

# **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO**

**VIDA NUEVA**

**CAMPUS NORTE**



**TECNOLOGÍA EN DOCENCIA**

**TEMA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS IMPLEMENTADAS EN LA PLANIFICACIÓN DEL ÁREA DE  
CIENCIAS NATURALES COMO INNOVACIÓN AL PROCESO ÁULICO**

**PRESENTADO POR:**

**GORDÓN COELLO GRACE MICHELLE**

**RODRIGUEZ AGUIRRE JENNY ELIZABETH**

**TUTOR:**

**LCDA. CASTRO HURTADO VERÓNICA FERNANDA, MSC.**

**FECHA**

**MARZO 2023**

**QUITO – ECUADOR**

---

**Tecnología en Docencia**

---

**Certificación del Tutor**

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Aplicación Práctica con el tema:  
“Estrategias lúdicas implementadas en la planificación del área de ciencias naturales como innovación al proceso áulico”, presentado por las ciudadanas Gordón Coello Grace Michelle y Rodriguez Aguirre Jenny Elizabeth, para optar por el título de Tecnóloga en Docencia, certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, del mes de marzo de 2023.

---

Tutor: Lcda. Castro Hurtado Verónica Fernanda

C.I.: 172344615-7

---

**Tecnología en Docencia**

---

**Aprobación del Tribunal**

Los miembros del tribunal aprueban el Proyecto de Aplicación Práctica, sobre el tema: “Estrategias lúdicas implementadas en la planificación del área de ciencias naturales como innovación al proceso áulico”, presentado por las ciudadanas: Gordón Coello Grace Michelle y Rodriguez Aguirre Jenny Elizabeth, facultadas en la carrera Tecnología en Docencia.

Para constancia firman:

---

Ing.

C.I.:

**DOCENTE ISTVN**

---

**Tecnología en Docencia**

---

**Cesión de Derechos de Autor**

Yo, Gordón Coello Grace Michelle portadora de la cédula de ciudadanía 1724197163; y yo, Rodriguez Aguirre Jenny Elizabeth portadora de la cédula de ciudadanía 1721875803 facultadas en la carrera Tecnología de Docencia autora de esta obra, certifico y proveo al Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva usar plenamente el contenido de este Proyecto de Aplicación Práctica con el tema “Estrategias lúdicas implementadas en la planificación del área de ciencias naturales como innovación al proceso áulico”, con el objeto de aportar y promover la cultura investigativa, autorizando la publicación de mi proyecto en la colección digital del repositorio institucional, bajo la licencia Creative Commons: Atribución-NoComercial-SinDerivadas.

En la ciudad de Quito, del mes de marzo de 2023

---

Gordón Coello Grace Michelle

C.I.: 1724197163

---

Rodriguez Aguirre Jenny Elizabeth

C.I.: 1721875803

### **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado a los futuros docentes y docentes que imparten a diario sus conocimientos y experiencias dentro y fuera del salón de clases; a nuestros padres que siempre nos brindaron su apoyo y consejos; a mis hijos Joaquín y Jacob que son mi inspiración y motor en este diario vivir; a mis hermanos que me apoyan en las decisiones que aporten significativamente en mi vida.

### **Agradecimiento**

Queremos agradecer a Dios, quien nos otorgó la salud y vida para terminar este proyecto, a nuestros padres quienes siempre fueron un pilar fundamental en nuestro desarrollo académico y a nuestra tutora quien nos impartió sus conocimientos para poder llegar a esta instancia.

## Índice de Contenidos

Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
Antecedentes	13
Justificación	16
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Capítulo I	18
Marco Legal	18
Fundamento pedagógico	19
Marco Teórico	21
Desarrollo de habilidades	21
Componentes estructurales	22
Afectivo Emocional	22
Intelectual Cognitivo	22
Principios Básicos que rigen la aplicación de las estrategias lúdicas	23
Competencias	23
Desempeño de Roles	23
Dinamismo	24
Planificaciones	24
Elementos de la planificación	26

	8
Objetivos del Área Según el Subnivel	26
Destrezas con Criterio de Desempeño	27
Metodologías	27
Instrumentos y Técnicas de Evaluación	28
Capítulo II	31
Metodología y Desarrollo del Proyecto	31
Análisis de resultados	32
Resultados del cuestionario del docente	32
Capítulo III	49
Propuesta	49
Manual de estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales	49
Definición del Manual	49
Contribución de la Propuesta Identificada	49
El Manual en el Proceso de Investigación	49
Objetivos	50
Objetivo general	50
Objetivos específicos	50
Descripción del producto	50
Resultados	83
Conclusiones	85
Recomendaciones	87
Referencias Bibliográficas	88
Anexos	90

