detectar y caracterizar los diseños metodológicos utilizados en el proceso educativo; descriptivo para el análisis, registro, interpretación y descripción de la información; analítico permitió identificar y clasificar la información recopilada para la referencia de literatura; sintético coadyuvó al establecimiento de las conclusiones y recomendaciones; inductivo para la elaboración del marco teórico; deductivo permitió determinar el problema; y, el estadístico aplicado en los resultados de la encuesta y su tabulación.

Como técnicas se emplearon la guía de observación, encuesta y entrevista; y como instrumentos: ficha de observación, cuestionario, y banco de preguntas. La población son

los niños de séptimo grado, y no se señala muestra por cuanto se trabajó con toda la población de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”, siendo así 29 estudiantes y un docente.

La técnica empleada al docente de aula fue la entrevista estructurada y como resultado de la tabulación de esta se pudo determinar que el docente carece de conocimiento sobre estrategias lúdicas por lo que no las aplica en la enseñanza de las Ciencias Naturales, es por ello que a los estudiantes se les presenta la clase monótona, aburrida y cansada; y con respecto a los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes se pudo determinar el bajo rendimiento académico que presentan dentro de la unidad tres, denominada “Ecosistemas” causada por la poca o nula implementación de estrategias metodológicas por parte del docente, dejando de lado la lúdica como fuente de aprendizaje. Con el ánimo de dar solución a esta problemática se plantea un taller denominado “Jugando con los ecosistemas” como lineamientos alternativos.

Con este antecedente se concluyó que es de vital importancia la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en general y sobre todo en la unidad tres “Ecosistemas” ya que le permiten al docente desarrollar su quehacer pedagógico de forma activa, motivadora y divertida, saliendo de lo rutinario y tradicional y adentrándose a un espacio de participación activa del estudiante el mismo que dentro de este espacio podrá ser el constructor de su propio aprendizaje. Es por ello que se recomienda trabajar con las actividades del taller que se proponen como lineamiento alternativo.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Estrategias lúdicas

¿Qué son las estrategias?

Al mencionar una estrategia nos referimos a una táctica que pone en marcha el docente para conseguir un fin determinado, así Mayoral y Suarez (2014) indican:

Una estrategia es un método organizado, formalizado y orientado para alcanzar una meta propuesta y su aplicación en la práctica requiere del desarrollo de procedimientos y de técnicas cuya elección y diseño son responsabilidad del estratega que en el ámbito educativo, éste es el docente. (p.27)

Se concuerda con lo citado por los autores ya que se considera que una estrategia siempre se plantea con un fin determinado, en este sentido el docente es el encargado de buscar diferentes estrategias y escoger las mejores para involucrarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad que el estudiante adquiera significativamente los conocimientos.

La estrategia presupone no solo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad. (Vargas, 2014, p.1)

Se comparte lo antedicho por parte del autor ya que hace referencia a que al plantearse el docente una estrategia para llevar a cabo diferentes actividades, debe tener en consideración todo el grupo de trabajo que va a intervenir y las diferencias individuales que cada uno de ellos pueden presentar en el desarrollo de las mismas, para con esto poder llegar a cumplir satisfactoriamente su finalidad con el objetivo planteado y no encontrarse inconvenientes en el desarrollo que puedan llegar a truncar sus propósitos.

Estrategias lúdicas

La enseñanza y el aprendizaje es sin duda alguna un proceso complejo para el docente y más aún cuando se encuentra con estudiantes con dificultades de aprendizaje, por ello el docente

debe buscar las estrategias más adecuadas para motivar a los estudiantes a que se sientan atraídos a la clase. Mayoral y Suarez (2014) manifiestan:

Una estrategia es un método organizado, formalizado y orientado para alcanzar una meta propuesta y su aplicación en la práctica requiere del desarrollo de procedimientos y de técnicas cuya elección y diseño son responsabilidad del estratega que, en el ámbito educativo, éste es el docente. (p.27)

Una buena estrategia para la enseñanza es el uso de la lúdica con la cual se pretende llevar de una forma diferente el aprendizaje, presentándola como una gran oportunidad para llegar al niño con actividades diferentes y divertidas que despierten el gusto por el aprendizaje. Sánchez, Sánchez, y Agudelo. (2015) indican:

Las estrategias lúdicas entendidas como aquellas que promueven la participación activa, estimulan la creatividad, generan relaciones horizontales que permiten un compartir de saberes entre los participantes y los investigadores, promueven un ambiente para disfrutar el aprendizaje, hacen que los estudiantes sean dinamizadores del proyecto y pueden ser desarrolladas con materiales sencillos. (p.102)

Por su parte Calderón (como se citó en Orellana, 2018) define: “La lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo” (p. 7).

Compartiendo lo expuesto por los autores, las estrategias lúdicas permiten un aprendizaje libre del aburrimiento y lleno de participación, estas pueden ser utilizadas en clase para dejar de lado las clases monótonas y tediosas que generalmente se trabajan con el modelo tradicionalista en donde el docente es el único autor del conocimiento y concibe al estudiante como una hoja vacía que necesita ser llenada de conocimientos, dejando de lado los aprendizajes previos que ellos pueden tener en relación a diferentes temas. Solé (como se citó Griñán, 2014) menciona. “Debemos, como maestros, ofrecer a nuestros alumnos una perspectiva amplia, nunca restrictiva en este proceso de enseñanza, abriendo multitud de caminos y estrategias para que se acerquen a él, intentando que lo afronten como un reto interesante que resolver” (p. 12).

Actualmente se cuenta con infinidad de estrategias lúdicas que sirven como herramientas de trabajo en el aula y que permiten crear ambientes agradables y gustosos para niños y niñas a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos y temas que permitan fomentar un aprendizaje reflexivo, participativo y sobre todo duradero que sea fructífero para su vida.

Beneficios de las estrategias lúdicas en la educación

Las estrategias lúdicas trabajadas como juegos pueden ser una gran herramienta en el sistema educativo, el aplicarlo en el aula puede traer grandes beneficios hacia los niños quienes se sienten atraídos por él, en nuestras aulas de hecho es muy poco utilizado siendo casi nula su aplicación, ya sea porque los discentes no conocen su uso en la educación, o no se sienten motivados hacia la aplicación de esta estrategia. Prados (2014) afirma:

La tradicional brecha que suele establecerse entre juego y aprendizaje no ha contribuido a la consolidación del juego como herramienta formadora en nuestro sistema educativo; una cosa es el trabajo serio y otra muy distinta la actividad lúdica. Sin embargo, como se ha señalado, jugar es algo serio por partida doble: el jugador se implica completamente en la tarea y necesita jugar para crecer. (p.201)

Si alguien hace algo que le gusta sin duda alguna que lo disfrutará, se sentirá atraído y colocará los cinco sentidos en lo que está haciendo, es por ello que los niños se sentirán cautivados a jugar ya que esta actividad presenta la mayor atracción posible para ellos, entonces como no creer que el estudiante logrará aprender lo que está haciendo en ese momento, sus habilidades y forma de reflexionar mejorará notablemente ya que este tipo de actividad resultará más fácil y sencilla que cuando se presiona a un niño a realizar una actividad en la que encuentra dificultad.

Además, el juego aporta muchos aspectos positivos al aplicarlos dentro del aula de clases entre ellos

- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación

- Genera reflexión
- Promueven las ventajas de aprendizaje activo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Desarrolla la imaginación
- Facilita la participación de estudiantes introvertidos
- Vincula la educación con el entretenimiento
- Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo
- Proporcionan una evaluación periódica y sistemática de aprendizajes
- Ofrecen instancias para aplicar contenidos
- Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor
- Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada. (Unknown, 2012)

Dicho esto, se puede entender que son muchos los beneficios que poseen la aplicación de las estrategias lúdicas dentro de la vida cotidiana y en la educación, en la cual se pueden trabajar diferentes contenidos acompañados de actividades que permitan la participación constante del alumnado, lo motiven aprender y favorezcan notablemente en su desempeño en el ámbito escolar

El juego como estrategia lúdica

“Los juegos son la forma más elevada de la investigación ya que en los momentos de crisis, solo la imaginación es más importante que el conocimiento” Albert Einstein. Con esta frase damos preámbulo en el tema mencionando que los seres humanos somos seres lúdicos por naturaleza y por este hecho aprendemos con mayor facilidad aquello que produce gozo y alegría. Medina (2015) manifiesta:

El juego infantil es una actividad espontánea y creativa que se realiza por el hecho de resultar agradable, más allá de estos aspectos concisamente placenteros, sin embargo, todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida, con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades. (p.15)

Se concuerda con lo mencionado por el autor y se comparte que está demostrado con varios estudios científicos que el juego y un movimiento moderado genera una serie de acciones en el cerebro que repercuten en beneficio directo en el aprendizaje y la salud física y emocional del niño:

El juego se lo puede aplicar en el aula de clase siendo una gran herramienta de enseñanza-aprendizaje. Kant (como se citó en Melo y Rubinsten, 2014) menciona que el juego es una actividad que tiene el fin de construir saberes y contribuir con el conocimiento, imaginación y entendimiento. Por esta razón es importante que la escuela aproveche las potencialidades del juego y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo sino también las estructuras mentales.

En el aula de clases el juego debe entenderse como parte natural del proceso de enseñanza-aprendizaje, íntimamente unido a las tareas de aprendizaje que se proponen. Prados (2014) menciona. “El juego es una actividad natural en el niño y esencial para la promoción de su desarrollo en todas sus dimensiones: física, social, emocional y cognitiva” (p.195).

Apoyando lo antes citado sobre el juego también se puede mencionar que el docente al momento de introducir el juego como estrategia de aprendizaje debe explicar las normas, reglas y objetivos que este posee para que se puedan obtener buenos resultados, caso contrario se estaría proponiendo actividades sin ningún fin en específico y que no generen aprendizajes significativos y pasen al bullicio y desorden dentro del salón de clases.

Utilización de los juegos en el aula

Realizar actividades en relación al juego con las materias a estudiar puede resultar muy útil para poner en práctica todo lo aprendido. De una forma amena y rápida, los más pequeños pueden responder a cuestiones o relacionar elementos que pondrán en marcha los mecanismos de la lógica o la memoria de una forma divertida y relajada, sin la tensión que puede suponer un examen o control rutinario realizado en clase.

(Ortiz, 2014) ostenta que los juegos con recursos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común, teniendo siempre en cuenta los logros u objetivos que se pretenden alcanzar

y finalizando o terminando los juegos se debe premiar al grupo ganador o al estudiante más destacado para lograr una sólida motivación para los juegos próximos.

El trabajar con recursos referidos al juego en el aula de clases es muy útil, sin embargo, se debe tomar en cuenta la búsqueda de materiales que resulten motivadores a los estudiantes para que ellos quieran aprender a través de ellos. El docente debe partir de una planificación considerando como base la naturaleza de los contenidos, los conocimientos de partida y las diferentes guías metodológicas que hagan posible presentar en forma agradable la situación de aprendizaje. A continuación, se mencionará la forma de presentación del juego:

- Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- Protegerlos con sellador.
- Deben contener objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido (Chacón, 2008).

Se concuerda con la opinión de la autora ya que se considera que los docentes deben utilizar materiales que no se distorsionen fácilmente y que puedan perdurar durante todo el año lectivo. Así algunos recursos materiales que se pueden utilizar son: los recursos impresos, los audiovisuales, las plataformas informáticas, recursos de la naturaleza y los recursos presentes en el aula de clase y dentro del medio como pueden ser: balones, semillas, tableros, etcétera.

Además, para inmiscuir los juegos educativos en el aula de clases no siempre se necesita tener a disposición infinidad de recursos o materiales que posibiliten su empleo, si no, también se puede trabajar con diferentes juegos que no involucren la utilización de ningún material para su desarrollo, como pueden ser las dinámicas referentes al tema que se vaya a trabajar dando como preámbulo para sacar las ideas previas del estudiante, para inmiscuirlo en el tema a trabajar o para fortalecer los conocimientos, de igual manera se puede trabajar con juegos que involucren recorridas por las áreas verdes existentes dentro de la Institución o fuera de ella, ya que podemos aprovechar la naturaleza para hacer observación directa acerca de los fenómenos estudiados y de esa misma manera se podrían crear juegos esporádicos que nazcan de la ocasión y del objeto de estudio.

Los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

“La neurociencia lo demuestra: más juego y más movimiento mejora el aprendizaje” (Clemente, 2017). Hacer que aprender sea divertido es la mejor manera de conseguir que un niño se interese por el estudio. Los juegos tienen un peso importante en la educación, ya que además de ser útiles para el ocio y la diversión, también ayudan a comprender mejor ciertas materias y a aprender diferentes áreas, siempre y cuando se trabaje con juegos educativos que favorezcan en el aprendizaje significativo del estudiante.

El juego en la educación inicial se convierte en un aliado para el docente dentro de la enseñanza y aprendizaje, ya que además de permitir pasar de lo rutinario a lo práctico y participativo, “El juego se convierte en potenciador de sus capacidades físicas y emocionales” (Araujo, 2011, p.118). Así mismo, en las teorías de Vigosky con respecto al juego se menciona que este posibilita el aprendizaje porque prepara y potencia procesos de desarrollo cognitivo, propios de la zona de desarrollo próximo, aquí se trabaja con la ayuda o guía ya sea del docente o de un compañero que tenga más conocimientos sobre el tema a trabajar.

Montealegre citado por Araujo (2011) manifiesta. “El juego se ha convertido en una estrategia de enseñanza y aprendizaje que fomenta valores como la organización, la autonomía y la interacción a partir del trabajo individual o grupal” (p.119). De este modo el estudiante no solo se educa intelectualmente si no que lo hace en forma integral, permitiendo que se fortalezca la educación en valores que es la base de formación para un individuo.

El juego cumple un papel muy importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que el docente valiéndose de esta estrategia puede hacer llegar de manera significativa los conocimientos al estudiante, dejando de lado las clases monótonas y aburridas que no generan ningún tipo de aprendizaje y que se prestan para el desorden y alboroto.

Por lo tanto, Uzhka (2015) aduce:

El juego es una experiencia de aprendizaje poderosa y multifacética que contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales,

en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En base a lo citado, cabe recalcar que el juego es valioso e importante en la educación tanto para la enseñanza como para el aprendizaje y en ese sentido es recomendable su uso dentro del aula de clases.

El aprendizaje de las Ciencias Naturales

Definición de aprendizaje

González, V. (2013) define: “El aprendizaje es el proceso de adquisición cognoscitiva, que explica el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno” (p. 12).

En relación con lo expuesto por el autor, su afirmación es muy acertada ya que el aprendizaje viene hacer un incremento de conocimientos que se generan en nuestro cerebro y permiten que se creen diferentes destrezas para realizar diferentes actividades.

Kaplún (como se citó en Guayanay, 2015) piensa que el aprendizaje, “Es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de nuevos conocimientos, destrezas, habilidades o capacidades como resultado de la enseñanza, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (p.19).

Ratificando lo antes citado, se conceptualiza al aprendizaje como un proceso activo en el cual los alumnos construyen nuevas ideas, habilidades y destrezas que son aprendidas poco a poco durante la enseñanza o la práctica de actividades en el que cumplen un papel fundamental la atención, memoria, imaginación y razonamiento que el alumno pueda presentar ante los diversos temas expuestos en el aula de clases o en general en su vida diaria.

Se considera que el aprendizaje se adquiere con horas y horas de estar sentados en el pupitre observando y estando atentos al profesor, sin embargo, es evidente que los niños se tienden aburrir cuando el docente trabaja tradicionalmente y no involucra alguna estrategia de aprendizaje, es por ello que aquí se pone a consideración una estrategia innovadora que hará que el estudiante a través del juego se involucre al aprendizaje, ya que jugando averigua

cosas, experimenta, se pregunta cosas, se reta a sí mismo, resuelve problemas, y en general todas estas acciones permiten la obtención de aprendizajes significativos.

Tipos de aprendizaje y su relación con las inteligencias múltiples

Los seres humanos perciben y aprenden de formas distintas, es por ello que dentro del aula de clases se puede encontrar con las diferencias individuales en los alumnos a la hora de recibir los diferentes contenidos de las temáticas, así Gardner (como se citó en Shannon, 2013) reconoce que las personas son diferentes y poseen diversas capacidades de pensar y aprender.

Evidentemente lo antes citado, manifiesta que cada ser humano es único e irrepetible, por ello el docente debe tener a consideración que cada alumno posee diferentes formas de aprendizaje que son desarrollados por las inteligencias múltiples que se pueden presentar en cada uno de ellos. A continuación, (García-Allen, 2017) menciona los tipos de aprendizajes existentes:

- **Aprendizaje de tipo implícito:** Consiste en la adquisición de conocimientos o destrezas sin que exista una intención de aprender. Se relaciona con la inteligencia corporal-Kinestésica porque adquirimos conocimiento de manera involuntaria al jugar o bailar, sin tener un propósito de aprender
- **Aprendizaje de tipo explícito:** En contraposición al implícito, el aprendizaje explícito se caracteriza por la intención de aprender y la consciencia de ello. Se relaciona con la inteligencia lógico matemática ya que este tipo de inteligencia se dedica a las ciencias exactas en donde el individuo tendrá que poner en práctica todo lo aprendido. También se relaciona con la inteligencia lingüística ya que es la capacidad de entender y utilizar el propio idioma conscientemente.
- **Aprendizaje observacional o por imitación:** El aprendizaje por observación en donde se trata de poder imitar lo que es observado y de esta forma existe la adquisición del aprendizaje que pronto será puesto en ejecución. Se relaciona con la inteligencia lingüística, inteligencia Corporal-Kinestésica y la intrapersonal ya que se observa en las personas que poseen profesiones como poetas, escritores, oradores, locutores de los medios de comunicación, docentes ya que ellos son un modelo de aprendizaje para los estudiantes y también ellos mismos pueden tener autoconfianza y entenderse mucho más de manera personal.

- **Aprendizaje memorístico:** Se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones entre el conocimiento nuevo con el conocimiento que tenía anteriormente. Se relaciona con la inteligencia lógico-matemática y la Lingüística ya que para poder realizar diferentes tipos de procedimientos se suele utilizar diferentes fórmulas las cuales son necesarias aprender de memoria para poder aplicar la misma en varios tipos de procedimientos matemáticos y se debe recordar las reglas ortográficas para poder escribir bien.
- **Aprendizaje receptivo:** Es un aprendizaje completamente pasivo en el que la persona tan sólo recibe la información que ha de aprender. Se relaciona con la inteligencia intrapersonal ya que en este caso el individuo solo confía en la información que se le otorga sin generar ninguna idea que pueda ayudar a desarrollar de mejor manera sus habilidades o destrezas, sino que se queda con la información que es analizada en el interior del mismo individuo.
- **Aprendizaje colaborativo:** Es un tipo de aprendizaje en grupo, su objetivo es que cada miembro aprenda dentro de sus posibilidades. Se relaciona con la inteligencia interpersonal, lingüística y la intrapersonal, ya que en cada una de ellas se logra la comunicación con los demás y con el yo interior.
- **Aprendizaje significativo:** Es un tipo de aprendizaje en el cual, una persona relaciona la información nueva que debe asimilar con una información que ya ha asimilado. Partiendo de este concepto, al aprendizaje significativo va concorde a la inteligencia espacial debido a que ésta percibe con precisión el mundo visual y la recrea.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** En este aprendizaje cognitivo, el individuo descubre, se interesa, aprende, relaciona conceptos y los adapta a su esquema cognitivo. Este aprendizaje está estrechamente relacionado con la a inteligencia interpersonal ya que genera un ambiente de auto confianza el cual permite que una persona pueda desarrollarse de mejor manera creando en sí mismo. De igual manera con la inteligencia naturalista la cual permite desenvolverse en la naturaleza misma para que el alumno pueda solucionar varios acertijos. El aprendizaje por descubrimiento también se relaciona con la inteligencia espacial ya que existe la percepción de que el alumno pueda orientarse en un determinado espacio.