## Resumen

El presente trabajo de investigación, se basa en estrategias lúdicas implementadas en la planificación del área de Ciencias Naturales como innovación al proceso áulico, las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes ser partícipes en la construcción de su aprendizaje a través de la experiencia que se genera; de modo que, para la recolección de datos se utilizó una metodología cualitativa y cuantitativa, la misma que evaluó los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata, sitio donde se produjo la problemática, el trabajo de investigación tiene como objetivo dar una propuesta innovadora para el proceso áulico a través de un manual de estrategias lúdicas utilizadas en el área de Ciencias Naturales. El manual pretende favorecer el aprendizaje de los estudiantes, siendo una ayuda adicional para el docente, pues se visualizó que los educadores mantienen un déficit de estrategias para la consolidación del aprendizaje en los discentes; la propuesta está dividida por subniveles de educación básica, cuenta con 10 actividades, donde se describen el objetivo, materiales, pasos a seguir, plantillas de trabajo y rubricas de evaluación; las cuales, sirven de ayuda extra para la realización de las estrategias dadas; dentro de los resultados podemos mencionar que los docentes mantienen una satisfacción después de haber efectuado ciertas temáticas, pues, estas no solo ayudaron a afianzar el aprendizaje, sino, a desarrollar conceptos de la higiene y el adecuado manejo de los alimentos e implementos a utilizar, es decir, las estrategias lúdicas posibilitan en los estudiantes el poder de asumir el dominio y la cognición de los diferentes contenidos académicos, ya que, esta investigación posee bases sólidas para el área de ciencias naturales beneficiando su disfrute y rendimiento escolar, motivándolos para la etapa estudiantil venidera.

**Palabras claves:** estrategias lúdicas, aprendizaje, ciencias naturales, manual.

### **Abstract**

The present research work is based on playful strategies implemented in the planning of the Natural Sciences area as an innovation to the classroom process, the playful strategies allow students to participate in the construction of their learning through the experience that is generated; Thus, a qualitative and quantitative methodology was used for data collection, which evaluated the results obtained from the survey applied to teachers of the Unidad Educativa Particular Efrata, the site where the problem occurred, the research work aims to provide an innovative proposal for the classroom process through a manual of playful strategies used in the area of Natural Sciences. The manual intends to favor the students' learning, being an additional help for the teacher, since it was visualized that the educators maintain a deficit of strategies for the consolidation of learning in the students; the proposal is divided by sub-levels of basic education, it has 10 activities, where the objective, materials, steps to follow, work templates and evaluation rubrics are described; which serve as extra help for the realization of the given strategies; Among the results we can mention that the teachers are satisfied after having carried out certain themes, since these not only helped to reinforce learning, but also to develop concepts of hygiene and the proper handling of food and implements to be used, that is to say, the ludic strategies enable students to assume the power of mastery and cognition of the different academic contents, since this research has solid bases for the area of natural sciences, benefiting their enjoyment and school performance, motivating them for the next student stage.

**Key words:** ludic strategies, learning, natural sciences, manual.

## Introducción

Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanzas que potencian las actividades de aprendizaje, es por ello, que son utilizados por el docente de forma dinámica, estas pueden ser: canciones, imágenes, sonidos, juegos grupales, los mismos que generarán experiencia a través de su manipulación, desarrollando los procesos cognitivos del discente, ya sea estos fuera o dentro del salón de clases.

En la actualidad los docentes del área de Ciencias Naturales al realizar sus planificaciones, no han visto una mejora en las estrategias lúdicas, manteniendo un enfoque tradicional, por tal motivo, se indaga alternativas que complementen la educación de los discentes y potencien sus habilidades y destrezas, a través de un planteamiento lúdico que ayuden al docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de desarrollar aptitudes en los estudiantes, accediendo al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes entre cultura y medio ambiente, siendo partícipes en diferentes contextos sociales.

Hoy en día las estrategias lúdicas permiten a los docentes desarrollar actividades donde los estudiantes son agentes activos de su aprendizaje y aún más en el Área de Ciencias Naturales, donde la curiosidad es uno de los mejores recursos para fomentar la investigación, de tal forma que el escolar aprende a través de la experiencia.