De acuerdo a los diferentes tipos de aprendizajes antes mencionados se puede decir que cada uno de ellos están presentes dentro de los estudiantes que se encuentran en el aula, es

por ello que se debe evitar aplicar la misma metodología para todos los alumnos, aunque el grupo sea de la misma edad y nivel formativo, se debería adaptar formato y contenidos para que el aprendizaje sea más dinámico y eficaz. Aquí es donde el docente debe de ser el encargado de potenciar el aprendizaje teniendo en cuenta las inteligencias múltiples presentes a través de la utilización de diferentes técnicas, y estrategias que permitan que el alumno adquiera de mejor manera los conocimientos y pueda llevarlos a cabo a través de la práctica de diferentes actividades que permitan la construcción de su propio conocimiento.

Didáctica en las Ciencias Naturales

Las Ciencias Naturales se componen por todas aquellas ciencias que se dedican al estudio de los fenómenos que ocurren en la naturaleza. Es la asignatura que permite despertar en los estudiantes el asombro por conocer el mundo que lo rodea, comprenderlo y utilizar metodologías para estudiarlo.

Las Ciencias Naturales son una serie de disciplinas compuestas por la física, la biología, la geología, la astronomía, entre otras, encargadas de estudiar nuestro entorno. En la actualidad, el nivel de primaria engloba a las Ciencias Naturales en la disciplina conocida como conocimiento del medio, en la cual los niños y niñas estudian temas como el de la salud; el uso de recursos alimenticios y energéticos; el conocimiento del universo y la historia de la tierra y el conocimiento, cuidado y protección del ambiente. Estos temas favorecen a los estudiantes para que construyan nuevos conocimientos y formen una base para posteriores estudios (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

En relación a lo establecido en el currículo de Ciencias Naturales dado por el Ministerio de Educación se puede señalar que la materia en general engloba diferentes contenidos y temáticas en relación al conocimiento del mundo entero y de lo que el contiene, así esta asignatura beneficia al estudiante de gran manera brindándole diferentes habilidades como el observar, planificar, explorar, indagar, investigar, experimentar, analizar, entre otras.

Las Ciencias Naturales son una manera de mirar el mundo y reflexionar sobre él, estas contribuyen a formar individuos críticos, reflexivos y responsables, capaces de entender y cuestionar el mundo que los rodea y responsables de brindar herramientas al estudiante para que pueda resolver de forma responsable las diferentes situaciones que se le puedan presentar. (Viglia, 2007, p. 19)

En correspondencia a lo mencionado por la autora aludiendo que para que el estudiante pueda adquirir las habilidades y destrezas mencionadas el docente debe ser el encargado de incorporar en el aula de clases distintas metodologías y que mejor que las estrategias lúdicas que permiten que el alumno a través del juego refuerce lo aprendido, fortalezca sus conocimientos y construya unos nuevos.

Adentrándonos a la asignatura de Ciencias Naturales en la Educación General Básica, en el subnivel de básica media, en el séptimo grado se encuentran diferentes temáticas a trabajar de las cuales en el bloque número 1 denominado “Los seres vivos y su ambiente”, está la unidad tres llamada “Ecosistemas” que permitirá al estudiante adentrarse a la naturaleza y el mundo que lo rodea cargado del conocimiento de los seres vivos que se encuentran inmersos en los diferentes hábitat.

Los ecosistemas

Conocidos también como el hábitat o medio físico y lugar donde habitan un conjunto de organismos o seres vivos. Es decir, la comunidad compuesta por factores físicos y biológicos como plantas, animales, bacterias, hongos, microorganismos, humedad, temperatura, luz, viento, entre otros elementos que forman el medio ambiente.

Las Ciencias Naturales permiten que los estudiantes entran en contacto con la naturaleza y la importancia del medio ambiente y su necesidad de preservación, con los diferentes tipos de seres vivos que habitan nuestro planeta. (Orellana, 2016). Los mismos que se encuentran distribuidos en los diferentes tipos de ecosistemas y son de vital importancia para el ser humano ya que los ecosistemas proporcionan equilibrio natural en el planeta, siendo hábitat para la biodiversidad y otros recursos naturales de aprovechamiento por el hombre y brindando una gran ayuda a través de las plantas que son las que autorregulan el planeta reteniendo el carbono para purificar el aire que se respira.

Dentro del bloque número 1 denominado “Los seres vivos y su ambiente”, que integra la unidad tres conocida como “Ecosistemas”, se encuentra el objetivo general de estudio que abarca esta unidad:

Desarrollar habilidades de pensamiento científico con el fin de lograr flexibilidad intelectual, espíritu indagador y pensamiento crítico; demostrar curiosidad por explorar

el medio que les rodea y valorar la naturaleza como resultado de la comprensión de las interacciones entre los seres vivos y el ambiente físico. (Ministerio de Educación , 2016, pág. 93)

Así para dar cumplimiento a este objetivo planteado por el Ministerio de Educación, el docente dentro de la unidad tres debe trabajar con diversas estrategias, metodologías y técnicas que permitan que el estudiante adquiera las destrezas correspondientes y pueda llegar a cumplir este objetivo. De igual manera dentro de esta unidad se pretende hacer que el estudiante pueda indagar los ecosistemas, su biodiversidad, con sus interrelaciones y adaptaciones, con el fin de valorar la diversidad de los ecosistemas y de las especies y comprender que Ecuador es un país megadiverso (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Como lo menciona el Ministerio de Educación lo que se busca trabajar dentro de esta unidad es el estudio y conocimiento de los ecosistemas y todo lo que estos encierran; dentro de esta unidad se trabajan diferentes temáticas como son:

- El reino de las plantas
- Plantas sin flor o criptógamas
- Plantas con flor o fanerógamas
- Ecosistema
- Tipos de ecosistemas naturales
 - ✓ Ecosistemas terrestres
 - ✓ Ecosistemas acuáticos
 - ✓ Ecosistemas mixtos
 - ✓ Ecosistemas humanizados
- Relaciones entre los animales de un ecosistema
- Las cadenas alimentarias
- La biodiversidad

Estas temáticas de estudio adentran al estudiante al conocimiento y cuidado del planeta que está compuesto por diversos ecosistemas los cuales contienen diversidad de flora y fauna

por lo cual es preciso enseñar a los alumnos al cuidado, respeto y protección de estos lugares que sin duda alguna brindan diferentes beneficios al ser humano.

Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes en los ecosistemas

La labor del docente en ciencias parece ser vana con los métodos tradicionales puesto que estos no tienen en cuenta la interacción cognitiva-afectiva que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que solo se basan en impartir instrucciones, y dejan de lado el aprendizaje significativo. Por otro lado, para que esto no suceda el docente debe inmiscuir en sus clases diferentes estrategias que permitan motivar a sus alumnos a participar y que mejor que hacerlo a través del juego educativo el cual combina lo emocional y lo cognitivo. De este modo los estudiantes pueden asociar el pasarlo bien con aprender. ¡Combinando ambos aspectos se puede generar un aprendizaje significativo! (Equipo Elige Educar, 2014).

Melo y Rubinsten (2014) argumentan:

Si bien es cierto que el juego la mayoría de las veces se ha visto como una actividad para el ocio, sin sentido ni significado, en los procesos de enseñanza y aprendizaje se ha empleado como una herramienta didáctica, llena de sentido, que se relaciona con los aprendizajes significativos de los educandos y mejora los resultados académicos. El área de las ciencias naturales no ha sido ajena al empleo de este recurso para favorecer los procesos de aprendizaje de la ciencia escolar.

Por lo antes expuesto se puede añadir que si bien es cierto que el juego posibilita muchos aprendizajes si es bien utilizado dentro de clases, también puede presentarse el alboroto por ello es preciso que el docente imponga previamente las reglas necesarias para que estas actividades no se salgan de control y se obtenga buenos resultados sobretodo dando cumplimiento a los objetivos estipulados.

Para el aprendizaje de los ecosistemas se pueden utilizar variedad de juegos de carácter educativo que faciliten la comprensión de los contenidos o los refuercen, algunos de los más utilizados por maestros y estudiantes en la actualidad por los beneficios que aportan en el aprendizaje son:

Bingo

En la actualidad los juegos de bingo son empleados con fines diversos, y uno de los principales de ellos es el uso del bingo en la educación y la pedagogía. Cada vez son más los maestros que deciden incluir el juego de bingo en sus clases, y los estudiantes que sienten mayor entusiasmo por la incorporación de actividades lúdicas en la enseñanza- aprendizaje (Wordpress, 2010).

Con lo antes dicho se puede evidenciar que es de gran importancia el uso del bingo dentro del ámbito educativo, ya que permite centrar a los alumnos y conseguir que presten atención en una determinada tarea; a este se lo puede acoplándolo a las diferentes temáticas que se vayan a trabajar, teniendo siempre en cuenta una planificación previa y los objetivos que se quieren alcanzar con su implementación.

Puzzle

La técnica de aprendizaje cooperativo conocida como puzzle o jigsaw promueve el aprendizaje y motivación de los estudiantes, posibilitando que compartan en grupo gran cantidad de información, esta herramienta es importante en el aprendizaje ya que fomenta el pensamiento cognitivo y aumenta la concentración entre otras muchas ventajas como son:

- Facilita la resolución de problemas.
- Los puzzles para los niños suponen un proceso de ensayo y error constante que implica una coordinación de manos y ojos.
- No deja de ser una actividad de ocio, divertida en la que pueden participar varios niños con lo que eso conlleva.
- Fomenta las habilidades sociales y de cooperación en donde los niños respetan sus turnos para manipular las piezas de los puzzles y debaten sobre cuál es la adecuada. Hay una comunicación constante entre ellos, requiere de cierta concentración en el juego, y además se lo pasan bien.
- Potencia la autoestima del niño ya que, al alcanzar un reto, el niño ha logrado resolver el problema que tenía delante, lo que hace sentirle más confiado consigo mismo y su autoestima aumenta. Se sentirá motivado para afrontar nuevos retos tanto en el mundo de los juegos como en la vida diaria. (It, 2016)

En cuanto a los instrumentos que se pueden trabajar dentro de esta técnica para obtener aprendizajes significativos en los estudiantes encontramos los más relevantes como son la sopa de letras y los rompecabezas, los mismos que son de vital importancia para el rendimiento escolar y diario del niño, ya que generan la habilidad para crear estrategias espontáneas. También les ayudan a memorizar datos y aumentar la capacidad de recuperación de los almacenados. (García, 2019)

Sopa de letras

Conocida como uno de los instrumentos que se pueden trabajar dentro de la técnica del puzzle, la cual entretiene a grandes y pequeños, pero, sobre todo, son las mejores herramientas con las que cuentan los adultos como pueden ser maestros y padres de familia para proporcionar a los niños educación y estimulación mental ya que a través de esta actividad su cerebro se mantiene en ejercitación teniéndolos alertas y activos.

Las sopas de letras “Son las mejores herramientas con las que cuentan los adultos para transmitirles conocimientos de forma amena y divertida a los niños” (García, 2019). De esta manera el docente puede tomarla como un buen recurso para trabajar en el aula de clases ya que además de mantener entretenidos a los estudiantes, estos generan aprendizajes significativos.

A continuación, se presentan algunos de los muchos beneficios que aportan las sopas de letras en todas las personas que las utilicen sin medir edades.

- Tienen una función lúdica: son el entretenimiento por excelencia, distraen y llenan los ratos libres con éxito. “Nos producen bienestar y liberación de endorfinas.
- Previenen el riesgo de deterioro cognitivo: las personas que los realizan con frecuencia, se obligan a sí mismas a utilizar estrategias de razonamiento, memoria, atención y lógica.
- Es un ejercicio activo: en donde el que lo ejecuta está en constante actividad cerebral, no es lo mismo que ver la televisión o hacer otro pasatiempo en donde el que interviene se convierte en un miembro pasivo (Olivares, 2014).

La información anterior permite considerar que la sopa de letras como instrumento es de gran apoyo para el docente en el proceso de enseñanza–aprendizaje, ya que sin duda alguna

el estudiante se sentirá motivado al realizar esta actividad en el aula de clases para reforzar sus conocimientos o para conocer unos nuevos.

Rompecabezas

La técnica de rompecabezas, también conocida como jigsaw, es una forma cooperativa de aprendizaje que logró excelentes resultados desde su primera implementación en 1970. Fue creada por Elliot Aronson y se la puede utilizar en los diferentes niveles educativos e implica que cada estudiante es una pieza única y esencial en el rompecabezas que compone con sus compañeros (Universia, 2016).

Con lo indicado se podría acotar entonces que la utilización de los rompecabezas como instrumento de enseñanza dentro del salón de clases viene hacer muy importante desde hace mucho tiempo atrás y que mejor entonces el inmiscuirla también en tiempos actuales como fuente de aprendizaje para los estudiantes y para las futuras generaciones que sin duda alguna se motivaran a aprender, ya que les resultara muy divertido el practicarlo, a esto Cisneros (2017) nos señala. “Esta actividad ayuda a los estudiantes a construir la comprensión de un tema en particular, favorece el aprendizaje cooperativo, y sobre todo mejora la capacidad de escuchar, comunicar y resolver problemas (p.16).

Con lo antes dicho se puede señalar que a través del rompecabezas los niños adquieren habilidades cognitivas importantes, ya que se aumenta la conciencia visual al tener que ser capaz de unir las piezas para formar una imagen, además le facilita una profunda comprensión sobre diversos temas y fomentan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de una manera divertida permitiendo de esta forma hacer que los aprendizajes perduren en el estudiante.

Juegos educativos on-line

Lo que se aprende con el juego se retiene más fácilmente en la memoria; los juegos on-line o virtuales se presentan como una aventura en las que la diversión y el aprendizaje se unen con el objetivo de conseguir que los niños se sientan motivados para aprender y adquieran nuevos conocimientos mientras disfrutan.

Es todo un beneficio para los niños que quieren aprender jugando, la oportunidad de disfrutar de los juegos educativos on-line dentro del aula de clases o fuera de ella, estén donde estén, siempre y cuando cuenten con una red de internet. Algunas diversas ventajas que estos les aportan a los niños son:

- Mejora la comunicación.
- Mejora el desarrollo cognitivo. La imaginación y la creatividad que se da en el juego son claves para el desarrollo cognitivo de los niños. Según parece, los niños que juegan a menudo tienen una salud mental más positiva, vínculos afectivos más sólidos y amistades más consolidadas que los que juegan menos tiempo.
- Fomenta el aprendizaje significativo. El juego permite que los niños relacionen experiencias nuevas con algo que ya conocen.
- Mejora las habilidades sociales.
- Favorece la comprensión. La motivación de participar en el juego hace que los niños se concentren en ellos y que se preocupen por comprender en qué consisten, qué relaciones son necesarias para desarrollarlos y como se juega con otros.
- Mejora la exposición de ideas. (Interempresas, 2018).

Se concuerda con lo antes dicho y se aporta aludiendo que el juego educativo presentado en versión on-line es de gran importancia por sus múltiples beneficios mencionados y porque permite que el docente salga de lo rutinario y pase a lo extraordinario haciendo la clase más divertida y sobretodo más participativa en donde todos los estudiantes puedan aprender a la par.

Entre algunos juegos que se pueden visualizar en plataformas on-line o sitios web que son de carácter educativo y que sirven para el aprendizaje de los ecosistemas son:

- ✓ **Cerebriti.** Es un portal de juegos sobre cultura general en donde se observan variedad de juegos para todas las materias y las temáticas, aquí encontramos algunos juegos para trabajar la unidad tres “Ecosistemas”.
- ✓ **Didactalia.** Es un portal de juegos educativos para todas las edades y asignaturas, cuenta con más de 700 juegos de geografía y ciencia, en los cuales podemos encontrar algunos referentes a los Ecosistemas.

- ✓ **Jugando y aprendiendo.** Es una plataforma web cargada de diferentes juegos para las diversas asignaturas y para todos los grados lectivos, aquí se pueden encontrar diferentes juegos para estudiar y reforzar los conocimientos sobre los ecosistemas.

En relación a estos sitios on-line presentados se puede mencionar que el docente puede dar uso de estos juegos dentro del aula de clases con la utilización de un ordenador, y un proyector; con estos materiales puede trabajar con la participación de todo el grupo de estudiantes y además también puede hacer uso de la sala de computo en la cual tendrá más facilidad para trabajar con estos juegos ya que se contara con más ordenadores para que el trabajo con el alumnado sea individual o en parejas, esto con la finalidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre diferentes temáticas y reforzarlos.

Juegos de mesa

Ayudan al desarrollo psicológico y emocional del niño, le enseñan a relacionarse con los demás y son una buena forma de pasar un rato divertido (Vélez, 2015). Considerando esta acotación por parte de la autora se puede añadir que se lo puede utilizar en casa, y también dentro del aula de clases, como juego educativo que permita el aprendizaje o reforzamiento de diferentes temáticas relacionadas con la unidad tres “Ecosistemas”, algunos de estos juegos de mesa que se pueden utilizar son:

- ✓ **Memorama.** Es un juego de mesa que ayuda al entendimiento del cerebro, que trata de encontrar cartas parejas en una serie de cartas con diversas figuras en cada una de ellas; las cuales están en par, es decir cada dibujo está repetido en dos cartas. Este juego se lo puede adaptar para el estudio de los diferentes hábitats en donde viven los animales de los diversos ecosistemas, permitiendo la participación individual o grupal del alumnado.
- ✓ **Serpientes y escaleras.** Es un antiguo juego de tablero indio, considerado actualmente como un clásico a nivel mundial. El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio hasta el final ayudado por las escaleras y evitando las serpientes (Wikipedia). Este juego se lo puede adaptar al estudio de la temática del reino de las plantas que se encuentra inmerso en la unidad tres denominada “Ecosistemas”.

Dominó

Este juego milenario de origen chino, tiene múltiples variantes ya que no sólo los niños pueden jugar con las habituales fichas, sino que además el docente las puede adaptar a los diferentes temas de aprendizaje; en ellos se puede encontrar diferentes variantes como colores, letras o dibujos entre otras adaptaciones.

El dominó es conocido como un juego de estrategia el cual brinda en los niños múltiples beneficios de los cuales podemos nombrar algunos a continuación:

- Estimula los procesos cognitivos básicos de percepción visual, atención y memoria.
- Fomenta el control de la impulsividad y trabaja la capacidad de esperar, por lo que los niños aprenden a autocontrolarse.
- Desarrolla habilidades psicomotoras al tener que colocar las piezas correspondientes en el lugar adecuado.
- Les mantiene mentalmente activos y cada vez más ágiles (Tárres, 2014).

Con lo acotado por la autora podemos darnos cuenta que el dominó en el ámbito educativo encierra diferentes beneficios que favorecen en el aprendizaje, y el entendimiento de variadas temáticas educativas relacionadas. Es por ello que es muy recomendado su uso en las aulas de clases ya que además contribuye con el aumento de la imaginación y la memoria y, a su vez, es muy versátil a la hora de ponerlo en práctica como material didáctico.

El juego consiste en colocar una pieza rectangular seguida de la otra (en diferentes direcciones), según las características de cada pieza. Una ficha tiene dos partes diferentes, divididas por un separador y puede jugarse teniendo en cuenta los colores, los números y letras, las cantidades, las formas y tamaños y objetos o imágenes que vayamos a utilizar según la temática que vamos abordar, que en este caso puede ser las cadenas alimenticias, tema inmerso dentro de la unidad de los “Ecosistemas”.

Dinámicas grupales

En el aula de clase el profesor debe buscar diferentes metodologías cargadas de buenas técnicas de aprendizaje que dejen de lado las clases monótonas, rutinarias y aburridas, y despierten en el estudiante el gusto por aprender, para esto se presentan las dinámicas

grupales como una buena oportunidad para que los alumnos se incentiven y motiven en el aula permitiéndoles ser activos, participativos y sobre todo constructores de su propio conocimiento. Banz (2015) afirma “Las dinámicas grupales son técnicas altamente motivadoras cuando son bien conducidas y permiten desarrollar ciertos aprendizajes que sería más difícil de lograr por otros medios: aquellos que requieren análisis, diálogo, experimentación” (p.1).

Con lo dicho por la autora podemos deducir que la implementación de las dinámicas grupales dentro del aula de clases es de gran importancia por el elevado nivel de motivación presente en los estudiantes.

La ejecución de las dinámicas grupales trae consigo diversas técnicas para el aprendizaje, estas están agrupadas de la siguiente forma:

- **Técnicas de presentación.** Permitir al facilitador presentarse como un integrante más del grupo y permite a los miembros del grupo conocerse más desde diferentes perspectivas. Esta técnica es ideal para trabajar a inicios del año lectivo en donde el docente podrá entrar en confianza con los estudiantes y conocerlos mejor.
- **Técnicas de relajación.** Permiten que los miembros del grupo liberen tensiones al enseñar a relajarse en pocos minutos, aquí es importante que el coordinador, en todos los casos, utilice un tono de voz pausado, moderado, y que se tome todo su tiempo, sobre todo cuando lo aplica por primera vez.
- **Técnicas de animación y concentración.** Su objetivo es crear un ambiente fraterno y de confianza a través de la participación al máximo de los miembros del grupo en las actividades.
- **Técnicas para trabajar contenido temático.** Permite trabajar las temáticas en las distintas sesiones, su selección dependerá de los objetivos trazados por el docente.
- **Técnicas de cierre.** Son técnicas para trabajar al finalizar la clase, estas dinámicas deben ayudar a reafirmar los conocimientos, reforzarlos y evaluarlos. Bermúdez como se citó en (Villareal, 2012).

Algunas de las dinámicas que se pueden trabajar en la Asignatura de Ciencias Naturales dentro de la unidad tres denominada “Ecosistemas” son:

- ✓ **Mi barquito viene cargado.** - Es uno de los juegos más divertidos en el que los niños deben prestar mucha atención para no fallar y contestar según el tema

planteado, en este caso se lo puede utilizar para el estudio de las plantas sin flor o criptógamas, en donde el docente debe empezar mencionando un ejemplo de planta sin flor y así los estudiantes mencionan ejemplos diferentes hasta que uno no sepa o se equivoque y tenga que pagar una penitencia (Copyright, 2017).

- ✓ **Lluvia de ideas.** Es una técnica que sirve para unificar las ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema y colectivamente llegar a una síntesis a conclusiones y acuerdos en común. Esta dinámica empieza con el docente que es el encargado de hacer una pregunta clara, donde exprese el objetivo que se persigue, la pregunta debe permitir que los participantes puedan responder a partir de su realidad, de su experiencia. Por ejemplo, ¿Cuáles son los tipos de relaciones entre los animales de un ecosistema? (Martínez, 2017).
- ✓ **Phillips 6 – 6.** Es una técnica dinámica que sirve para obtener en un tiempo corto las ideas de un grupo de determinado tema, buscando la participación de todos. Para trabajarla se debe organizar equipos de 6 integrantes y darles 6 minutos para hablar sobre un determinado tema y sacar conclusiones (Villareal, 2012).
- ✓ **Esto me recuerda.** Esta dinámica pertenece a la técnica de animación y concentración en donde todos los participantes se sientan en círculo. El docente es el encargado de hablar sobre un tema en especial y dejar que los estudiantes puedan ir recordando lo aprendido sobre aquel tema y participen de forma espontánea (Villareal, 2012).
- ✓ **La telaraña.** Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre u ovillo de lana que se va lanzando entre los participantes del grupo. Para su desarrollo el docente indica que todos los participantes se coloquen de pie, formando un círculo, el docente empieza mencionando una temática que quiere trabajar o reforzar y los alumnos deben ir acotando con lo dicho. Ejemplo: El tema es tipos de plantas con semillas, a lo que los distintos niños deben mencionar las diversas plantas que conocen o que hayan aprendido (Designed, 2009).

Cada una de las dinámicas antes mencionadas permitirán que el estudiante pueda involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya sea al inicio, en el transcurso o al final de la clase, y por ende este puede obtener enseñanzas fructíferas ya que de una u otra manera desarrollará habilidades y destrezas que le permitan avanzar en conocimientos y obtener aprendizajes significativos que perduren para su vida.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales

Los materiales que se utilizaron en el presente trabajo de investigación fueron:

- Equipo de computación
- Bibliografía
- Material de escritorio
- Internet
- Impresiones
- Copias
- CD
- Empastado
- Anillado
- Movilización
- Imprevistos

Tipo de estudio

El presente trabajo fue de tipo descriptivo, porque a través de este se pudo realizar la observación sistemática de la realidad y su problemática; además mediante este tipo de estudio se obtuvo la información fundamental acerca de los procesos educativos y falencias relacionadas al tema, así como también de los actores que intervienen en el objeto de investigación; de lo cual se tomó como base para formular los lineamientos alternativos.

Enfoque

La presente investigación es mixta, debido a que se tomaron las fortalezas de la metodología cualitativa como la cuantitativa, la primera nos permitió examinar los datos de manera numérica y la segunda dio la posibilidad de describir las cualidades del objeto de estudio.

Diseño

El diseño fue de tipo cuanti- cualitativo, porque permitió recolectar la información a todos y cada uno de los involucrados, con el fin de analizar y describir las variables objeto de estudio.

Métodos

Los métodos que se utilizaron en la investigación fueron los siguientes:

Científico. Es la base de la investigación, por lo que está presente en todo el proceso investigativo y permitió determinar con claridad los procesos y resultados en la ejecución de la investigación tanto en su parte teórica como de campo.

Observacional. Mediante este método se pudo observar, percibir y contemplar la existencia real de la institución educativa, autoridades y en si toda su comunidad, su problemática, funcionamiento diario, rutinas y diseños metodológicos utilizados en el proceso educativo.

Descriptivo. Permitted realizar una observación sistemática, estudiando la realidad educativa de la clase tal y como se desarrolla, además proporciono datos sobre las estrategias lúdicas utilizadas en clase relacionadas al tema y también sobre el grupo de participantes en la investigación.

Analítico. Ayudó a establecer las actividades realizadas por el docente y su impacto en los alumnos, datos que posteriormente fueron utilizados para estructurar el marco teórico.

Sintético. Facilitó realizar juicios partiendo de la síntesis del todo y sus partes, para establecer conceptos y formular juicios acerca del problema en estudio.

Inductivo. Empleado para realizar deducciones particulares para alcanzar una conclusión general. Luego de detectar el problema y obtener la información necesaria partiendo de la observación se pudo llegar a determinar las causas que dieron origen al problema y poder plantear posibles soluciones.

Deductivo. Con este método se observó de forma general el desenvolvimiento de estudiantes y docentes para tener un primer acercamiento a la realidad del proceso educativo enmarcado dentro del objeto investigativo.

Estadístico. permitió analizar los datos de manera numérica producto de la investigación realizada, para facilitar su comprensión y establecer conclusiones y recomendaciones.

Técnicas e instrumentos:

Observación. - se realizó de manera sistemática y sustentada en una guía de observación, lo cual permitió analizar la dinámica diaria en el lugar de investigación.

Entrevista. - aplicada a la docente, la que contribuyó a extraer información relevante acerca del tema investigado.

Encuesta. _ aplicada a los estudiantes a través de un cuestionario, la cual ayudó a extraer la opinión del estudiante acerca de la clase de Ciencias Naturales y su metodología.

Procedimiento

Procedimientos para la fundamentación teórica

- ✓ Se procedió a buscar bibliografía actualizada y acorde a las variables en investigación.
- ✓ Se seleccionó la información pertinente para la construcción de la revisión de literatura.
- ✓ Se estableció una jerarquización de la información recopilada anteriormente, con la finalidad de que el marco teórico tenga coherencia y secuencia.

Procedimientos para el diagnóstico

- ✓ Se elaboró los instrumentos para la recolección de datos necesarios para esta investigación.
- ✓ Se aplicó los instrumentos a los alumnos y docentes del año en estudio.

- ✓ Se procedió a tabular los datos obtenidos, representándolos en gráficos estadísticos.
- ✓ Se analizó los datos obtenidos de manera cualitativa y cuantitativa, tomando como referencia la información estructurada en el marco teórico.

Procedimientos para el diseño del lineamiento alternativo.

- ✓ Tomando como base los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación se procedió a diseñar los lineamientos alternativos.

Población

La población para quien estuvo dirigida la presente investigación está conformada por 1 docente y 29 estudiantes del séptimo grado, paralelo A, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja. En dicho proceso se suman un total de 30 personas. No se señala muestra por cuanto se trabajará con toda la población

f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada en el aula de clase durante dos periodos de Ciencias Naturales en el séptimo grado

Valoración:

Nunca (1): No cumple con el indicador

Poco (2): Cumple en parte

A veces (3): Cumple el indicador, pero presenta debilidades

Casi siempre (4): Alcanza el estándar con debilidades

Siempre (5): Alcanza el estándar.

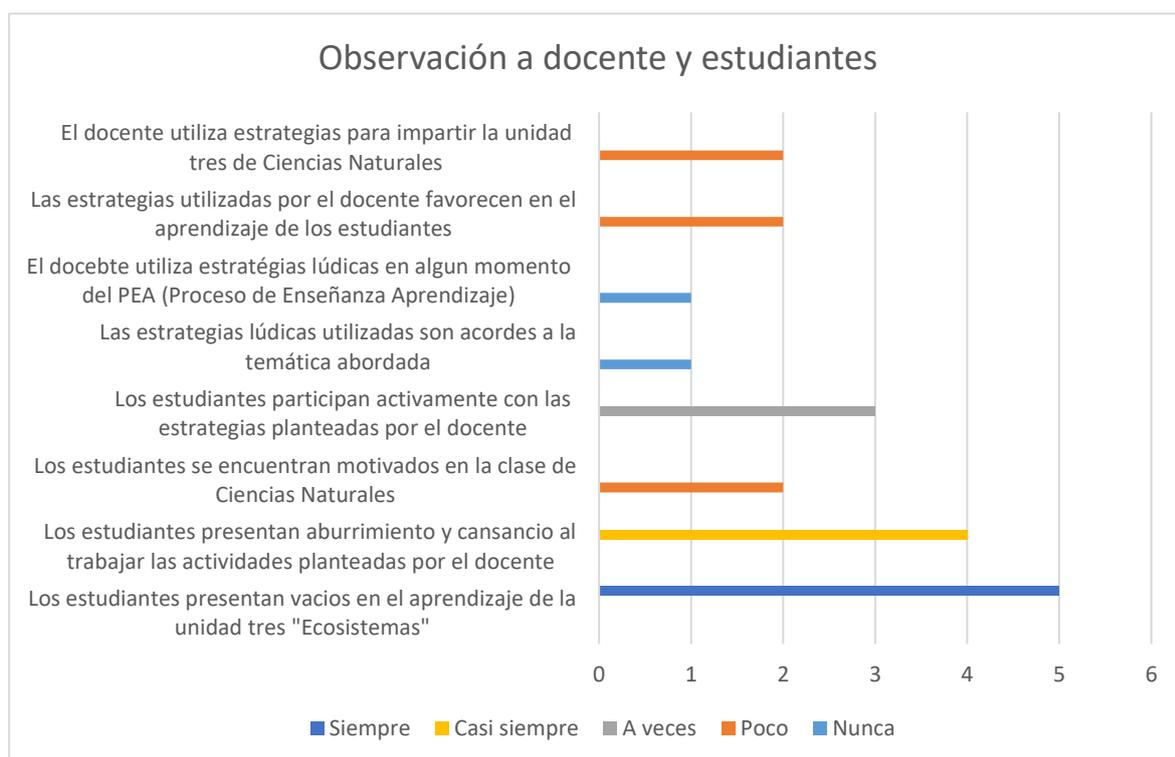
Tabla 1

Aspectos que se tomaron en cuenta en la observación al docente y a los estudiantes	Indicador cuantitativo	Indicador cualitativo
El docente utiliza estrategias para impartir la unidad tres de Ciencias Naturales	2	Poco
Las estrategias utilizadas por el docente favorecen en el aprendizaje de los estudiantes	2	Poco
El docente utiliza estrategias lúdicas en algún momento del PEA (Proceso de Enseñanza Aprendizaje)	1	Nunca
Las estrategias lúdicas utilizadas son acordes a la temática abordada	1	Nunca
Los estudiantes participan activamente con las estrategias planteadas por el docente	3	A veces
Los estudiantes se encuentran motivados en la clase	2	Poco
Los estudiantes presentan aburrimiento y cansancio al trabajar las actividades planteadas por el docente	4	Casi siempre
Los estudiantes presentan vacíos en el aprendizaje de la unidad tres “Ecosistemas”	5	Siempre

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio

Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 1



Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio

Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

Esta ficha de observación permitió conocer de forma directa si el docente utiliza estrategias lúdicas dentro de su quehacer educativo en las clases de Ciencias Naturales en la unidad tres “Ecosistemas”, y como estas benefician o repercuten en el aprendizaje de los estudiantes.

Durante este proceso se pudo evidenciar el poco uso de estrategias en general y el nulo empleo de estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje lo cual no permite una participación activa en los estudiantes y los mantiene poco motivados para aprender dando paso así a el aburrimiento y cansancio y permitiendo que se debiliten los aprendizajes de la unidad tres “Ecosistemas” y se presenten vacíos en los estudiantes.

Es importante tomar en cuenta que para que exista un correcto proceso de aprendizaje, el docente es el encargado de buscar y utilizar diferentes estrategias, técnicas e instrumentos

adecuados para aplicarlos dentro de clases y una buena alternativa es el uso de las diferentes estrategias lúdicas las cuales permiten captar la atención de los estudiantes, generando ambientes de confianza y seguridad, dejando de lado la cotidianidad para que los estudiantes puedan desarrollar su pensamiento y adquieran conocimientos dentro de la unidad tres “Ecosistemas” de Ciencias Naturales generando de esta manera un aprendizaje significativo que deje de lado algún tipo de rezago estudiantil.

Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes sobre las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio

Pregunta 1.

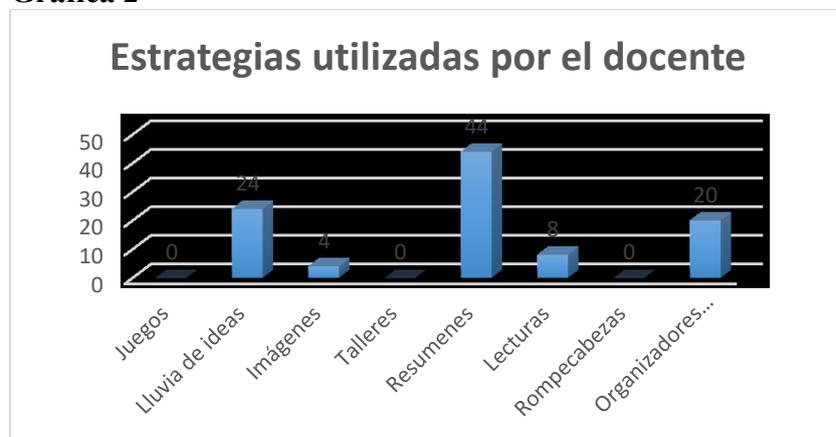
¿Qué estrategias utiliza el docente para impartir las clases de Ciencias Naturales?

Tabla 2

Alternativas	f	%
Juegos	--	--
Lluvia de ideas	12	24
Imágenes	2	4
Talleres	--	--
Resúmenes	22	44
Lecturas	4	8
Rompecabezas	--	--
Organizadores gráficos	10	20
Total	50	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 2



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

Una estrategia es un método organizado, formalizado y orientado para alcanzar una meta propuesta y su aplicación en la práctica requiere del desarrollo de procedimientos y de técnicas cuya elección y diseño son responsabilidad del estratega que, en el ámbito educativo, éste es el docente. (Mayoral y Suarez, 2014, p.27)

De la interrogante planteada sobre las estrategias que utiliza el docente; el 44% manifiestan que se utilizan los resúmenes; el 24% la lluvia de ideas; el 20% los organizadores gráficos; con menor rango se encuentran las dinámicas con el 8%; y, las imágenes con el 4%, mientras que se ignora o anula la utilización de juegos, talleres y rompecabezas.

De acuerdo a los datos recabados se puede evidenciar que el docente emplea solo algunas estrategias para impartir las clases de Ciencias Naturales y deja de lado otras que también son beneficiosas dentro del aprendizaje, es preciso por ello mencionar que el docente debe ser el encargado de investigar y utilizar las mejores estrategias que permitan como lo menciona el autor alcanzar los objetivos o metas propuestas dentro de la planificación educativa.

Pregunta 2.

¿Crees que las estrategias utilizadas por el docente en Ciencias Naturales, mejora tu aprendizaje?

Tabla 3

Alternativas	f	%
Si	6	21
No	23	79
Total	29	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 3



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

González, V. (2013) define: “El aprendizaje es el proceso de adquisición cognoscitiva, que explica el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno” (p. 12).