El objetivo principal de esta investigación es implementar estrategias lúdicas en las planificaciones de Ciencias Naturales como el fin de presentar una innovación en los procesos áulicos para el docente, debido a esto se busca brindar un apoyo con la creación de una guía de estrategias lúdicas que integre herramientas virtuales y físicas en el beneficio tanto de discentes como docentes, explora alternativas para la mejora de los procesos de formación dentro del aula.

La investigación presenta una indagación teórica, con el fin de proponer una innovación en el proceso áulico para los docentes de la Escuela Particular Efrata, la misma posee un enfoque cuali-cuantitativo, ya que se evaluará los resultados de la encuesta realizada a los docentes de dicha Institución Educativa.

### **Antecedentes**

Las planificaciones curriculares, desarrolladas por los docentes del área de Ciencias Naturales en la actualidad presentan carencias, debido a que poseen un enfoque tradicionalista, sin embargo, se ve la necesidad de actualizar las estrategias lúdicas con actividades que permiten el desarrollo intelectual de los estudiantes en los diferentes procesos de adquisición tomando en cuenta las destrezas imprescindibles y deseables, impuestas por el currículo nacional ecuatoriano.

Según Rubicela, (2018), menciona que “Las estrategias lúdicas son actividades incluyen juegos, dinámicas, dramatizaciones, mesas redondas, salidas técnicas que son utilizadas por los docentes para reforzar conocimientos, aprendizajes y competencias dentro y fuera del aula”.

De acuerdo con el autor, las estrategias lúdicas son fundamentales al momento de impartir las horas clase, de manera que las actividades pedagógicas son más amigables y fáciles de comprender para el estudiante, generando su participación y creatividad continúa en la construcción de sus nuevos conocimientos.

De acuerdo a Durán, (2021) al respecto explica que:

Las estrategias son un aspecto importante de las dimensiones que las personas deben tomar, más aún si se encuentran encargados de la gestión de una organización donde la correlación de los procesos cognitivos, emocionales y sociales permiten el desarrollo integral de los niños y niñas.

En la actualidad el desarrollo integral de los niños y niñas no solo se basa en lo intelectual, sino, también en su crecimiento físico y emocional, es decir, el docente debe considerar el estado anímico del estudiante antes, durante y después de su aprendizaje, de manera que busque, estrategias lúdicas para incentivarlos en su formación académica.

En la investigación sobre las estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales realizada

por Riera, (2021), menciona que:

La educación en Ciencias Naturales permite explorar el entorno en el que se desarrolla el ser humano. Durante la formación académica del estudiantado, en dichas áreas el docente debe proponer una educación analítica, colaborativa y participativa, con el fin de lograr un aprendizaje elocuente.

Como menciona el autor, las estrategias lúdicas dentro del área de Ciencias Naturales tienen un gran efecto en el aprendizaje académico, pues las mismas generan nuevas destrezas y habilidades, a través de la experiencia y la investigación, logrando originar una educación compensatoria y escenarios, donde los mismos puedan desarrollarse como actores principales de su formación.

Como lo señala Flores, (2019),

Un docente debe comprender las dificultades que los estudiantes presentan en la materia de Ciencias Naturales, por tal motivo describe la importancia de diseñar e incluir estrategias lúdicas que permitan adquirir un aprendizaje significativo en los discentes, motivando el trabajo colectivo, la investigación y el pensamiento crítico en ellos.

De acuerdo con el autor, como docentes se debe entender y analizar las dificultades que tiene cada uno de los estudiantes, ya que, no todos aprenden a un solo ritmo, cuando se entienda sus dificultades, se busca distintas formas de desarrollar y fomentar la curiosidad en ellos sobre la asignatura, pues su impacto sería positivo al despertar su autónoma participación.

En la asignatura de Ciencias Naturales hablar de estrategias lúdicas es imprescindible, ya que estas permiten al estudiante no solo conocer lo que está a simple vista, sino, ir más allá de sus alcances, según Arcia & Fuentes, (2017), menciona que: el uso de metodologías lúdicas

aprueban el diseño y ejecución de talleres, permitiendo que los estudiantes apliquen sus habilidades sociales, con el fin de construir conocimientos conceptuales mediante actividades lúdicas, destacando los procesos para integrar, explicar, ayudar, asignar, escuchar, dialogar, coordinar, escribir y cohesionar, optimizando los logros en los estudiantes.

Sobre la base de la opinión de Olmos & Sailema, (2018), durante su proyecto de investigación, describe a las estrategias lúdicas como procesos de enseñanza aprendizaje que se han limitado a valores o destrezas manuales, donde la enseñanza del área de Ciencias Naturales, permanece en un método tradicional con estrategias muy rigurosas y formales, que tienden a hastiar y cansar al estudiante, disminuyendo su atención y predisposición para instruirse, es por ello que las estrategias lúdicas permiten al estudiante explorar nuevas formas de aprendizaje, basados en gamificaciones, donde no solo abarca lo tangible sino también lo tecnológico.