Mediante los resultados obtenidos, se puede constatar que 6 estudiantes que representan el 21% mencionan que las estrategias utilizadas por el docente mejoran su aprendizaje, mientras que 23 estudiantes que representan el 79% mencionan que las estrategias utilizadas por el docente no mejoran su aprendizaje en Ciencias Naturales.

Según lo manifestado el aprendizaje constituye un enriquecimiento cognoscitivo en el individuo, el cual le permite tener más conocimientos sobre diferentes temas de estudio; por ello es esencial que el docente implemente buenas y variadas estrategias que fomenten el aprendizaje en sus alumnos, ya que al no hacerlo se desbordaran varias consecuencias en los estudiantes al no permitirles adquirir aprendizajes significativos y dificultándoles en su desarrollo, pues, como lo afirma la ciencia el aprendizaje accede al individuo a comprender y actuar de mejor manera sobre su entorno.

Pregunta 3.

¿El docente utiliza estrategias lúdicas para enseñarte la unidad tres de Ciencias Naturales?

Tabla 4

Alternativas	f	%
Siempre	--	--
A veces	--	--
Nunca	29	100
Total	29	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 4



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

Las estrategias lúdicas son herramientas importantes ya que promueven la participación activa, estimulan la creatividad, la atención y motivación en los estudiantes, además de generar un ambiente motivador, siempre y cuando se utilice el material didáctico adecuado para el proceso de enseñanza-aprendizaje, despertando la curiosidad y el interés por aprender por sí mismos. (Sánchez.M, Sánchez.K, y Agudelo.A, 2015)

Al preguntar si el docente utiliza estrategias lúdicas para enseñar Ciencias Naturales, 29 estudiantes que representan el 100% indican que el docente no las utiliza.

Con los resultados obtenidos se puede notar que el docente no utiliza estrategias lúdicas para la enseñanza de la unidad tres en Ciencias Naturales, siendo esto un grave problema ya que como lo señalan los autores estas son herramientas importantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje porque promueven la participación activa, estimulan la creatividad y mantienen motivando al estudiante convirtiéndolo en un miembro activo dentro del salón de clase.

Pregunta 4.

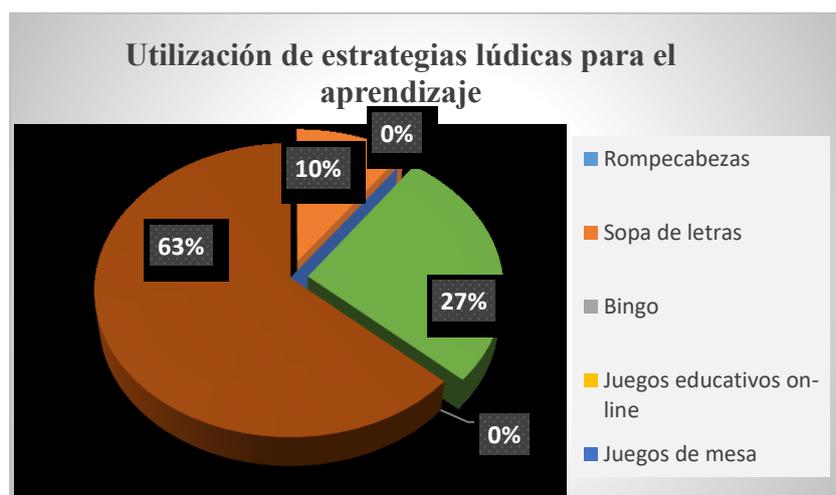
¿De las siguientes estrategias lúdicas cuál de ellas utiliza tu docente para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la unidad tres denominada “Ecosistemas”?

Tabla 5

Alternativas	f	%
Rompecabezas	--	--
Sopa de letras	3	10
Bingo	--	--
Juegos educativos on-line	--	--
Juegos de mesa	--	--
Dinámicas grupales	8	27
Dominó	--	--
Ninguno	19	63
Total	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

Las estrategias deben propiciar en el alumno el deseo de aprender, de descubrir, de investigar y de comprender, es así que se plantea el uso de las estrategias que emplean el desarrollo de juegos aprovechando la edad en la que se encuentran los estudiantes de este nivel de enseñanza en donde el juego se convierte en una prioridad para el niño y que mejor si se lo involucra en el ámbito educativo (Plutin y García, 2015).

Al preguntar a los estudiantes acerca de las estrategias lúdicas que utiliza el docente para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la unidad tres denominada “Ecosistemas”, el 10% mencionan que se utiliza la sopa de letras; el 27% la utilización de las dinámicas en grupo, y el 63% mencionan que el docente no utiliza ninguna estrategia lúdica para su aprendizaje.

Con respecto a los resultados obtenidos se concluye que el docente en su mayoría no trabaja con la utilización de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la unidad tres en Ciencias Naturales, esto genera un gran problema ya que como lo refieren los autores el uso de estrategias lúdicas dentro del ámbito educativo son muy convenientes en el aprendizaje ya que el niño jugando se motiva a aprender y desarrolla muchas habilidades y destrezas.

Pregunta 5.

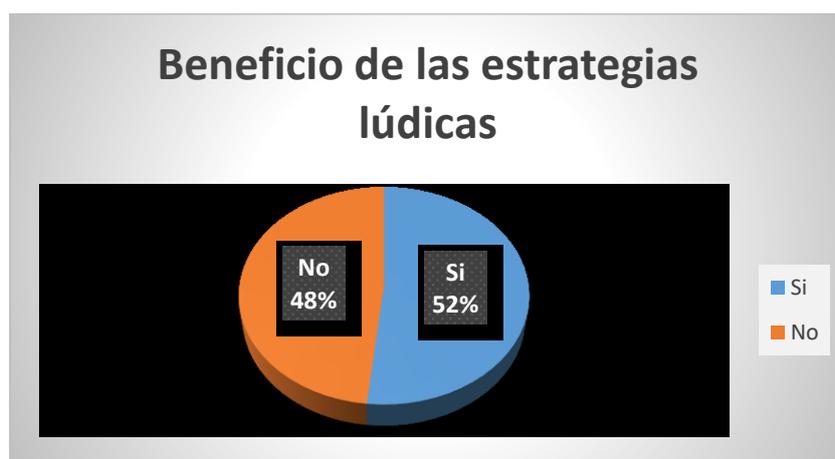
¿Consideras que las estrategias lúdicas utilizadas por tu docente te benefician en el aprendizaje de Ciencias Naturales en la unidad tres?

Tabla 6

Alternativas	f	%
Si	15	52
No	14	48
Total	29	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 6



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

Las estrategias lúdicas son una herramienta que plasma los conocimientos en las personas desde el juego, provocando dentro de ellas diferentes emociones que los conlleven al aprendizaje de forma más sencilla, llamativa y divertida (Echeverri & Gómez, 2009).

Al preguntar a los estudiantes que, si consideran que las estrategias lúdicas utilizadas por el docente les benefician en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres, 15 estudiantes que representan el 52% manifestaron que sí, y, 14 estudiantes que representan el 48% dicen que no.

Se evidencia una similitud en los resultados ya que algunos estudiantes están conscientes que las estrategias lúdicas que usualmente utiliza el docente les benefician en el aprendizaje manteniéndolos motivados y generando en ellos el gusto por el aprendizaje de la unidad tres; mientras que por otra parte algunos estudiantes manifiestan el no encontrar beneficio alguno por el desconocimiento de estas estrategias al mencionar que el docente mantiene una escasa utilización dentro del aula; es por ello que se recomienda el empleo de las mismas y de muchas más, con la finalidad de captar de mejor manera la atención de los estudiantes y proponerles actividades llamativas que despierten el interés y la participación activa de los educandos permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 6.

¿Te gustaría que el docente aplique diversas estrategias lúdicas para tu aprendizaje en la unidad tres “Ecosistemas” de Ciencias Naturales?

Tabla 7

	Alternativas	f	%
Si		29	100
No		--	--
Total		29	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 7



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

La personalización del aprendizaje, en Ciencias Naturales, está relacionada con el conocimiento de las fortalezas y debilidades de cada estudiante, desarrollo en cada uno de ellos las habilidades científicas y cognitivas, por medio de diversas estrategias adecuadas y adaptadas a los diversos ritmos y estilos de aprendizaje. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Al preguntar a los estudiantes si les gustaría aprender la unidad tres de las Ciencias Naturales a través del juego, 29 estudiantes que representan el 100% mencionaron que si les gustaría.

Se concluye entonces que los estudiantes se sienten atraídos por aprender los ecosistemas a través de juegos, los cuales brindan un gran aporte dentro del aprendizaje y sobre todo aportan con el desarrollo de habilidades científicas y cognitivas que como lo menciona el Ministerio de Educación, espera que se cumpla con la implementación de estrategias correctas que en este caso vienen hacer las estrategias lúdicas, las cuales utilizadas correctamente dentro del aula contribuyen con múltiples beneficios para el estudiantado.

Pregunta 7.

¿Te gustaría conocer más estrategias lúdicas para fortalecer tu aprendizaje en Ciencias Naturales dentro de la unidad tres?

Tabla 8

Alternativas	f	%
Si	29	100
No	--	--
Total	29	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 8



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

La aplicación de las actividades lúdicas en clase es de gran importante para que los estudiantes aprendan a reproducir, respetar y aplicar las reglas del juego desde la creatividad, curiosidad, y exploración permitiendo mejorar la participación, motivación, atención, concentración, y la adquisición de nuevos conocimientos y de esta manera fortalezcan los aprendizajes. (Posada, 2015)

Con los datos recabados se puede evidenciar que, 29 alumnos que representan el 100% mencionan que si les gustaría conocer más estrategias lúdicas que favorezcan en su aprendizaje.

Podemos mencionar entonces que las estrategias lúdicas son de gran importancia, ya que como señala el autor su aplicación en la educación es favorable y contribuye a mejorar

habilidades y destrezas en los estudiantes además que agiliza la participación de los estudiantes y lo mantiene motivados, despertando de esta manera el gusto por el aprendizaje.

Pregunta 8.

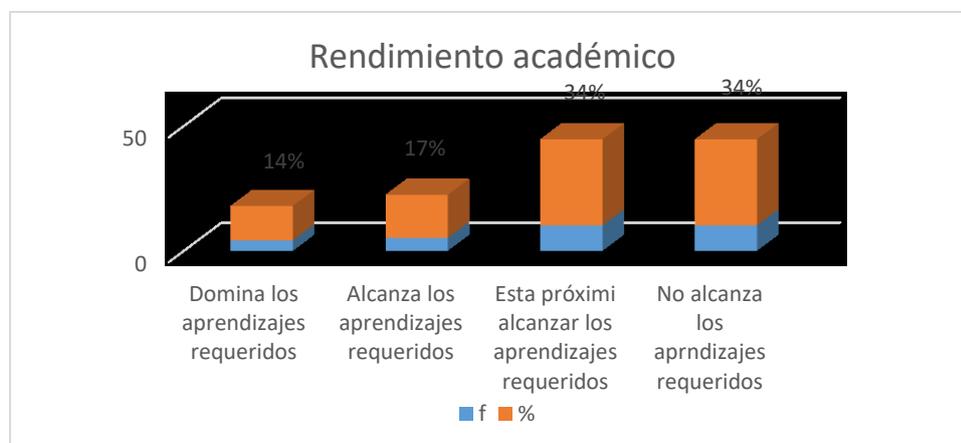
Rendimiento académico valorado con una prueba de diagnóstico sobre la unidad tres “Ecosistemas”

Tabla 9

Escala cualitativa	f	%	Escala cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos	4	14	9,00-10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos	5	17	7,00-8,99
Esta próximo alcanzar los aprendizajes requeridos	10	34	4,01-6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos	10	34	≤ 4
Total	29	100	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Gráfica 9



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio
Responsable: Tania Balcázar

Análisis e interpretación

El rendimiento académico es el nivel demostrado de conocimientos en un área o materia, evidenciado a través de indicadores cuantitativos, que generalmente son referidos mediante calificación (Tonconi, 2010).

Se planteó preguntas de diagnóstico referentes a la unidad tres denominada “Ecosistemas” en la asignatura de Ciencias Naturales a los estudiantes de los cuales se obtuvo los siguientes resultados valorados según la escala de calificación dada por el ministerio de educación en la cual dentro del rango de dominio de los aprendizajes requeridos que corresponde a la calificación de 9.00-10.00 se encuentran 4 estudiantes que pertenecen al 34%; en la escala de alcanza los aprendizajes requeridos correspondiente a la calificación de 7.00-8.99, se encuentran 4 estudiantes que equivalen al 34%; dentro de la escala esta próximo alcanzar los aprendizajes requeridos que corresponde a la calificación de 4.01-6.99 se encuentran 10 estudiantes correspondientes al 34%; y en la escala no alcanza los aprendizajes requeridos valorado por 4 puntos o menos, se encuentran 10 estudiantes equivalentes al 34%.

Se concluye que los estudiantes en su mayoría presentan un nivel bajo y medio en rendimiento académico ya que como se lo menciono anteriormente según la escala de calificaciones dada por el ministerio de educación están próximos alcanzar los aprendizajes requeridos y también algunos no alcanzan los aprendizajes requeridos, por ello se recomienda al docente involucrar el uso de estrategias lúdicas para fortalecer los aprendizajes en Ciencias Naturales en la unidad tres, con la finalidad de involucrar de una forma divertida, entretenida y participativa al estudiante, logrando que obtenga aprendizajes significativos.

Resultados obtenidos de la entrevista aplicada al docente de aula del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio, periodo 2018-2019.

1. Utiliza usted estrategias para el aprendizaje de las Ciencias Naturales

Si – No ¿Por qué?

Si, utilizo en clases algunas de las que tengo conocimiento, como resúmenes, lluvia de ideas y las lecturas, pues considero que la implementación de las estrategias en la educación es una buena técnica para conseguir aprendizajes en los estudiantes.

Con respecto a la respuesta dada por el docente de aula sobre la utilización de estrategias en la asignatura de Ciencias Naturales se puede evidenciar que este utiliza solo algunas estrategias que conoce y que en la mayoría de ocasiones abarca las estrategias que tradicionalmente se han venido utilizando en el contexto educativo, dejando a un lado la gran variedad de estrategias que permitan la participación activa del alumnado y su involucramiento en diferentes actividades que accedan a que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento.

2. Utiliza las estrategias lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la unidad tres denominada “Ecosistemas”.

Si – No ¿Por qué?

No, por costumbre utilizo las técnicas ya mencionadas y la memorización

En relación a esta interrogante, es claro que el docente no utiliza la lúdica como estrategia de enseñanza, al igual que lo afirman los estudiantes en la encuesta aplicada por lo cual se recomienda variar los mecanismos de enseñanza con intención a generar interés y el gusto por aprender en el estudiante.

3. ¿Cuáles son las que utiliza?

Como lo mencione en la pregunta anterior yo no utilizo estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la mayoría de las veces trabajo con lecturas, resúmenes y la memorización

A través de lo expuesto se evidencia que el docente no utiliza ninguna estrategia lúdica, basando la mayoría del aprendizaje del estudiantado en estrategias o técnicas tradicionales que, si bien ayudan al aprendizaje, pero dejan de lado la participación activa y el entusiasmo del estudiante al desarrollar diferentes estrategias que involucren el juego educativo, permitiéndoles ser partícipes de su propio conocimiento y aprender de una forma divertida dejando de lado el aburrimiento y cansancio en clase.

4. ¿Usted ha recibido capacitación sobre el manejo de estrategias lúdicas?

No he recibido capacitación sobre el manejo de estrategias lúdicas por parte de la institución; y por mi parte no he investigado su manejo y uso en la educación.

A través de lo expuesto, se evidencia que la institución no se preocupa por capacitar a los docentes sobre el uso y manejo de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo, además, se corrobora el desinterés que se presenta para la instrucción y conocimiento de estrategias lúdicas que puede representar una buena forma de enseñanza-aprendizaje.

5. ¿Considera que la implementación de la lúdica es una estrategia que se puede trabajar en Ciencias Naturales para fortalecer el aprendizaje de la unidad tres denominada “Ecosistemas”?

Si – No ¿Por qué?

Conozco muy poco acerca de la utilización de estrategias lúdicas en el ámbito educativo, pero considero que, si se las puede utilizar en las Ciencias Naturales y en las demás asignaturas, para la construcción de conocimientos en los estudiantes y como retroalimentación.

Con respecto a la pregunta planteada el docente menciona que le resulta un tanto desconocido el hecho de implementar las estrategias lúdicas en la educación, pero considera que, si se las puede utilizar para el fortalecimiento de los aprendizajes en Ciencias Naturales y en las demás asignaturas en diferentes momentos, como en la construcción del conocimiento y en la consolidación planteándolas como una retroalimentación, también cabe recalcar que se las puede utilizar en la anticipación y en general en todos los momentos de la planificación educativa.

6. ¿Conoce usted los beneficios de utilizar las estrategias lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales?

Si – No ¿Por qué?

No, carezco de conocimientos sobre su utilización y sus beneficios en la enseñanza en el ámbito educativo

Con lo expresado por el docente se puede conocer que el carece de conocimientos sobre los diferentes beneficios que aportan las estrategias lúdicas dentro de las Ciencias Naturales y de la educación en general. A lo que se puede mencionar algunos beneficios que contribuyen en el aprendizaje como son: desarrolla las actitudes y las aptitudes de los estudiantes ya que trabajarán con mayor dinamismo, desarrolla aprendizaje activo, facilita la participación de estudiantes introvertidos, vinculan la educación con el entretenimiento, fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo, proporcionan una evaluación periódica y sistemática de aprendizajes, Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor, y proporcionan práctica y retroalimentación apropiada. Todo esto con la finalidad de fortalecer los aprendizajes y contribuir para que se vuelvan significativos en la vida de cada uno de los estudiantes.

7. ¿Estaría usted dispuesto a trabajar con un taller didáctico en cuya estructura contenga los juegos más convenientes para el aprendizaje de las Ciencias Naturales dentro de la unidad tres denominada “Ecosistemas”?

Si - No ¿Por qué?

Si, sería excelente, porque en su mayoría los docentes no estamos actualizados y eso sería interesante para conocerlas y aplicarlas, pues considero que, con el aprendizaje de nuevas estrategias, en este caso lúdicas, se trabajaría en un ambiente más participativo manteniendo activos a los estudiantes permitiéndoles ser partícipes de su propio conocimiento y que obtengan aprendizajes significativos

A través de lo manifestado, se puede deducir que el docente considera importante y llamativo aplicar estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes a la vez que manifiesta la necesidad de actualizarse en nuevas estrategias para mejorar su praxis docente y para que la enseñanza-aprendizaje sea significativa.

g. DISCUSIÓN

La lúdica como estrategia de aprendizaje resulta muy beneficiosa dentro del proceso educativo, ya que a más de propiciar ambientes de diversión, distracción y juego, permiten desarrollar destrezas, habilidades y aptitudes en los estudiantes los cuales atraídos por la diversión que presentan las diferentes actividades planteadas se involucran en la participación activa sobre las diferentes temáticas que se encuentran inmersas dentro de la unidad tres “Ecosistemas” de la asignatura de Ciencias Naturales, sintiéndose motivados y dejando de lado el aburrimiento y cansancio que las clases tradicionales pueden generar.

El uso de estas estrategias es beneficioso tanto para el docente como para los estudiantes, a los cuales se les puede presentar más fácil el aprendizaje de los ecosistemas si se les enseña a través de juegos que les permitan participar activamente, de manera individual o grupal en donde tendrán que poner en práctica todo lo aprendido y también podrán inmersar sus aprendizajes previos que ya han sido adquiridos con anterioridad para lograr plasmar aprendizajes duraderos.

Para un mejor conocimiento sobre las estrategias lúdicas se debe acudir a los criterios emitidos por autores e investigadores que las han analizado con mayor profundidad, así, dentro del desarrollo del presente trabajo investigativo se plantearon tres objetivos específicos, de los cuales se generó la siguiente discusión.

El **primer objetivo específico** que es fundamentar teóricamente a través de la literatura relacionándola con las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del séptimo grado, se sustenta en la fundamentación teórica correspondiente a las dos variables estructuradas en la revisión de la literatura las cuales sirvieron de base para la propuesta del lineamiento alternativo.

Alrededor del primer objetivo Sánchez et al. (2015) conceptualizan a las estrategias lúdicas como las que promueven una participación activa que involucra tanto a estudiantes como a docentes y les permiten compartir saberes dentro de un ambiente relajado y lleno de diversión, emoción y sobre todo de aprendizaje continuo.

Según el planteamiento de los autores citados, el docente estaría en el deber de utilizar correctamente estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico y la interacción activa de los estudiantes. Estas deben resultar efectivas y se deben acoplar a la temática abordada que en este caso viene a ser la unidad tres “Ecosistemas”; aquí el docente debe presentar actividades que involucren juegos donde el estudiante sea el constructor de su aprendizaje.

En la práctica, según la ficha de observación realizada al docente de aula y a los estudiantes de séptimo grado se evidencio que los estudiantes presentan vacíos en el aprendizaje de la unidad tres denominada “Ecosistemas”, esto a consecuencia de la poca utilización de estrategias de enseñanza–aprendizaje por parte del docente, el cual trabaja por lo general con el método tradicionalista el mismo que casi siempre genera aburrimiento y cansancio en los estudiantes. El docente además desiste de la utilización de estrategias lúdicas las cuales son de gran importancia y utilidad dentro del proceso educativo y se las puede trabajar mediante juegos relacionados a las temáticas abordadas. Cepeda (2017) menciona que los juegos pueden ser oportunidades para introducirse en el mundo del saber permitiendo que los estudiantes lleven de igual manera el hilo de la clase y puedan generar aprendizajes significativos mediante la práctica.

En conclusión, conocer acerca de las estrategias lúdicas y su contribución dentro de aprendizaje no es suficiente, este conocimiento debe ir acompañado con el ejercicio diario el cual se ve reflejado en el uso de diferentes actividades que involucren el juego durante el desarrollo de las clases. Para esto un avance considerable es que el docente este informado sobre la infinidad de juegos que puede utilizar dentro del salón de clases con diferentes usos y que compartan la finalidad de aportar con aprendizajes significativos a los estudiantes.

Segundo objetivo específico, diagnosticar el estado actual de la relación existente entre las estrategias lúdicas y su impacto en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, periodo académico 2018 – 2019.

Para dar cumplimiento a este objetivo se ha tomado en cuenta la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo grado A, la cual permitió conocer la realidad existente en el aula de clases para de esta manera diagnosticar el estado actual del aprendizaje en Ciencias Naturales

dentro de la unidad tres. La encuesta conto con dos fases, de las cuales la segunda fase revelo el rendimiento académico de los estudiantes al plantearles una prueba de diagnóstico la cual arrojó como resultado la presencia de un nivel medio en conocimientos ya que el 68% de estudiantes presentaron una calificación de 2 a 6 puntos, dejando así clara la existencia de un problema de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Por su parte en la entrevista aplicada al docente de aula y la encuesta a los estudiantes en la pregunta referente a la utilización de estrategias para el aprendizaje de las Ciencias Naturales, el docente menciona que solo hace uso de estrategias tradicionales, esto de igual forma lo ratifican los estudiantes al mencionar que solo trabaja con resúmenes, lluvia de ideas, lecturas y deja de lado las estrategias lúdicas con mención al juego, producto de la falta de conocimiento y el no haber recibido capacitación sobre el manejo, uso y beneficios de las mismas dentro del ámbito educativo por parte de la institución y de la propia iniciativa.

Basándose en dicha información, resulta necesario el empleo de estrategias lúdicas dentro del proceso de aprendizaje, pues como lo expone Unknown (2012) favorecen la cohesión, a través de ellas los docentes animan a los estudiantes a participar de forma activa, desarrollando la creatividad, comunicación, reflexión y vincula el aprendizaje con el entretenimiento desarrollando destrezas mentales y físicas, en los que utilizan su propio conocimiento y lo comparten mutuamente; desarrollando así, su pensamiento crítico y reflexivo.

El planteamiento sugerido por el autor, en la práctica docente no se evidencia dentro del aula de clase por no emplear actividades que conlleven los juegos apropiados para la adquisición de aprendizajes significativos en las diferentes temáticas abordadas dentro de la unidad tres “Ecosistemas”, por lo cual se recomienda su empleo y uso ya que es de gran ayuda para el aprendizaje de los estudiantes quienes aparte de sentirse motivados y entretenidos, aprenderán de forma divertida.

Tercer objetivo específico, plantear lineamientos alternativos que faciliten el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la unidad tres Ecosistemas, de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019.

Para cumplir este objetivo, se plantearon lineamientos alternativos, los mismos que se elaboraron tomando como referencia la información de las dos variables, la cual se encuentra detallada en el marco teórico, de igual manera se tomó en consideración lo expresado por los estudiantes en la encuesta aplicada, de los cuales el 100%, que representan el total, manifestaron su interés por conocer más estrategias lúdicas y por el gusto de que el docente las aplique para fortalecer su aprendizaje en Ciencias Naturales en la unidad tres denominada “Ecosistemas”, de igual manera se consideró la voluntad del docente, el cual manifestó su entera disposición por trabajar con talleres de juegos para el aprendizaje de las diferentes temáticas abordadas en la unidad tres, denominada “Ecosistemas”

h. CONCLUSIONES

- Se concluye que la temática sobre las estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales dentro de la unidad tres “Ecosistemas”, se ha fundamentado adecuadamente ya que se ha basado de varios autores que hablan de una manera clara la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas para que los estudiantes mejoren su aprendizaje y se involucre en el aula de clases de forma participativa, despertado su interés y gusto por aprender.
- Mediante las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados para conocer las características del proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales dentro de la unidad tres denominada “Ecosistemas” en el séptimo grado de la Unidad Educativa José ángel Palacio, se determinó que la metodología utilizada por la docente es tradicional por no aplicar estrategias lúdicas en su labor pedagógica, lo que ha generado desinterés de los educandos por aprender.
- Como solución del problema detectado, se elaboró los lineamientos alternativos para fortalecer el aprendizaje de la unidad tres “Ecosistemas”, utilizando estrategias lúdicas, para lo cual fue necesario investigar y desarrollar diferentes actividades propuestas de forma teórica y práctica con el propósito de dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda al docente, actualizarse constantemente, investigando y capacitándose sobre la utilización de estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes de acuerdo a las necesidades y diferencias individuales que se presenten en el aula de clases.
- Realizar frecuentemente diagnósticos que le permitan al docente conocer el grado de aprendizaje que está adquiriendo el estudiante y denoten las dificultades que pueden presentar, según los resultados que obtenga pueda seleccionar estrategias lúdicas innovadoras y creativas que fortalezcan las enseñanzas y fortifiquen los conocimientos.
- Proponer y realizar talleres haciendo uso de las estrategias lúdicas, para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Naturales dentro de la unidad tres, en el séptimo grado “A”, de igual manera utilizar las actividades del taller de la propuesta del trabajo de investigación para ayudar a facilitar el aprendizaje.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

Taller para contribuir al aprendizaje de Ciencias Naturales dentro de la unidad tres “Ecosistemas”, mediante la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes de séptimo grado paralelo A.

TALLER

“Jugando con los ecosistemas”

AUTORA:

Tania Isabel Balcázar Barros

DOCENTE RESPONSABLE

Dra. Mariana Elizabeth Espinoza León Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2019

1859

Título

Taller para contribuir al aprendizaje de Ciencias Naturales dentro de la unidad tres “Ecosistemas”, mediante la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes de séptimo grado A.

Taller

“Jugando con los ecosistemas”

Introducción

Los presentes lineamientos alternativos constan de un taller denominado: Jugando con los ecosistemas, el cual sirve de guía al docente, para utilizar apropiadamente las estrategias lúdicas durante el proceso aprendizaje, dando lugar a que el estudiante participe dinámicamente en el desarrollo de las clases y por ende sea el constructor de su propio conocimiento.

En el presente trabajo de investigación se plantea un conjunto de actividades para dar solución a la situación problemática: ¿De qué manera inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los niños de séptimo grado? La cual se identificó a través de la observación ejecutada durante el desarrollo de las prácticas de ayudantía. La propuesta alternativa beneficiará tanto al docente como a los estudiantes, pero, principalmente a estos últimos permitiéndoles mejorar su aprendizaje en el desarrollo de las Ciencias Naturales dentro de la unidad tres denominada “Ecosistemas”

El taller es una herramienta didáctica para la formación en diferentes áreas del campo educativo y en la enseñanza.

Alfaro y Badilla (2015) afirma:

El taller pedagógico es un proceso integrador de actividades de enseñanza y aprendizaje conducentes a formar en los participantes una actitud científica, crítica y reflexiva. (p.86)

El docente es la guía de los estudiantes el cual facilita las herramientas necesarias para desarrollar su conocimiento; mediante el taller pedagógico se realizarán actividades, relacionadas con diferentes juegos que permitan la participación activa del estudiantado y los involucre en el proceso de aprendizaje de una forma divertida, entretenida y sobre todo que les genere aprendizajes significativos sobre los diferentes temas estudiados.

Las estrategias lúdicas son herramientas importantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas por ser divertidas y entretenidas captan la atención de los estudiantes y les permiten desarrollar su creatividad logrando motivarlos y haciendo que la consolidación de la clase logre los objetivos planteados por el docente. Por ello que en la realización de este taller estamos considerando al estudiante como ente participativo y consciente del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Justificación

Esta propuesta es de gran importancia porque las estrategias lúdicas que se presentan durante el desarrollo de este taller son útiles para que el docente emplee en clases con sus estudiantes permitiéndoles participar de manera interactiva, creativa, y colaborativa con el fin de mejorar en el proceso de aprendizaje de la unidad tres de Ciencias Naturales

Se justifica el presente taller denominado “Jugando con los ecosistemas”, porque las investigaciones en las que se fundamenta la presente investigación han demostrado que al aplicar estrategias lúdicas dentro del aula de clases permiten que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje y puedan reafirmar sus conocimientos.

El impacto de la propuesta radica en informar a la comunidad educativa sobre la importancia del empleo de las estrategias lúdicas, aplicadas en este taller, trabajando la problemática que presentan los estudiantes, con la plena seguridad de que las actividades planteadas en el taller aportaran para cumplir con los objetivos, porque tanto docente como estudiantes colaboraron en el desarrollo del presente taller teniendo un impacto significativo, para fortalecer el aprendizaje de la unidad tres de Ciencias Naturales.

Objetivos

Diseñar un taller a partir de las principales estrategias lúdicas y actividades para fortalecer el aprendizaje de la unidad tres Ecosistemas, de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019.

Facilitar al docente información sobre estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la unidad tres de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019.

Fundamentación teórica

La utilización de estrategias lúdicas durante el proceso educativo tiene una gran importancia porque permiten que los estudiantes aprendan significativamente, por tal razón se debe seleccionar las más apropiadas para el grupo con el que se trabaja, todo esto con la finalidad de inmiscuir al estudiante de manera activa y participativa dentro del aula de clases y permitirle desarrollar sus conocimientos, destrezas y habilidades.

Solé (como se citó Griñán, 2014) piensa que: debemos, como maestros, ofrecer a nuestros alumnos una perspectiva amplia, nunca restrictiva en este proceso de alfabetización, abriendo multitud de caminos y estrategias para que se acerquen a él, intentando que lo afronten como un reto interesante que resolver (p. 12).

Con lo mencionado por el autor se puede decir que el docente debe ser el encargado de seleccionar las estrategias lúdicas más apropiadas para el aprendizaje y reforzamiento de las diferentes temáticas, teniendo en cuenta que estas deben ser llamativas, entretenidas y sobre todo que estas contribuyan con el fortalecimiento de los aprendizajes significativos dentro de la unidad tres de Ciencias Naturales.

Las actividades lúdicas hacen alusión a los diferentes juegos que se pueden proponer en el aula de clases, los cuales bien utilizados pueden ser de gran beneficio para el docente. Kant (como se citó en Melo y Rubinsten, 2014) menciona que el juego es una actividad que

tiene el fin de construir saberes y contribuir con el conocimiento, imaginación y entendimiento. Por esta razón es importante que el docente aproveche las potencialidades del juego y abra espacios para aprender mediante esta actividad, pues al jugar no sólo se mueve el cuerpo, si no también se razona, piensa, indaga y sobre todo se absorbe variedad de conocimientos.

El taller que se propone está basado en estrategias lúdicas las cuales están dirigidas a los estudiantes mediante actividades, con el fin de fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales dentro de la unidad tres, de manera correcta y en relación al grado de educación con el que están cursando. Durante el proceso educativo el docente deberá aplicar de manera constante estrategias acordes al grupo de estudiantes promoviendo un aprendizaje significativo.

Día 1

Información General

Tema: El reino de las plantas

Participantes: Estudiantes del séptimo grado A y docente

Responsable: Tania Balcázar

Actividad: Bingo de palabras

Materiales: Tablas de bingo (cartulina), lápiz, borrador

Tiempo: Dos periodos: 80 minutos

Objetivo

Reforzar los conocimientos adquiridos mediante una serie de preguntas sobre el reino de las plantas y las plantas con y sin semilla, con la finalidad de fortificar los aprendizajes en Ciencias Naturales.

Contenidos

Información relacionada con las estrategias lúdicas (bingo), para lo cual es importante tomar en consideración las ideas más relevantes sobre las temáticas abordadas del reino de las plantas y las plantas con y sin semilla.

Actividades iniciales

- Presentación y saludo
- Lluvia de ideas sobre los contenidos del reino de las plantas y las plantas con y sin semillas
- Enunciación del tema y el objetivo a desarrollarse en la clase.
- Presentación de las reglas del juego.

Actividades de desarrollo

- Se otorgará a cada estudiante la tabla de bingo de palabras
- Los estudiantes deben dar respuesta a las preguntas que se realicen y buscar en su tabla si poseen las respuestas correctas.
- Cada tabla tendrá diferentes palabras en relación a las respuestas de los diferentes temas mencionados
- Los estudiantes deben ir marcando las palabras que vayan saliendo.
- El estudiante que termine primero dirá “Bingo”.
- Estimular al ganador (a) con un aplauso y la entrega de una mini sorpresa.

Actividades finales

- Se realizará un análisis sobre las ventajas de la aplicación de la presente actividad.
- Despedida.

Anexo

Bingo de palabras			
Fotosíntesis	Cloroplastos	Absorción	Estomas
Circulación	Criptógamas	Briofitas	Pteridofitas
Fanerógamas	Androceso	Gineceo	Cáliz
Estigma	Polinización	Fecundación	Germinación

PREGUNTAS

<p>1. Proceso que consiste en la elaboración de sustancias orgánicas a partir de sustancias inorgánicas y radiación solar.</p> <p>2. Orgánulos celulares que albergan la clorofila</p> <p>3. Proceso en el que los pelos absorbentes de las raíces de la planta absorben del suelo el agua y las sales minerales.</p> <p>4. Poros de las hojas que les permiten liberar el oxígeno</p> <p>5. Función de transportar nutrientes y otras sustancias como el agua y sales minerales.</p> <p>6. Nombre que se les denomina a las plantas sin flor</p> <p>7. Plantas terrestres más sencillas</p> <p>8. Plantas sin flor más desarrolladas</p>	<p>9. Nombre que se les denomina a las plantas con flor</p> <p>10. Parte masculina de la flor</p> <p>11. Aparato reproductor femenino de la planta</p> <p>12. Cubierta externa de la flor, está constituido por hojas</p> <p>13. Parte encargada de recoger el grano de polen.</p> <p>14. Proceso en el que el polen pasa de la antera al estigma. Se realiza mediante el viento o los insectos.</p> <p>15. Es la unión del polen con el óvulo</p> <p>16. Proceso en el que el embrión de la semilla empieza a crecer y aparece una nueva planta.</p>
---	---

Día 2

Información General

Tema: Ecosistema

Participantes: Estudiantes del séptimo grado A y profesor

Responsable: Tania Balcázar

Actividad: Sopa de letras

Materiales: Hoja pre-elaborada, lápiz y borrador

Tiempo: Un periodo de 40 minutos.

Objetivo

Lograr que los estudiantes fortalezcan su aprendizaje sobre el ecosistema a través de estrategias lúdicas con la finalidad de lograr aprendizajes significativos en Ciencias Naturales.

Contenidos

Información relacionada con las estrategias lúdicas (sopa de letras), para lo cual es importante tomar en consideración las ideas más relevantes sobre las temáticas abordadas dentro del ecosistema.

Actividades iniciales

- Presentación y saludo
- Preguntas y respuestas sobre los contenidos antes vistos
- Enunciación del tema y el objetivo a desarrollarse en la clase.
- Presentación de las reglas del juego.

Actividades de desarrollo

- El investigador otorgará las diferentes hojas pre-elaboradas de las sopas de letras

- Los estudiantes deben realizar en la sopa de letras lo que se les indica
- Al culminar la actividad se socializarán las respuestas y se dará una retroalimentación sobre la temática abordada

Actividades finales

- Se realizará un análisis sobre las ventajas de la aplicación de la presente actividad.
- Despedida.