El autor Macas, (2016), argumenta que es importante tomar consciencias en las estrategias didácticas que utilizan los docentes en los procesos de enseñanza del área de Ciencias Naturales, es decir, las estrategias lúdicas deben ser innovadoras, promoviendo el interés colectivo que busquen mejorar el nivel académico de los estudiantes y se deslinden de los paradigmas impuestos por la sociedad. Es por ello, que la implementación adecuada de las estrategias lúdicas dentro de los salones de clase, son fundamentales en el desarrollo integral de los discentes.

### **Justificación**

El presente proyecto de investigación, reconoce el sesgo que mantienen los docentes en el área de Ciencias Naturales, al momento de realizar sus planificaciones para el proceso de actividades áulicas, a pesar de que la ciencia ha ido evolucionando, las estrategias lúdicas mantienen un enfoque tradicional, por tal motivo, es hora de buscar alternativas que complementen la educación de los discentes y potencien sus habilidades y destrezas, identificando estrategias lúdicas que ayuden al docente en los procesos de enseñanza-aprendizaje para el área de Ciencias Naturales, con el fin de desarrollar aptitudes en los estudiantes, accediendo al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes entre cultura y medio ambiente, siendo partícipes en diferentes contextos sociales.

La investigación posee: recursos, movilidad, economía, población, instrumentos de evaluación y el personal profesional para asesoramiento académico. Con el fin de desarrollar los procesos cognitivos en los estudiantes, el objetivo principal de esta investigación es implementar estrategias lúdicas en las planificaciones de Ciencias Naturales como el fin de presentar una innovación en los procesos áulicos para el docente, debido a esto se busca brindar un apoyo al docente con la creación de una guía de estrategias lúdicas que integre herramientas virtuales y físicas en el beneficio tanto de discentes como docentes. Esta investigación aporta a las ciencias, ya que estudia el impacto y participación humana, buscando alternativas lúdicas para la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje dentro del aula.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Proponer estrategias lúdicas para las planificaciones del área de Ciencias Naturales mediante la recopilación de información, con el fin de ofrecer una propuesta innovadora en el proceso áulico del docente.

### **Objetivos Específicos**

- Analizar estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales.
- Plantear estrategias lúdicas como innovación para el área de Ciencias Naturales con el fin de promover el aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Elaborar un guía de estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje con un enfoque innovador en el proceso áulico.

## Capítulo I

### Marco Legal

La presente investigación se fundamenta en las bases legales señaladas en la Constitución de la República del Ecuador, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y en el Código de la Niñez y Adolescencia.

Dentro de la Constitución de la República del Ecuador en el título séptimo de Educación describe lo siguiente:

**Art. 70.-** La ley establecerá órganos y procedimientos para que el sistema educativo nacional rinda cuentas periódicamente a la sociedad sobre la calidad de la enseñanza y su relación con las necesidades del desarrollo nacional.

**Art. 79.-** Para asegurar los objetivos de calidad, las instituciones de educación superior estarán obligadas a la rendición social de cuentas, para lo cual se establecerá un sistema autónomo de evaluación y acreditación, que funcionará en forma independiente, en cooperación y coordinación con el Consejo Nacional de Educación Superior. (La Asamblea Nacional Constituyente, 1998)(Pp.13-14)

Como indican los artículos mencionados, la educación debe ser de calidad y calidez, con la finalidad de fomentar la independencia, cooperación y coordinación al realizar estrategias lúdicas, generando una sociedad innovadora y con pensamiento crítico, pues, los estudiantes son el futuro del país.

En la LOEI dentro del Capítulo Tercero de los derechos y obligaciones de los estudiantes, en su Art.7, describe los siguientes indicios:

Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

**a.** Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

**b.** Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación;

Los presentes incisos mencionan que los estudiantes tienen derecho a ser actores principales de su aprendizaje, es por eso que es justo y necesario que ellos accedan a estrategias lúdicas, la cuales promuevan su formación integral y científica, fortaleciendo aún más en el área de Ciencias Naturales.

En el Código de la Niñez y Adolescencia, en el Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo, en el artículo 37, inciso 4

**4.** Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, Es decir, las instituciones educativas, así como los docentes tienen la obligación de brindar estrategias y recursos que garanticen el aprendizaje bajo loa experiencias.