Anexo

<p style="text-align: center;">Sopa de letras</p> <p>Encontrar las diferentes palabras que tienen relación con el ecosistema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biósfera - Biotopo - Biocenosis - Hábitat - Comunidad - Población 									
B	B	N	J	U	B	I	O	L	N
B	I	G	V	E	T	N	K	L	B
O	Q	O	T	A	U	A	R	I	I
V	C	Y	S	B	N	C	O	D	D
G	O	F	A	F	I	C	P	W	A
T	P	K	N	I	E	I	O	Z	D
E	O	M	Y	N	D	R	T	H	I
R	T	V	O	T	A	O	A	A	N
C	O	S	A	T	D	N	T	I	U
T	I	Q	M	A	P	B	I	D	M
S	B	S	A	C	O	I	B	X	O
A	F	F	N	O	B	O	A	K	C
N	J	I	H	M	L	T	H	Ñ	Q
Y	N	O	I	C	A	L	B	O	P

Día 3

Información General

Tema: Tipos de ecosistemas

Participantes: Estudiantes del séptimo grado A y profesor

Responsable: Tania Balcázar

Actividad: Dinámica grupal “La telaraña”

Materiales: Ovillo de lana

Tiempo: Un periodo de 40 minutos

Objetivo

Identificar los animales que viven en los diferentes tipos de ecosistemas, mediante la utilización de estrategias lúdicas para fortalecer los aprendizajes en Ciencias Naturales

Contenidos

Información relacionada con las estrategias lúdicas (Dinámicas grupales), para lo cual es importante saber el procedimiento de la actividad a realizar y tener en cuenta el objetivo y los logros que se desean alcanzar.

Actividades iniciales

- Presentación y saludo
- Lluvia de ideas sobre los contenidos antes vistos
- Enunciación del tema y el objetivo a desarrollarse en la clase.
- Presentación de las reglas del juego.

Actividades de desarrollo

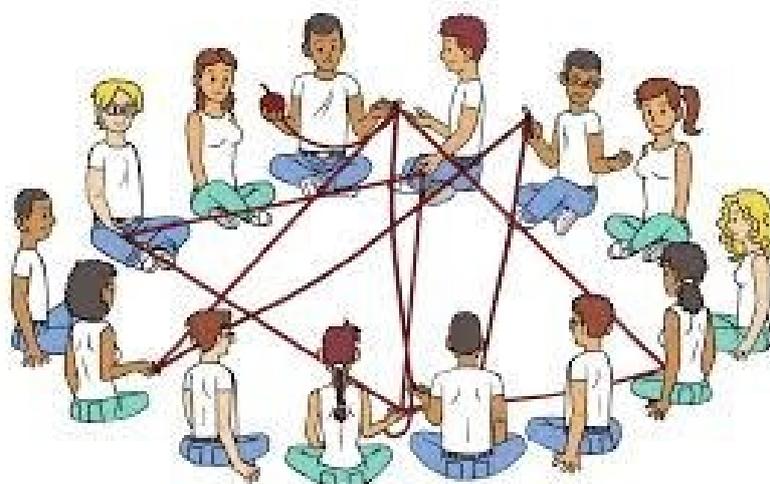
- Se procederá a realizar la actividad en un lugar amplio en el que todos los integrantes puedan realizar un círculo

- El docente empezará la actividad teniendo como único material a un ovillo de lana; este realizará una pregunta referente a cuáles son los animales que viven en algún tipo de ecosistema, y enseguida lanzará el ovillo al estudiante que desee que conteste y así sucesivamente se ira lanzando el ovillo a todos los presentes dentro de la dinámica
- Cuando se terminen las respuestas se puede proceder a realizar otras preguntas y cuando todos los estudiantes hayan participado se procederá a desenredar la telaraña recordando los animales mencionados anteriormente.

Actividades finales

- Se realizará un análisis sobre las ventajas de la aplicación de la presente actividad.
- Despedida.

Anexo



Día 4

Información General

Tema: Relaciones entre los animales de un ecosistema

Participantes: Estudiantes del séptimo grado A y docente

Responsable: Tania Balcázar

Actividad: Rompecabezas

Materiales: Rompecabezas hecho en cartulina

Tiempo: Un periodo de 40 minutos

Objetivo

Lograr que los estudiantes construyan la comprensión del tema a través de esta estrategia lúdica que favorece el aprendizaje cooperativo, y sobre todo mejora la capacidad de escuchar, comunicar y resolver problemas para de esta manera fortalecer los aprendizajes en Ciencias Naturales

Contenidos

Información relacionada con las estrategias lúdicas (rompecabezas), para lo cual es importante saber el procedimiento de la actividad a realizar y tener en cuenta el objetivo y los logros que se desean alcanzar.

Actividades iniciales

- Presentación y saludo
- Lluvia de ideas sobre los contenidos antes vistos
- Enunciación del tema y el objetivo a desarrollarse en la clase.
- Presentación de las reglas del juego.

Actividades de desarrollo

- Se procederá a formar tres equipos de trabajo
- El docente entregara a cada equipo un rompecabezas armado en los que se observe las relaciones de depredación, competencia y cooperación existentes entre los animales de un ecosistema.
- Se procederá a desarmar el rompecabezas y entreverar las fichas para dar inicio
- El grupo que termine primero se hará acreedor a una sorpresa

Actividades finales

- Cada grupo de trabajo procederá a dar conocimiento sobre el tipo de relación existente en su rompecabezas y sus características.
- Despedida.

Anexos

Imágenes para el rompecabezas







Día 5

Información General

Tema: La biodiversidad

Participantes: Estudiantes del séptimo grado A y docente

Responsable: Tania Balcázar

Actividad: Dominó

Materiales: Fichas hechas con cartulina

Tiempo: 40 minutos

Objetivo

Reafirmar conocimientos sobre la biodiversidad a través de esta estrategia lúdica innovadora que permite abarcar la extinción de las especies animales.

Contenidos

Información relacionada con las estrategias lúdicas (dominó), para lo cual es importante saber el procedimiento de la actividad a realizar y proceder al trabajo cooperativo y participativo de los estudiantes.

Actividades iniciales

- Presentación y saludo
- Dinámica “Mi barquito viene cargado de biodiversidad de especies animales”.
- Enunciación del tema y el objetivo a desarrollarse en la clase.
- Conversación dialogada sobre la biodiversidad de especies animales existentes y las que se encuentran en peligro de extinción como el tigre, el oso de anteojos, cóndor, águila arpía, tucán andino, jaguar, armadillo gigante, pingüinos, oso polar, rinoceronte, canguro y el atún rojo.
- Presentación del juego y reglas.

Actividades de desarrollo

- Se procederá a formar equipos de trabajo
- El docente entregara a cada equipo las fichas de dominó
- Se procederá a dar las debidas indicaciones mencionando que todos los integrantes del equipo deben participar formando el domino, recordando lo antes tratado.

Actividades finales

- Se realizará un análisis con cada grupo sobre lo aprendido para generar los aprendizajes significativos.
- Despedida.

Anexos

<p>Biodiversidad</p>		<p>Son una de las grandes víctimas de la caza ilegal para comercializar con sus huesos y pieles.</p>	
<p>Especies en peligro de extinción</p>	<p>El cambio climático está reduciendo o alterando su hábitat y teniendo efectos desastrosos en sus poblaciones</p>		<p>Sus codiciados cuernos y su aplicación medicinal son la principal amenaza.</p>
	<p>Amenazado por la pesca excesiva, debido a que tiene un gran valor para los mercados de sashimi japonés.</p>		<p>Cazado para realizar adornos y, por su carne como alimento muy costoso.</p>
<p>Amenazado por el cambio climático, el turismo y la expansión de sus depredadores</p>		<p>Marsupial que sufre por la caza y los efectos del calentamiento global</p>	

La destrucción de las selvas tropicales y muchas regiones ha llevado a que se encuentre en peligro de extinción.



Amenazas en su hábitat y caza indiscriminada.



Especie amenazada por los cazadores y habitantes de las regiones en las que habita.



Víctimas constantes de la caza y de los cambios en los entornos del ambiente

Día 6

Información General

Tema: Las cadenas alimenticias

Participantes: Estudiantes del séptimo grado A

Responsable: Tania Balcázar

Actividad: Juegos educativos on-line – trabajo autónomo

Materiales: computadora con acceso a internet, tablet o celular inteligente

Tiempo: 40 minutos

Objetivo

Lograr que los estudiantes construyan la comprensión del tema a través de esta estrategia lúdica innovadora, haciendo uso de las tics a través de trabajo autónomo.

Contenidos

Información relacionada con las estrategias lúdicas (juegos educativos on-line), para lo cual es importante saber el procedimiento de la actividad a realizar y tener en cuenta el objetivo y los logros que se desean alcanzar.

Actividades de desarrollo

- Esta actividad por ser de trabajo autónomo se la puede realizar desde las respectivas casas de los participantes siempre y cuando tengan acceso a una red de internet o datos móviles. Aquí también cabe recalcar que este trabajo se lo puede llevar a efecto dentro del salón de clase con el uso de una computadora y un proyector o desde la sala de cómputo del establecimiento.
- Cada participante debe ingresar al sitio web mencionado en la parte inferior y proceder al juego en el cual primero encontrara las indicaciones y teoría sobre la temática abordada para que pueda reafirmar sus conocimientos y proceda a tener éxito en el juego.

Bibliografía

<https://www.cserc.org/espanol/diversiones-sierra/juegos-para-ninos/construyendo-una-cadena-alimentaria/>

Anexos

Bienvenidos al Juego Construyendo una Cadena Alimentaria

Antes de empezar el juego de la cadena alimentaria, puedes leer acerca de lo que una cadena alimentaria es por debajo. O, puedes jugar enseguida presionando el botón "start quiz".

Cómo jugar el juego de la cadena alimentaria:

1. Presiona "start quiz"
2. La cadena alimentaria comienza con una imagen de algo.
3. Presiona la imagen de la cosa que piensas sigue a continuación en la cadena alimentaria
4. Presiona el botón "check" en el fondo de la página
5. Presiona "next" una vez que has aprendido más sobre el próximo paso de la cadena alimentaria
6. Continúa hasta que la cadena alimentaria es completa.
7. Cuando tu cadena alimentaria es completa, puedes empezar una nueva cadena alimentaria.

En el juego de la cadena alimentaria, existen 4 cadenas alimentarias para completar, y al completar cada una, otra es más difícil.

¡Diviértete!

Start quiz

Construyendo una Cadena Alimentaria

Question 1 of 12

Esta cadena alimentaria (mostrada a la izquierda) comienza con una mosca.



¿Qué come moscas para alimentos?

Presiona la imagen correcta y presiona el botón "Check" abajo para ver si estás correcta

Flores

Rana

j. BIBLIOGRAFÍA

Araujo, M. (2011). Experiencias académicas y recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula universitaria. Bogotá: Editorial UD.

González, V. (2013). Aprendizaje escolar: Una nueva perspectiva. Madrid, España: Edebé.

Posada, R. (2015). La lúdica como estrategia didáctica (Magister). Universidad de Colombia.

Prados, M. (2014). Manual de psicología de la educación . Madrid: Pirámide.

Sánchez, M., Sánchez, K., y Agudelo, Ramírez, A. (2015). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes escolarizados sobre la gingivitis. *Duazary*, 12 (2), 100 – 111.

Tonconi Quispe, J. (2010). Factores que Influyen en el Rendimiento Académico y la Deserción de los Estudiantes de la Facultad de Ingeniería Económica de la UNA-Puno (Perú). *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, vol 2, N1, enero. Universidad de Guadalajara, Los Lagos, Jalisco, México, pp. 45

Viglia, S.(2007). Ciencias Naturales y aprendizaje significativo: claves para la reflexión didáctica y la planificación - 1ª ed. - Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico

Vargas, E. (2014). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor. *Revista Iberoamericana de Educación. Área de Psicología Educacional en Formación Docente*, Paso de los Toros, Uruguay.

WEB GRAFÍA

- Alfaro, A. y Badilla, M. (2015, 10 de junio). El taller pedagógico, una herramienta didáctica para abordar temas alusivos a la Educación Ciudadana. Perspectivas. Recuperado de <https://www.drea.co.cr/sites/default/files/Contenido/El%20taller%20pedag%C3%B3gico%2C%20una%20herramienta%20did%C3%A1ctica.pdf>
- Banz, C. (2015). Las dinámicas grupales: una técnica de aprendizaje. Ficha VALORAS actualizada de la 1ª edición año 2008, P. Universidad Católica de Chile. Recuperado de [http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/docentes/FormacionDe Comunidad/Fichas/Las-dinmicas-grupales-2018.pdf](http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/docentes/FormacionDe%20Comunidad/Fichas/Las-dinmicas-grupales-2018.pdf)
- Cepeda, M. (30 de enero de 2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Magisterio.com.co. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chacón, A. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. Aula Abierta,(16), 1-8. Recuperado de goo.gl/Wsmc7Jcontent_copyCopy short URL
- Cisneros, S. (2017). Rompecabezas como acercamiento para enseñar a pensar. Revista Para el Aula – IDEA - Edición N° 22. Recuperado de https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_22/pea_022_0009.pdf
- Clemente, Y. (2017). Aulas con más juego y movimiento, aulas con más aprendizaje significativo. Recuperado de <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juegoeducativo/aulas-con-mas-juego-y-movimiento-aulas-con-mas-aprendizaje-significativo/>
- Copyright. (2017). Simón dice. Cosas de peques. Recuperado de <https://juegos.cosasdepeques.com/simon-dice.html>
- Design by. (27 de octubre de 2009). Telaraña. Dinámicas y juegos. Recuperado de <https://dinamicasojuegos.blogspot.com/2009/10/telarana.html>
- Equipo Elige Educar. (2014). Elige educar. Recuperado de https://eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-entucalse2?fbclid=IwAR3HNIk6wouJERL9qHaeHCIRbwacj_Hs3XB8quyRJqf7OUODaE6ariTjq80

- García-Allen, J. (08 de 2017). Psicología y Mente. Recuperado el 30 de 05 de 2018, de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/tipos-de-aprendizaje>
- García, F. (2019, 8 de abril). Beneficios de las sopas de letras para niños. Eres mamá. Recuperado de <https://eresmama.com/beneficios-las-sopas-de-letras-ninos/>
- Gómez, E. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura el juego y la dimensión humana. Recuperado de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICOCOMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Gómez, T, Molano, O y Calderón, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga (grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil). Universidad del Tolima Instituto de educación a distancia licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué – Tolima.
- Guayanay, D. (2015). Las técnicas de enseñanza y el aprendizaje en la asignatura de físico-química en los estudiantes del 2do año de bachillerato general unificado Mons: Leónidas Proaño de la parroquia El Tambo. Período 2013-2014. (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Interempresas. (2018, 5 de marzo). Beneficios del aprendizaje a través del juego. Interempresasnet. Recuperado de <http://www.interempresas.net/Tecnologia-aulas/Articulos/210165-Beneficios-del-aprendizaje-a-traves-del-juego.html>
- It, A. (2016). Puzzles. Beneficios para los niños. Cosas de Educación. Recuperado de <https://www.cosasdeeducacion.es/puzzles-beneficios-para-los-ninos/>
- López, J. (marzo, 2009). Bruner (como se citó en Chimbo, 2014) menciona que es un proceso activo en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos a partir del andamiaje que realiza entre el conocimiento previo o pasado y el conocimiento nuevo. Innovación y experiencias educativas. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/JOSE%20ANTONIO_LOPEZ_1.pdf
- Mayoral, J., & Suarez E. (2014). Estrategias didácticas mediadas con tic para fortalecer el aprendizaje autónomo de la matemática en estudiantes de 9° del IDDI Nueva

- Granada. (Tesis de posgrado). Universidad de la Costa, Colombia. Recuperado de: <https://bit.ly/2NIFZMo>
- Martínez, I. (18 de abril de 2017). Cómo hacer una lluvia de ideas, definición + 5 dinámicas de grupo. Recuperado de <http://ignaciomartineza.com/coaching/lluvia-de-ideas/>
- Medina, N. (2015). La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo cognoscitivo de las niñas y niños de pre-básica del instituto educativo 'mater dei', de la ciudad de Loja, periodo académico 2011-2012. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Melo, M., y Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Ciencias Naturales en la Educación General Básica Media. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/3-CCNN.pdf>
- Olivares, P. (2014, 8 de diciembre). Sopa de letras y otros pasatiempos, puzzles para el cerebro. EFESalud. Recuperado de <https://www.efesalud.com/pasatiempos-puzzles-para-el-cerebro/>
- Orellana, A. (2016). Juegos infantiles de El Bosque de las Fantasías. Recuperado de <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-naturales>
- Orellana, L. (2018). Las actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotriz grueso en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación inicial José Miguel García Moreno de la ciudad de Loja periodo académico 2017-2018 (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Plutin, N., y García, A. (2015). Estrategia didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de la química en la secundaria básica cubana. Revista Cubana de Química, ISSN 2224-5421. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S222454212016000200007

- Sánchez, M., Sánchez, K., y Agudelo, (2015). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes escolarizados sobre la gingivitis. *Duazary*, 12 (2), 100 – 111. Recuperado de <https://bit.ly/2NJj7fR>
- Shannon, A. (2013). *La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza en español*. (Tesis de maestría). Universidad de Salamanca. Salamanca, España.
- Tárres, S. (29 de diciembre de 2014). Beneficios de jugar dominó para los niños. *Mamá psicóloga infantil*. Recuperado de <https://www.mamapsicologainfantil.com/beneficios-de-jugar-al-domino-para-los-ninos/>
- Universia. (2016, Agosto, 26). Docentes: cómo utilizar la técnica de rompecabezas en el aula. *Universia*. Recuperado de <https://noticias.universia.net.co/educacion/noticia/2016/08/26/1143031/docentes-como-utilizar-tecnica-rompecabezas-aula.html>
- Unknown. (2012, 15 de Diciembre). *La lúdica y el juego en la primera infancia*. Recuperado de <http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/2012/>
- Uzhka, J. (2015). Creación de un cd multimedia de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura de los estudiantes del segundo año de educación básica inicial de la escuela general básica superior Eloy Alfaro del cantón Morona (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Zamora, Ecuador.
- Vélez, L. (2015, 22 de mayo). Beneficios de los juegos de mesa para niños. *Guiainfantil.com*. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-mesa-para-ninos/>
- Villareal, S. (20 de noviembre de 2012). Aplicación de dinámicas grupales como estrategia para facilitar el aprendizaje. *Monografías.com*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos94/aplicacion-dinamicasgrupales/aplicacion-dinamicas-grupales.shtml>
- Wordpress (2010). El bingo como herramienta educativa. Recuperado de <https://jugaralbingo.wordpress.com/2010/05/13/el-bingo-como-herramienta-educativa/>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019. Lineamientos Alternativos

Proyecto de Tesis previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Educación Básica

Autora

Tania Isabel Balcázar Barros

1859
LOJA – ECUADOR

2018

a. TEMA

Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019.
Lineamientos Alternativos.

b. PROBLEMÁTICA

La enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Naturales ha estado dominado históricamente por una visión tradicional, es por ello que en muchos países del mundo entero hoy en día se está hablando acerca de los factores que no permiten que los estudiantes se mantengan motivados hacia los procesos de aprendizaje, problemática que está generando situaciones anexas como la deserción escolar y el fracaso escolar.

Son muchos los factores que acechan en el aprendizaje de los estudiantes, uno de ellos es la falta de estrategias utilizadas por los docentes a la hora de impartir la clase, esta situación hace que el estudiante no preste la atención a las clases dándose como resultado, clases aburridas, que no generan habilidades competencias y destrezas en el estudiante y por ende no permiten que se apropie del conocimiento y obtenga aprendizajes significativos. Solé (como se citó Griñán,2014) menciona:

Debemos, como maestros, ofrecer a nuestros alumnos una perspectiva amplia, nunca restrictiva en este proceso de enseñanza, abriendo multitud de caminos y estrategias para que se acerquen a él, intentando que lo afronten como un reto interesante que resolver (p. 12).

La enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Naturales constituyen una preocupación creciente en el ámbito educativo, en particular, por la necesidad de pensar su funcionalidad en la sociedad actual. Es por ello que se ha creído conveniente utilizar la lúdica como estrategia didáctica para conocer su incidencia en el aprendizaje en las Ciencias Naturales en la unidad tres Ecosistemas.

En nuestro país, en la mayoría de escuelas incluidas las del milenio se evidencia que se ha venido mejorando la infraestructura y la implementación de salas de cómputo y escenarios recreativos, pero aún prevalece la enseñanza con el modelo pedagógico tradicionalista, mismo que no permite que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento y pueda generar sus propios aprendizajes.

Por otra parte, se pudo evidenciar este problema mediante la observación directa que se realizó en las prácticas pre-profesionales y con una entrevista realizada al docente de aula,

el cual supo manifestar que en el área de Ciencias Naturales en la unidad tres la cual se encontraban estudiando se presentan algunas dificultades en el aprendizaje de los diferentes contenidos, es por ello que se ha creído conveniente trabajar con la implementación de estrategias lúdicas para ver la incidencia que estas producen en el aprendizaje de las Ciencias Naturales específicamente de la unidad tres Ecosistemas, de manera que los estudiantes puedan obtener aprendizajes significativos que perduren para toda su vida.

Este proyecto se lo realizará en la Unidad Educativa José Ángel Palacio, la cual está situada en la provincia de Loja, cantón de Loja, en la parroquia El Sagrario, ubicada en la Av. Universitaria Juan de Salinas y pasaje Rodríguez, en la jornada vespertina. Para el desarrollo del proceso docente, la unidad educativa cuenta con 560 estudiantes, 30 docentes y 2 administrativos. La Institución cuenta con los servicios básicos necesarios para el buen desarrollo integral de los alumnos, es decir, con laboratorios, aulas, sala de computación, y cancha deportiva.

En base a las dificultades detectadas en los estudiantes surge el planteamiento de una serie de incógnitas **¿De qué manera inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los niños de séptimo grado?**

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional ha implementado la creación de varias carreras siendo una de estas la carrera de Educación Básica la misma que modela profesionales de alto nivel responsables en el campo educativo, con el fin de contribuir con el desarrollo de la patria, y para hacerlo se ha empezado con la realización de proyectos investigativos que estén dirigidos al mejoramiento de la educación, y beneficien con el conocimiento a las personas propositivas que estudian diversos temas de carácter educativo. A consecuencia de lo expuesto y con la finalidad de obtener el título académico de licenciada en Educación Básica, se realiza el presente proyecto ejecutado en la Unidad Educativa José Ángel Palacio, con la intención de brindar servicio a la comunidad educativa y al mismo tiempo adquirir una experiencia en el ámbito pre-profesional.

La presente investigación se enfocará en el estudio de las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A, considerándose a estas estrategias como un apoyo fundamental para la impartición de conocimientos en el aula, facilitando la explicación y cautivando la atención de los educandos.

Esta investigación se justifica bibliográficamente por ser necesario el acopio de información existente y viable, que debe ser rescatada para ser aplicada en nuestra educación actual.

En el ámbito social y educativo este trabajo busca beneficiar a docentes y estudiantes; a partir de la aplicación de estrategias lúdicas, que buscan mejorar el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales de la unidad tres denominada Ecosistemas, y a la vez que se concientiza a los docentes sobre la importancia de impartir las clases con diversas estrategias lúdicas para mantener activos a los estudiantes y que estos puedan encontrar el gusto al aprendizaje de las diferentes asignaturas, encontrándose motivados y teniendo una participación activa en las diferentes actividades siendo así constructores de su propio conocimiento.

Finalmente, el presente trabajo es de relevancia y pertinencia, dado que se cuenta con el respectivo permiso y predisposición de directivos y docentes de la unidad educativa.

d. OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar cómo las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018 – 2019. Lineamientos Alternativos.

Objetivos Específicos

Fundamentar teóricamente a través de la literatura relacionándola con las estrategias lúdicas y el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del séptimo grado.

Diagnosticar el estado actual de la relación existente entre las estrategias lúdicas y su impacto en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, periodo académico 2018 – 2019.

Plantear lineamientos alternativos que faciliten el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la unidad tres Ecosistemas, de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado “A” de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina de la ciudad de Loja, periodo académico 2018-2019.

e. MARCO TEÓRICO

- Estrategias lúdicas

 - Estrategias

 - Lúdica

 - Estrategias lúdicas

 - Importancia de las estrategias lúdicas

 - El juego

 - Definición de juego

 - Importancia del juego en la educación

 - Clases de juegos

- El aprendizaje

 - Definición de aprendizaje

 - Importancia del aprendizaje en los niños

 - Tipos de aprendizaje

 - Teorías de aprendizaje

 - Teoría conductista*

 - Teoría constructivista*

 - Teorías cognitivas*

 - Teorías de aprendizaje significativo*

 - Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales

Estrategias lúdicas

Estrategias

Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles, estas están orientadas a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.

Las estrategias dentro del ámbito educativo componen un tema fundamental para no llegar a la improvisación, así Vargas (2014) menciona:

La estrategia presupone no solo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, se compone de una necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad” (p.1).

De lo mencionado por el autor se puede decir que en la labor educativa el docente debe utilizar diferentes estrategias lúdicas para desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas de comprensión y entendimiento de las Ciencias Naturales específicamente para el estudio de los ecosistemas.

Lúdica

La lúdica es un momento de actividad total en la educación alcanzando llamar la atención a los estudiantes de algún tema preciso. Para tener un mejor conocimiento sobre su significado se mencionan a diferentes autores. Gómez (2009) manifiesta que:

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Por su parte Araújo y Gómez (2011) mencionan que: “La lúdica es un espacio de entretenimiento enmarcado por el juego, en el que se posibilitan el desarrollo intelectual y socioafectivo de los participantes” (p.115).

Jiménez (como se citó en Posada, 2015) menciona:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (p.27).

Con lo mencionado por los autores se puede decir que la actividad lúdica favorece en el aprendizaje del niño, ya que le proporciona desarrollo del pensamiento abstracto, le permite que sea más creativo y desarrolle su imaginación expresándose de variadas formas entretenidas relativas al juego, a la diversión, y que los llevan a disfrutar, reír, gritar, y sobre todo a aprender los diferentes contenidos de manera significativa.

Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica. Sánchez., Sánchez., Y Agudelo. (2015) mencionan:

Las estrategias lúdicas entendidas como aquellas que promueven la participación activa, estimulan la creatividad, generan relaciones horizontales que permiten un compartir de saberes entre los participantes y los investigadores, promueven un ambiente para disfrutar el aprendizaje, hacen que los estudiantes sean dinamizadores del proyecto y pueden ser desarrolladas con materiales sencillos. (p.102)

Guerrero (citado de Díaz y Hernández 2014) afirma que: “Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p.33). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión.

Desde el punto de vista de los autores las estrategias lúdicas son útiles y efectivas y deberían considerarse como metodologías para desarrollar las capacidades de comprender conceptos, conocer procesos y solucionar problemas que se presente durante todo el proceso

de enseñanza-aprendizaje, para que el conocimiento que están adquiriendo sea más enriquecedor y significativo.

Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son un elemento indispensable dentro del salón de clases ya que estas permiten que el aprendizaje sea divertido y natural, siendo esta característica innata en los niños y su desarrollo en el aprendizaje.

A más resulta de vital importancia en el aprendizaje del estudiante la puesta en marcha de actividades lúdicas en el aula de clases, ya que esta fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

De acuerdo con Estupiñan (2013) “Los juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto, ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos”.

Su importancia en el aprendizaje es porque es conocida como una forma natural para que los niños congenien con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de vivencia, para así más adelante poder unirse a un grupo más grande y acoplarse a este por medio de lo aprendido, además nos trae beneficios como desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla tanto destrezas físicas como morales. (Leguizamon, 2012)

Los autores citados, plantean la lúdica no como un medio, sino como un fin para desarrollar habilidades y competencias en los individuos involucrados, la cual siempre debe tener una finalidad encaminada al aprendizaje de un tema particular, o al refuerzo del mismo para así obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes quienes mediante la participación activa de los diferentes juegos o estrategias irán construyendo su propio aprendizaje.

El juego

Definición de juego

“El juego es el único medio de aprendizaje actúa como terapia natural de modo que cuanto el niño más juega menos posibilidades tiene de ser un niño neurótico traumático”. (Sánchez. A. y Torres. M, 2017, pág.1).

Huizinga (como se citado de Posada, 2014) menciona:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de-ser de otro modo-que en la vida corriente. (p.23).

El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje. (Ballesteros, 2011, p. 17)

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Importancia del juego en la educación

El juego sirve para proporcionar el aprendizaje ya que se debe planificar actividades de mucho agrado que permite relacionarse en grupo y poder interaccionar en el mismo.

El aprendizaje resulta significativo en la edad infantil, la cual será necesario que planifiquemos las actividades lúdicas conectando las distintas dimensiones del desarrollo

infantil y que se promueva la autonomía personal del niño a la hora de resolver situaciones de la vida cotidiana a distintos niveles” (Delgado, 2011, p.48).

Con lo expuesto por el autor se puede mencionar que la utilización de los juegos permitirá vivir en los niños el aprendizaje como algo emocionante que está basado en un elemento de fantasías y se debe planificar actividades significativas ya en un lugar amplio, en un ambiente tranquilo permite a cada niño desarrollar sus propias habilidades y destrezas ya que el docente plantea actividades lúdicas para que los niños vayan construyendo aprendizajes significativos.

En esta perspectiva el docente tendera a que el juego incida en una educación personalizada a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada en donde se deberá priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

Clases de juegos

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano por su evidente valor educativo, en las etapas pre-escolares y en la escuela en general. Duarte, M. (2013), afirma: “La significación de los métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de los niños, para lo cual a continuación se expondrán los diferentes tipos de juegos de los niños que pueden realizarse en la primera infancia y en la etapa escolar”

- **Juegos de entretenimiento** - Posibilitan la elevación del tono emocional y cortical, así como el desarrollo de diferentes aspectos del desarrollo psíquico como la atención, la percepción, el lenguaje y la memoria, entre otros.
- **Juegos didácticos.** - Permiten reafirmar conocimientos adquiridos en otras formas de actividad realizadas con los niños, por ejemplo, conversaciones, paseos observaciones etc.

- **Juegos dramatizados y juegos competitivos.** - Despiertan mucho interés en los niños de edad pre-escolar. En los primeros el niño reproduce una situación dada, pero le imprime determinado carácter emocional e imaginativo y en los competitivos, el acatamiento de las reglas y el acto volitivo–afectivo de cumplir la tarea para ganar, constituyen los principales indicadores del desarrollo psíquico que se enriquecen en estos juegos.
- **Juegos de roles.** - Es una forma particular de actividad de los niños y las niñas que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones e interrelaciones personales (p. 7-8).

El aprendizaje

Definición de aprendizaje

De las definiciones propuestas por la Real Academia Española de la Lengua se eligió la definición de “Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”, esto hace referencia a que es un proceso en el cual se aprenden nuevas cosas permitiendo que cada persona vaya adquiriendo nuevos conocimientos, habilidades y destrezas permitiendo aumentar sus experiencias.

A lo largo de la historia se ha definido al aprendizaje desde muchas teorías, en forma general Zapata (2015) menciona:

El aprendizaje es el proceso o conjunto de procesos a través del cual o de los cuales, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación. (p. 69)

Bruner (citado por Chimbo (2014)), menciona que “el aprendizaje es un proceso activo en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos a partir del andamiaje que realiza entre el conocimiento previo o pasado y el conocimiento nuevo”.

Se aprecia a lo que se refieren los autores, acotando que el aprendizaje es el procedimiento con el cual cada persona al obtenerlo cambia su conducta o forma de pensar ya que el nuevo conocimiento permite que se cambien las perspectivas existentes.

Importancia del aprendizaje en los niños

El aprendizaje es adquirido por el ser humano durante toda su vida, a ello Pérez (2010) menciona que:

El aprendizaje se produce también, por intuición, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas. Es muy importante porque permite la interacción entre el sujeto del conocimiento (el educando, el alumno) y el objeto del conocimiento (el medio, el ambiente). No todo el aprendizaje es escolarizado; la mayor parte en la etapa inicial de la vida se obtiene por experiencia, prueba y error. (p.10)

De lo mencionado por el autor se puede señalar que el aprendizaje es un proceso interno producido a través de la experiencia del día a día de las personas, aquí se puede hacer referencia a que los niños en su nacimiento se hallan desprovistos de aprendizajes pero con el pasar del tiempo y por medio de experiencias y de la escolarización adquieren herramientas para desenvolverse que van desde aprender a leer, asociar imágenes, asignar significados, relacionar eventos anteriores con la nueva situación hasta llegar a construir conocimientos que les permitan desarrollar habilidades para aprender, progresar y crecer tanto en la vida cotidiana como en la social.

Tipos de aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **Aprendizaje visual.** - Campos & Hernán (2012) mencionan que este tipo de aprendizaje se produce con el uso de imágenes o material visual que ayuden en la adquisición de los conocimientos y permitan que el estudiante pueda también por medio de la vista realizar asociaciones y crear un marco cognitivo.

- **Aprendizaje repetitivo.** - Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos. Bonell (2010) menciona que este tipo de aprendizaje es mecánico donde el sujeto es un simple receptor pasivo que debe comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** - Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado por el profesor de cierta forma, dejando que el estudiante sea el constructor de su propio conocimiento. Pacheco & Gómez (2006) se refieren a que este aprendizaje fomenta la participación del sujeto que conoce permitiéndole que descubra el conocimiento por cuenta propia, principalmente a través de la experimentación.
- **Aprendizaje memorístico.** - Surge cuando el aprendizaje consta de asociaciones inoportunas en donde solo se utiliza la memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.
- **Aprendizaje significativo.** - Surge cuando el alumno es el constructor de su propio conocimiento. Agudo & Campos (2015) aluden que este aprendizaje ocurre cuando una nueva información se conecta con una ya antes aprendida y así generan nuevas ideas, conceptos y proposiciones. A ello se lo conoce como aprendizaje significativo el cual es duradero y está presente en cada actividad que se realice.
- **Aprendizaje innovador.** - Arnua & Zabala (2007) manifiestan que: “El sujeto es también un ser activo que genera su propio marco cognitivo” (p.65). En el aprendizaje innovador se pone mayor importancia en el desarrollo de las habilidades del estudiante que permitan enfrentar distintas situaciones y dotarlos de estrategias para el actuar educativo.
- **Aprendizaje observacional.** - Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo. El alumno tiende a imitar lo que observa.

- **Aprendizaje por ensayo y error.** - Es el tipo de aprendizaje más primitivo que se presenta en la vida del hombre y de los animales. Consiste en realizar intentos hasta lograr el resultado y luego se ejercita repitiendo esta acción las veces que sean necesarias para adquirir este nuevo conocimiento.
- **Aprendizaje por imitación.** - Este tipo de aprendizaje propone la capacidad de pensar antes de realizar algo. Consiste en analizar y recordar cómo se ejecuta un acto y a continuación reproducirlo tal cual lo vieron. No importa si comprenden o no la nueva información, solo repiten de forma mecánica según como se les enseñó el nuevo contenido.

Teorías de aprendizaje

Las teorías del aprendizaje pretenden describir los procesos mediante los cuales tanto los seres humanos como los animales aprenden.

Las teorías de aprendizaje describen la manera en que los teóricos creen que las personas aprenden nuevas ideas y adquieren mayor conocimiento; estas teorías explican la relación que existe entre la información que las personas poseen y la nueva que pueden aprender.

Entre las teorías del aprendizaje se destacan: teoría conductista, teoría constructivista, teoría cognitiva, y la teoría del aprendizaje significativo.

Teoría conductista

La teoría conductista, desde sus orígenes, se centra en la conducta observable. Flavel (2009) sostiene que: “La teoría conductista son conexiones entre un estímulo y una respuesta, que se fortalecen cada vez que generan un estado de cosas satisfactorio para el organismo” (p.26). Es decir que en esta teoría el aprendizaje se caracteriza por ser mecánico, memorístico y repetitivo; debido a que el individuo memoriza y comprende la información.

El conductismo es una corriente de la psicología cuyo padre es considerado John Broadus Watson. Se basa en el hecho de que ante un estímulo suceda una respuesta, el organismo reacciona ante un estímulo del medio ambiente y emite una respuesta. Esta corriente

considera como único medio de estudio, la observación externa debido a que se realizaba en laboratorios, buscando aislar variables para obtener la conducta deseada, consolidando así una psicología científica.

El conductismo tiene su origen en el socialismo inglés, el funcionalismo estadounidense y en la teoría de la evolución de Charles Darwin, ya que estas corrientes se fijan en la concepción del individuo como un organismo que se adapta al medio (o ambiente).

Teoría constructivista

Palacios (2013) manifiesta que: “La teoría constructivista se basa en que para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción” (p.36). Así pues, aunque el aprendizaje pueda facilitarse, cada persona aprenderá de diferente manera, por lo que el aprendizaje no puede medirse, por ser único en cada uno de los sujetos destinatarios del aprendizaje.

El constructivismo ha recibido aportes de importantes autores, entre los cuales se encuentran Jean Piaget, Vygotsky. Fernández (2009) indica que:

Piaget, propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el estudiante ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. “Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar”. Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el estudiante lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se logrará correctamente. Sostiene que el ser humano construye su conocimiento a partir de la enseñanza, pero lo va complementando en base a la etapa de desarrollo intelectual y físico que vive. (p.42)

Mientras que para Ramírez (2008) sostiene que:

Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En este

modelo el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. (p.31)

Vygotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Así se puede mencionar que el aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan.

Con lo mencionado por los diferentes autores se puede decir que el aprendizaje escolar debe ser adecuado con el nivel de desarrollo del niño permitiendo que este vaya adquiriendo diferentes destrezas y habilidades que le permitan ir avanzando en los conocimientos, convirtiendo de esta manera al sujeto en un ente activo y no pasivo.

El constructivismo en la educación busca que el docente se encuentre en permanente intención dirigida con el alumno para que este aprenda poniendo en práctica gran cantidad de estrategias, centradas en el aprendizaje teniendo en cuenta las diversas necesidades, intereses o experiencias cercanas al alumno logrando así que el alumno disfrute el aprendizaje y se vuelva autodidacta la clase.