### **Fundamento pedagógico**

Las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes a prender a través del juego, canciones, mapas conceptuales, todas estas son estrategias lúdicas, que ayudan a fomentar la participación de los estudiantes y consolidan un aprendizaje significativo, es decir, que perduran con el tiempo. Uno de los principales autores de la definición de aprendizaje significativo es el psicólogo David Ausebel, pues la presente investigación se basó en la teoría del psicólogo y pedagogo quien

caracterizó el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.

Conforme al autor, se considera que el aprendizaje puede consolidarse a través de las estrategias lúdicas, pues las mismas logran incentivar a la participación de los discentes, lo que quiere decir que estas se distinguen en tres tipos fundamentales de aprendizajes significativos: el aprendizaje representativo, aprendizaje de conceptos y aprendizaje proporcional, todos estos ayudan a la disposición subjetiva, a la experiencia anterior, a la disposición afectiva y motivación de conceptos integradores y a los significados establecidos, dando como origen un nuevo conocimiento significativo.

## **Marco Teórico**

Las estrategias lúdicas son un factor sobresaliente en la enseñanza, debido a que ayuda a los alumnos a su creatividad, a la sociabilidad, siendo una estructura y norma dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con una condición formativa con tendencia de que los discentes generen una subordinación dentro de su educación integral.

La autora Cañizales (2008), las estrategias lúdicas, son procedimientos de educación de carácter interactivo y dialógica, estimulada para la utilización ingenioso y pedagógicamente consistente, de procedimientos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos especialmente para conformar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, como en capacidades o competencias sociales, tales como la integración de valores.

En conformidad con la autora, expresa que las estrategias lúdicas son una herramienta pedagógica que sirve para mejorar el desarrollo del pensamiento y creatividad de los alumnos, además de que posibilita al profesor consolidar un aprendizaje de calidad en los mismos. Dentro de las estrategias lúdicas encontramos cierta clasificación que asiste en la organización y afianzamiento de las mismas, logrando que el docente conserve una tarea más hacedera dentro del salón de clases.

### **Desarrollo de habilidades**

Una habilidad es una actitud apropiada para la formación, la misma produce éxitos previstos con el mayor acierto y frecuencia, con el mínimo coste en tiempo, energía o las dos cosas, (B. Knapp, 1936).

De acuerdo con el autor, el desarrollo de habilidades es aquella capacidad de interiorizar la enseñanza, manteniendo un mayor logro de la misma, es por eso que el progreso de esta habilidad afianza una enseñanza de calidad dentro del área de Ciencias Naturales, la misma que

genera curiosidad por explorar y aprender pues la ciencia es el pilar fundamental para el desarrollo humano, además de que abarca un sin número de habilidades, que pueden ser explotadas en diferentes situaciones de la vida cotidiana.

### **Componentes estructurales**

Los componentes estructurales de las estrategias lúdicas no son más que una experiencia educativa, pues las mismas son utilizadas como participación grupal entre pares o entre docentes y discentes, es por eso que se recomienda en las clásicas clases implementar las estrategias, fomentando así la imaginación de los alumnos, mejorando su enseñanza-aprendizaje, de acuerdo con A. Ortíz, (2009) expresa que los elementos estructurales que llevan a cabo las ocupaciones lúdicas son las subsiguientes:

#### ***Afectivo Emocional***

El afectivo-emocional se suministra de la complicidad, solidaridad, afecto y la satisfacción de dicha actividad al dar y recibir entre pares o entre docentes y discente, por tal motivo, la educación emocional debe ser conceptualizada como ayuda a comprender el autoconocimiento intrínseco, que se verá reflejado en la inteligencia emocional y en el aprendizaje, pues la comunicación, la perseverancia y la memoria dentro del área de Ciencias Naturales, juegan un papel fundamental, ya que, la reacción efectivo emocional es inconsciente y genera de manera autónoma capacidades en los alumnos, además, promueve una interacción e integración entre pares.

#### ***Intelectual Cognitivo***

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la idea, la indagación científica, los conocimientos, las capacidades, los hábitos; es por eso que, dentro del área de Ciencias Naturales, el intelecto cognitivo engloba las capacidades

de la memoria y la atención, es decir el lenguaje dentro de la asignatura, logrando así, la capacidad de comunicación de los alumnos para las actividades y exploración que se podrían dar dentro de la misma.