Teorías cognitivas

Las teorías cognitivas se focalizan en estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje, intentando descubrir los fenómenos y procesos que ocurren en el individuo cuando aprende, cómo ingresa la información a aprender, cómo se transforma en el individuo, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente por ejemplo, Villegas (2015) manifiesta que: En el cognitivismo el aprendizaje se lo obtiene por descubrimiento en donde el individuo logra un mejor aprendizaje cuando lo hace a partir de su experiencia en contacto con el objeto de estudio y lo integra con lo que sabe. (p.17)

Es decir que el sujeto descubre el conocimiento por cuenta propia, principalmente a través de la experimentación, evidentemente, en este tipo de aprendizaje el sujeto es un ser activo que genera la información y determina para sí mismo el proceso de aprendizaje.

Teorías de aprendizaje significativo

Díaz (2012) manifiesta que: “El aprendizaje significativo es la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo” (p.22.). Creando una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información.

Leliwa & Scangarello (2011), una idea muy potente de esta teoría refiere a que el proceso de interacción es: “La adquisición de información nueva que depende en alto grado de las ideas pertinentes que ya existan en la estructura cognitiva” (p.192).

Esta teoría fue planteada por David Ausubel el cual mencionaba que el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; creando un nuevo significado. Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales

Las ciencias naturales son las llamadas ciencias empíricas o experimentales que basan su conocimiento en las experiencias sensibles y manipulables. El currículo (2016) da a conocer la importancia de enseñar las Ciencias Naturales, en Educación General Básica, en el cual menciona que estas son las encargadas de orientar al conocimiento y a la indagación científica sobre los seres vivos y sus interrelaciones con el ambiente, el ser humano, con el fin de que los estudiantes desarrollen la comprensión conceptual y aprendan acerca de la naturaleza de la ciencia y reconozcan su importancia adquiriendo diferentes destrezas con la enseñanza de los diferentes contenidos que esperan aportar aprendizajes significativos en cada uno de ellos.

Con respecto a las estrategias lúdicas involucradas dentro del aula de clases de Ciencias Naturales se puede mencionar que es de gran ayuda para el proceso de enseñanza y

aprendizaje. Estas son una herramienta que plasma los conocimientos en las personas desde el juego, provocando dentro de ellas diferentes emociones que los conlleven al aprendizaje de forma más sencilla, llamativa y divertida (Echeverri & Gómez, 2009). Cuando los niños se sienten atraídos por diferentes estrategias es cuando se elevará su atención y podrán ser partícipes de su propio conocimiento a través de las diferentes actividades que realicen.

Los docentes, tienen la responsabilidad de ofrecer a los estudiantes una enseñanza adecuada en ciencias naturales que les permita asumirse como ciudadanos y ciudadanas conscientes y comprometidos consigo mismo y con los demás. Es decir, formar personas con mentalidad abierta, conocedores de la condición que los une como seres humanos, de la obligación compartida de velar por el planeta y de contribuir en la creación de un entorno mejor y pacífico, de ahí parte la idea de construir conocimientos, y generar actitudes hacia el medio, permitiendo que el estudiante llegue a tomar conciencia del cuidado de la naturaleza y en general del planeta en el que habita y que mejor que se trabaje cada una de las temáticas con la implementación de las diferentes estrategias lúdicas que fortalezcan de mejor manera el aprendizaje.

Por lo expuesto anteriormente, se considera que las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje son de vital importancia, por ello se las debe de poner en práctica ya que ayudarán a cautivar la atención de los estudiantes y les permitirán ser miembros activos de la clase siendo si constructores de su propio conocimiento.

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación, es de carácter cuanti-cualitativo, porque se realizará una revisión bibliográfica para la caracterización de la primera variable y en la segunda variable se aplicará una encuesta para determinar las características del aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, permitiendo la comprensión del objeto de estudio y establecer lineamientos alternativos para dar solución a la problemática planteada.

Para la presente investigación se empleó el estudio de tipo descriptivo dado que durante el desarrollo de la investigación este permite una observación sistemática, estudiando la realidad educativa tal y como se desarrolla, su función principal es de describir la realidad tal como se presenta en las variables e indicadores que se investigan.

MÉTODOS

Para el desarrollo de este trabajo investigativo se hará uso de los siguientes métodos

Método científico. Es la base de la investigación, por lo que está presente en todo el proceso investigativo y permitirá determinar con claridad los procesos y resultados en la ejecución de la investigación tanto en su parte teórica como de campo.

Método descriptivo. El método descriptivo, permitirá realizar una observación sistemática, estudiando la realidad educativa de la clase tal y como se desarrolla, además proporcionará datos sobre las estrategias lúdicas utilizadas en clase relacionadas al tema y también sobre el grupo de participantes en la investigación.

Método analítico-sintético. Se los utilizará para analizar la información sobre el objeto de estudio y sintetizarla de la mejor manera, es decir permitirá analizar, seleccionar y organizar la teoría o información adecuada al proyecto de investigación así mismo permitirá el análisis de los planteamientos del marco teórico en relación a las categorías que se están investigando, con el fin de formular las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Método Inductivo. Permitirá configurar el conocimiento desde los hechos particulares a los generales, es decir se lo utilizara en el estudio y análisis de la realidad educativa en

comparación con los supuestos de trabajo que sirvieron de base para la investigación, este método será utilizado por cuanto nos permitirá analizar cada cuestión particular del fenómeno hasta llegar a la conclusión general obtenida luego del análisis de cada componente.

Método Deductivo. Se utiliza para la generalización de los hechos particulares del objeto de estudio. Con este método se observará de forma general el desenvolvimiento de estudiantes y docentes para tener un primer acercamiento de la realidad del proceso educativo.

Método Hermenéutico. Se utilizará para realizar la interpretación bibliográfica, desde los lineamientos del aporte teórico conceptual que permitirá el análisis de la información empírica a la luz del aporte teórico de los autores consultados. Este método será utilizado a lo largo del desarrollo de la investigación fundamentada en un marco teórico debidamente analizado.

Método Estadístico. Posibilitará recolectar, analizar y caracterizar un conjunto de datos a tabular de los resultados de las encuestas realizadas en el trabajo de campo a través de tablas y gráficos que sus porcentajes han sido establecidos en la problematización.

Técnicas e instrumentos.

Técnicas

La Observación: A través de esta técnica se observará atentamente el fenómeno para tomar información y registrarla para su posterior análisis.

Entrevista. – Realizada al docente de aula como técnica de recolección de datos.

Encuesta. - Será utilizada para los estudiantes partiendo del marco teórico conceptual en confrontación con la realidad del centro educativo que se va investigar, para luego deducir conclusiones confiables que según las circunstancias pueden ser generalizadas.

Instrumentos

Guía de Observación: Este instrumento servirá de apoyo para registrar la información recolectada basándose en una lista de puntos importantes y su evolución acorde a lo observado y así poder llegar a la raíz del problema.

Cuestionario estructurado: Con la ayuda de este instrumento se recopilará información necesaria tanto del docente al momento de la entrevista, así como a estudiantes al instante de aplicar la encuesta que permitirá recopilar la información para seguir con la investigación del presente proyecto.

Procedimientos

Procedimientos para el diagnóstico.

- Mediante un guía de observación se evidenciará si los estudiantes tienen dificultades en la asignatura de ciencias naturales en la unidad tres, Ecosistemas.
- Se procederá a plantear una entrevista al docente de aula, enfocada a conocer las causas que conllevan a esta problemática.
- Se aplicará los instrumentos tanto al docente de aula como a los estudiantes.
- Se tabula la información obtenida, estadísticamente se realizará tablas y gráficos de cada pregunta para una mejor comprensión de los resultados.
- Cada respuesta obtenida de la encuesta se contrastará con lo que se refiere a la literatura; además, se realizará un análisis cualitativo y cuantitativo.

Procedimientos para la fundamentación teórica.

- En relación a cada variable se procederá a la construcción del marco teórico, mediante la búsqueda de información teórica (libros, pdf, bibliotecas virtuales).
- Los subtemas de las variables se los tomara en consideración de acuerdo a la importancia de los mismos y serán dispuestos de acuerdo al contenido.
- Se redactará la fundamentación teórica poniendo en práctica las normas APA.

Procedimientos para plantear los lineamientos alternativos

- Se interpretará y analizará los posibles resultados obtenidos

Población

La población para quien está dirigida la presente investigación está conformada por el docente y los alumnos del séptimo grado, paralelo A, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja. En dicho proceso se suman un total de 30 personas. No se señala muestra por cuanto se trabajará con toda la población.

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Talentos Humanos:

- Alumnos
- Autoridades del Plantel Educativo
- Director de tesis
- Investigadora

Recursos Institucionales

- Universidad Nacional de Loja
- Carrera de Educación Básica
- Unidad Educativa José Ángel Palacio

Recursos Económicos

Rubro	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Servicio de internet	150 (horas)	0.75	112.50
Material bibliográfico	100 (copias de libros)	0.02	2.00
Resma de papel bond	3	5.00	15.00
Anillado	5	2.00	10.00
Impresiones	500	0.05	25.00
Transporte	200	1.00	200.00
Imprevistos			89,90
Total			539,40

Los gastos generados en el presente proyecto de investigación son solventados en su totalidad por la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

Agudo, A., Campos, A., Hernán, M. (2012). Aprendizaje Significativo.

Araújo, M. L., & Gómez, N. (2011). Experiencias académicas y recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula universitaria. Bogotá: UD.

Campos, H., & Hernan, E. (2012). Aprendizaje visual. México: Trillas.

Díaz, F. (2012). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Buenos Aires: Kalepeluz S.A.

Fernández, S. (2009). El Enfoque Genético de Piaget. Mexico.

Flavell, J. (2009). Teorías del aprendizaje . Buenos Aires.

Griñán, V. L. (2014). La lectoescritura en la etapa de educación primaria educación primaria (Pregrado). Universidad de Valladolid

Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela.

Pacheco, C., & Gómez, D. (2006). Estrategias – Aprendizaje, Docencia Universitaria Basada en Competencias. Primera Edición. México.

Palacios, L. (2013). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Madrid, España: Morata. Novena Edición.

Perez, A. (2010). La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión: Comprender y transformar la enseñanza. Madrid : Morata .

Posada, R. (2015). La lúdica como estrategia didáctica (Magister). Universidad de Colombia

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. (Tesis inédita para Magister). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.

Ramírez, A. (2008). Psicopedagogía de las teorías del aprendizaje de Vigotsk

Sánchez, A y Torres, M. (2017) La Lúdica Como Elemento de Intervención Pedagógica en la Disminución de la Agresividad En Niños (especialistas en Pedagogía de la Lúdica). Fundación de Universidad de Liberadores, Soacha.

Vargas, E. (2014). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: el alumno, el espacio de interacción y el profesor. Revista Iberoamericana de Educación. Área de Psicología Educacional en Formación Docente, Paso de los Toros, Uruguay.

Villegas, A. (2015). Obtenido de <http://es.slideshare.net/adrianvillegasd/teoras-deaprendizaje-e-historia>.

i. Web-grafía

Ballesteros, P. (2011). la ludica como estrategia didactica para el desarrollo de competenci. Bogota Colombia: Recuperado de:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

Delgado, L. (2011). El juego infantil y su metodologia . Madrid España:
https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA34&dq=concepto+de++la+ludica+2011&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwja0720xpjWAhWEdSYKHm4D5gQ6AEINzAD#v=onepage&q=concepto%20de%20%20la%20ludica%202011&f=false.

Duarte Vicente, M. (2013). Los procedimientos lúdicos en el proceso educativo de la primera infancia. Revista Varela Vol 1- No 34 Enero-Abril ISSN 1810-3413. Recuperado en <http://revistavarela.rimed.cu/articulos/rv3402.pdf> págs.7-8

Garcia & Llull. (2009). El juego infantil y su metodologia. Madrid:
<http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>.

Gómez, E. y. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura el juego y la dimensión humana. Recuperado de:
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICOCOMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

- Griñán, V. L. (2014). La lectoescritura en la etapa de educación primaria educación primaria (Pregrado). Universidad de Valladolid
- Estupiñan, F. (7 de junio de 2013). Importancia de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Obtenido de <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/>
- Leguizamon, G. (19 de noviembre de 2012). *LUDICA Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACION*. Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Leliwa, S., & Scangarello, I. (2011). Psicología y Educación. Córdoba-Argentina.:Brujas. Recuperado de www.revistadepsicologiayeducacion.es.
- Venegas, P. (2014). Aprendizaje significativo, conocimientos previos y categorías didácticas para la enseñanza de la historia: Consideraciones y presencia en dispositivos didácticos y trabajo docente (tesis de pregrado). Universidad Academia De Humanismo Cristiano, Santiago, Chile. Recuperado de <http://bit.ly/2hJgCLy>
- Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Universidad de Salamanca, 16(1), 69-102. Recuperado de <http://bit.ly/2B1oDmN>

OTROS ANEXOS

Anexo 1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BASICA
GUÍA DE OBSERVACIÓN

La presente guía de observación tiene como finalidad servir de apoyo, para el desarrollo del trabajo de tesis con el objetivo:

Determinar cómo las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018 – 2019. Lineamientos Alternativos.

Valoración: 1- Nunca 2- Poco 3- A veces 4- Casi siempre 5- Siempre

DATOS INFORMATIVOS						
Nombre de la Institución						
Docente de aula						
Nombre del observador						
Grado:						
N°	PREGUNTAS	RESPUESTA				
		1	2	3	4	5
1	El docente utiliza estrategias para impartir la unidad tres de Ciencias Naturales					
2	Las estrategias utilizadas por el docente favorecen en el aprendizaje de los estudiantes					
3	El docente utiliza estrategias lúdicas en algún momento del PEA (Proceso de Enseñanza Aprendizaje)					
4	Las estrategias lúdicas utilizadas son acordes a la temática abordada					

5	Los estudiantes participan activamente con las estrategias planteadas por el docente					
6	Los estudiantes se encuentran motivados en la clase					
7	Los estudiantes presentan aburrimiento y cansancio al trabajar las actividades planteadas por el docente					
8	Los estudiantes presentan vacíos en el aprendizaje de la unidad tres "Ecosistemas"					

Anexo 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA A DOCENTE

Como estudiante de octavo ciclo de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, solicito muy encarecidamente conteste las siguientes preguntas para el desarrollo de la investigación relacionada con “Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas; la misma que servirán para obtener información sobre el objeto de investigación.

Objetivo

Determinar cómo las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la unidad tres Ecosistemas, en los estudiantes del séptimo grado A de la Unidad Educativa José Ángel Palacio sección vespertina, de la ciudad de Loja, periodo académico 2018 – 2019. Lineamientos Alternativos.

a) Datos generales

Institución

Docente

Grado que imparte:

b) Desarrollo

1. Utiliza usted estrategias para impartir la asignatura de Ciencias Naturales
2. Utiliza las estrategias lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Si – No ¿Por qué?

3. ¿Cuáles son las que utiliza?

4. ¿Usted ha recibido capacitación sobre el manejo de estrategias lúdicas?

5. ¿Considera que la implementación de la lúdica es una estrategia que se puede trabajar en Ciencias Naturales para fortalecer el aprendizaje de la unidad tres denominada “Ecosistemas”?

6. ¿Conoce usted los beneficios de utilizar las estrategias lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales?

Si – No ¿Por qué?

7. ¿Considera usted que su participación en capacitación de talleres sobre estrategias lúdicas mejoraría el aprendizaje de sus estudiantes en la unidad tres denominada “Ecosistemas”?

Si - No ¿Por qué?

3. ¿El docente utiliza estrategias lúdicas para enseñarte la unidad tres de Ciencias Naturales?

Siempre () A veces () Nunca ()

4. ¿De las siguientes estrategias lúdicas cuál de ellas utiliza tú docente para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la unidad tres denominada Ecosistemas?

Rompecabezas () Sopa de letras () Bingo () Juegos educativos on-line ()

Juegos de mesa () Dinámicas grupales () Dominó () Ninguno ()

Otros _____

5. ¿Consideras que las estrategias lúdicas utilizadas por tu docente te benefician en el aprendizaje de Ciencias Naturales en la unidad tres?

Si () No ()

¿Por qué? _____

6. ¿Te gustaría que el docente aplique diversas estrategias lúdicas al impartir la unidad tres de Ciencias Naturales?

Si () No ()

¿Por qué? _____

7. ¿Te gustaría conocer más estrategias lúdicas para fortalecer tu aprendizaje en Ciencias Naturales dentro de la unidad tres?

Si () No ()

Segunda fase

Preguntas de diagnóstico

Objetivo:

Verificar el conocimiento que poseen los estudiantes con respecto a la unidad tres denominada Ecosistemas, para reforzar las falencias encontradas mediante estrategias lúdicas.

Conteste las siguientes preguntas

1. Marque con una X las respuestas correctas en relación al reino de las plantas

- a) Las plantas son seres vivos formadas por células animales y capaces de producir su propio alimento. ()
- b) Las plantas que no tienen flor se llaman criptógamas. ()
- c) Las plantas que tienen flor se llaman fanerógamas. ()

2. Encierre la opción correcta sobre los tipos de ecosistemas naturales

- a) Terrestres, bosques, acuáticos
- b) Urbanizados, mixtos, acuáticos
- c) Terrestres, mixtos, acuáticos

3. Marque con un X las respuestas correctas en relación a los tipos de ecosistemas humanizados

- a) Campos de cultivo ()
- b) Bosques ()
- c) Ciudades ()
- d) Desiertos ()

4. Subraye los diferentes tipos de relación que tienen los animales de un ecosistema

Depredación

Competencia

Explotación

Cooperación

Asociación

Compañerismo

5. Señale la respuesta correcta. ¿Qué es la biodiversidad?

- a) Es un tipo de ecosistema, conformado por la diversidad de distintas especies
- b) Es la variedad de vida que encontramos en la tierra
- c) Es un ecosistema acuático, conformado por diferentes individuos de una misma especie.

ANEXO FOTOGRÁFICO



ÍNDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS.....	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
Estrategias lúdicas.....	7
¿Qué son las estrategias?.....	7
Beneficios de las estrategias lúdicas en la educación	9
El juego como estrategia lúdica	10
Utilización de los juegos en el aula.....	11
Los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	13
El aprendizaje de las Ciencias Naturales	14
Didáctica en las Ciencias Naturales	17
Los ecosistemas.....	18
Estrategias lúdicas para lograr aprendizajes en los ecosistemas.....	20
e. MATERIALES Y MÉTODOS	29
f. RESULTADOS	33

g. DISCUSIÓN	50
h. CONCLUSIONES	54
i. RECOMENDACIONES.....	55
LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	56
j. BIBLIOGRAFÍA	78
k. ANEXOS	83
a. TEMA	84
b. PROBLEMÁTICA	85
c. JUSTIFICACIÓN	87
d. OBJETIVOS	88
e. MARCO TEÓRICO.....	89
f. METODOLOGÍA	103
g. CRONOGRAMA.....	107
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	108
i. BIBLIOGRAFIA	110
OTROS ANEXOS	112
ÍNDICE	121