De tal forma que los componentes estructurales enriquecen las estrategias lúdicas, ya que permite ver diferentes perspectivas interdisciplinarias dentro del área de Ciencias Naturales, logrando la participación de los discentes, suprimiendo la interrelación entre el desarrollo intelectual y emoción que en conjunto fortalece los procesos cognitivos de aprendizaje en los estudiantes, además de la relación bidireccional que existe entre el estudiante y el docente.

### **Principios Básicos que rigen la aplicación de las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas, se regirá por principios básicos como:

#### ***Competencias***

El docente, para elaborar una actividad lúdica, debe conocer a profundidad los temas, además de utilizar recursos que sean fácil de encontrar dentro y fuera de la casa, como es el uso de material reciclado, pensando no solo en su aprendizaje, sino también en su conciencia ambiental. Por otro lado, una adecuada motivación promueve la creatividad, su imaginación y el desarrollo del autoaprendizaje.

#### ***Desempeño de Roles***

El desempeño de roles en las estrategias lúdicas permite la identificación del actuar no solo del discente sino también del docente, donde el docente es el encargado de diseñar y plantear actividades que el estudiante va a seguir de forma autónoma, intensificando su desarrollo cognitivo, además de la interacción con sus compañeros, los mismos que aportan significativamente en su aprendizaje mediante la experiencia.

### ***Dinamismo***

Las actividades planteadas por los docentes deben ser claras y precisas, además de fáciles de elaborar, con la finalidad que los estudiantes no sientan que es una tarea, sino más bien un juego. Según Chávez Romero (2017), menciona que “el objetivo del dinamismo no solo se centra en el estudiante, sino también en el docente, donde el aprendizaje es para ambos y la autonomía que va de la mano del desarrollo a partir de la modalidad cognitiva constante.” (p.357).

Es decir, que en el dinamismo no solo los estudiantes aprenden sino también el docente, lo cual le permite al mismo mejorar y buscar estrategias que satisfagan las necesidades de sus estudiantes, con el ánimo de afianzar el conocimiento teórico adquirido.

### **Planificaciones**

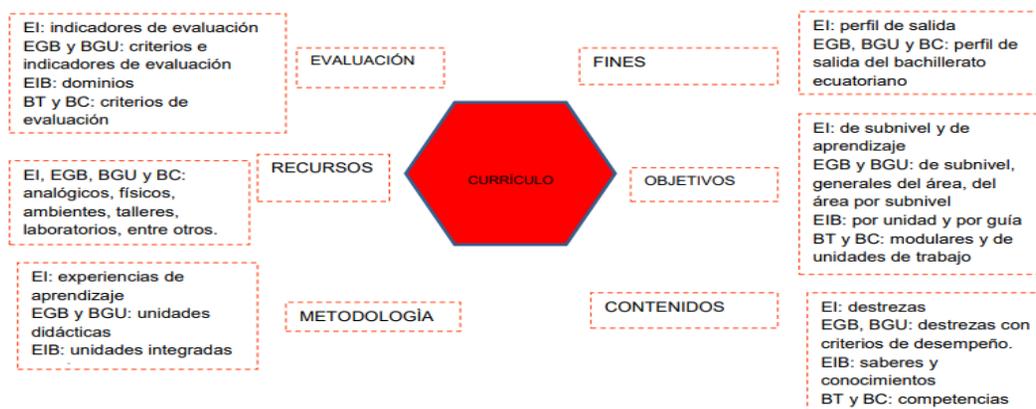
Las planificaciones son las que permiten organizar y llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta los objetivos y destrezas deseables e imprescindibles que se desean alcanzar dentro de la unidad, estas están apoyadas por estrategias metodológicas, proyectos, actividades grupales, permitiendo al estudiante su desarrollo intelectual, social y emocional. Es por ello, que el docente es el encargado de aportar estrategias lúdicas que faciliten estos procesos en los estudiantes. Según Ministerio de Educación (2018), alega que: “En la práctica cotidiana del docente, la planificación es una de las actividades que aseguran que los procesos de enseñanza y aprendizaje sean exitosos” (p.3), es decir el docente, debe brindar método y estrategias lúdicas, las cuales motivan al estudiante a aprender.

Las planificaciones microcurriculares o también conocidas como PUD, tienen el propósito de desarrollar la Unidad de forma detallada, identificando los objetivos, destrezas de criterio de desempeño, su metodología, las técnicas e instrumentos de evaluación, así como

también los indicadores de evaluación, es por ello que los docentes lo realizan dependiendo del subnivel ajustándose a las necesidades de los estudiantes; así pues, dentro del instructivo del Ministerio de Educación, (2018), define a la planificación como: Un documento donde se desarrollan las planificaciones de unidad, tomando en cuenta, el subnivel de educación y las áreas o asignatura, en el mismo se reconoce, los objetivos, contenidos, metodología, recursos, evaluaciones y fines (p.16). Es por ello que las planificaciones microcurriculares a diferencia de un PCA es elaborado por el docente quien va a estar en contacto inmediato del estudiante, como se muestra en la figura 1.

### Figura 1

#### *Elementos de las Planificaciones Microcurriculares*



**Nota.** Elementos de las planificaciones microcurriculares. Reproducida de planificaciones curriculares para el Sistema Nacional de Educación, de (Ministerio de Educación, 2018, 16).

Por consiguiente, el Plan de Unidad Didáctica (PUD), permite a los docentes llevar un control del contenido de cada unidad, dentro del PUD se detalla los objetivos, las destrezas, las estrategias metodológicas que se utilizarán, así como también los recursos, instrumentos de evaluación y el tiempo de duración. Es decir, una planificación didáctica es intencional y flexible

con la finalidad de que los estudiantes alcancen la construcción del conocimiento y los objetivos planteados.

### **Elementos de la planificación**

#### ***Objetivos del Área Según el Subnivel***

Los objetivos de área son esenciales al momento de realizar una planificación, ya que en estos se detallan lo que se pretende alcanzar en cada bloque curricular al finalizar el año lectivo. Un ejemplo es en el área de Ciencias Naturales, quien cuenta con 10 objetivos por cada subnivel de educación, como se muestra en la tabla 1.

**Tabla 1**

Ejemplo de los Objetivos de la Asignatura de Ciencias Naturales

<b>Subniveles</b>	<b>Objetivos</b>
Elemental	O.CN.2.1. Explorar y comprender los ciclos de vida y las características esenciales de las plantas y los animales, para establecer semejanzas y diferencias; clasificarlos en angiospermas o gimnospermas, vertebrados o invertebrados, respectivamente, y relacionarlos con su hábitat.
Media	O.CN.3.1. Observar y describir animales invertebrados y plantas sin semillas; agruparlos de acuerdo a sus características y analizar los ciclos reproductivos
Superior	O.CN.4.1. Describir los tipos y características de las células, el ciclo celular, los mecanismos de reproducción celular y la constitución de los tejidos, que permiten comprender la compleja estructura y los niveles de organización de la materia viva.

**Nota.** Ejemplo de objetivos de la Asignatura de Ciencias Naturales por subniveles de educación, Reproducido del Currículo de Ciencias Naturales. (Ministerio de Educación, 2016, 100;128; 155)

### ***Destrezas con Criterio de Desempeño***

Las destrezas con criterio de desempeño se clasifican en dos grupos: las deseables e imprescindibles, dentro de estas, aparece la expresión “el saber hacer” las cuales deben desarrollar los estudiantes con fines teóricos y científicos en los diferentes campos, con la finalidad de responder a las preguntas: ¿Qué debe saber hacer?, ¿que debe saber?, y ¿Con qué grado de complejidad?, debido a esto los docentes buscan las destrezas que van acorde a los temas que se van a ver en dentro de clases, estos pueden estar en los diferentes bloques curriculares. Dentro del currículo en el área de Ciencias Naturales se puede observar que cuenta con cinco bloques curriculares y en cada uno de ellos se identifica las destrezas imprescindibles de color verde y las deseables de color blanco.

### ***Metodologías***

La metodología permite identificar las técnicas, estrategias o métodos didácticos que el docente emplea en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Según De Miguel Díaz, (2006), menciona que:

La metodología didáctica deberá centrar sus esfuerzos en dotar a los alumnos de los métodos y técnicas de trabajo que les permitan acceder a la información que circula en la sociedad del conocimiento y utilizar los recursos disponibles para avanzar por sí mismo en su proceso formativo. (p.74).

Los docentes buscan métodos o estrategias que permitan a sus estudiantes afianzar sus conocimientos de manera permanente, logrando que la misma perdure a través del tiempo, ayudándose y basándose en estrategias que logren consolidar las actividades previas o ya realizadas durante las horas clases.

Por motivo las metodologías más utilizadas dentro de una planificación son:

**Tabla 2***Metodologías utilizadas*

<b>Metodología</b>	<b>Etapas</b>	<b>Estrategias</b>
Ciclo del Aprendizaje     ACC	Experiencia	Es la experiencia directa y concreta con el entorno.
	Reflexión	Reflexiona sobre la experiencia.
	Conceptualización	Conceptualizar y conectar la teoría con la práctica.
	Aplicación	Aplicación y evaluación.
	Anticipación	Manejos de conocimientos previos a través de la experiencia y la reflexión
	Construcción del conocimiento	Análisis de conocimientos previos y nuevos en clases con diferentes técnicas.
	Consolidación	Evolución con técnicas e instrumentos

**Nota.** En la presente tabla se identifican las dos metodologías más utilizadas al momento de realizar planificaciones. Reproducido de, Deficiencias de proceso metodológico en relación de las destrezas y estrategias, para alcanzar los estándares del aprendizaje en las matemáticas, (Fernandez, 2015, p.p. 5 y 6)

*Instrumentos y Técnicas de Evaluación*

Los instrumentos son documentos que permiten medir el alcance de aprendizaje adquirido por los estudiantes, estos pueden ser: examen por cuestionarios, examen oral, la entrevista y la autoevaluación.

Las técnicas son estrategias utilizadas por los docentes para recoger información de los estudiantes.

Según Hamodi et al., (2015), la define como: “estrategias que utiliza el evaluador para recoger sistemáticamente información sobre el objeto evaluado. Pueden ser de tres tipos, la observación, la encuesta (entrevistas) y el análisis documental y de producciones”. (p.154).

Los docentes a través de los años siempre han utilizado a la evaluación como una estrategia para identificar cuánto han aprendido los estudiantes sobre un tema, si bien es cierto, una nota no define la calidad de estudiante, con ella podemos identificar si la metodología que utiliza por parte del educador es la correcta, caso contrario, el docente deberá buscar estrategias, metodología o técnicas que ayuden al estudiante alcanzar el aprendizaje. Las estrategias lúdicas dentro del área de Ciencias Naturales, permiten al docente como al estudiante salir de lo tradicional y evaluar actividades donde la experiencia sea un apoyo para el discente al momento de aprender.

Es por ello, que las técnicas de evaluación se clasifican en:

- No formales: Observaciones espontáneas, conversaciones y preguntas.
- Semiformales: ejercicios realizados en clase y tareas.
- Formales: Observación sistemática y pruebas

Las técnicas de evaluación, son herramientas que los docentes emplean para identificar si el aprendizaje fue adquirido por los estudiantes, para utilizar a las mismas se necesitan de instrumentos como, por ejemplo: rúbricas o listas de cotejo, las cuales consideran parámetros a evaluar dentro un tema.

Las estrategias lúdicas dentro del área de Ciencias Naturales, son encaminadas a la instrucción integral de cada uno de los discentes, en ellos se genera su desarrollo humano, quebrando el tradicionalismo dentro de su enseñanza, ya que aviva su entorno de aprendizaje; sin embargo, los docentes necesitan una instrucción y formación que avale la aceptación por parte de los estudiantes, logrando así un éxito total en su desempeño, al fomentar el aprendizaje independiente y espontáneo. Dentro de sus componentes estructurales se visualiza sus diferentes etapas, entre ellas: el desarrollo emocional y afectivo, que logrará una mejor visualización,

motivando de forma constante al estudiante, con el uso de diferentes estrategias lúdicas, pues no existe un límite de edad para poder ejecutarlas, gracias a ellas se proporciona nociones cognitivas a través de un procedimiento divergente, es decir no se apoya en sustentos tradicionales.

## Capítulo II

### Metodología y Desarrollo del Proyecto

La presente investigación determina la importancia de estrategias lúdicas en las planificaciones del área de Ciencias Naturales mediante una indagación teórica, con el fin de proponer una innovación en el proceso áulico para los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata, se basará en el enfoque cualitativo y cuantitativo, ya que se evaluará los resultados de la encuesta realizada a los docentes de dicha Institución Educativa.

La investigación se realizará en el sitio donde se produce dicho fenómeno, para tomar contacto directo con la realidad, de las diferentes estrategias lúdicas implementadas en las planificaciones del área de Ciencias Naturales, dicha investigación tiene dos enfoques los cuales son:

Investigación documental: al ser una técnica cualitativa, permitirá obtener resultados mediante la recopilación de informes, libros, revistas, periódicos y artículos que apoyen directamente la investigación, cuyo enfoque son las estrategias lúdicas que se utilizan dentro del aula en el área de Ciencias Naturales y cómo apoyan al docente a desarrollar destrezas imprescindibles y deseables, según el currículo de educación, esta recopilación de información usa plataformas digitales como: Scielo, repositorio Institucional del Instituto Superior Tecnológico Superior Vida Nueva, Google académico, entre otros.

Investigación de campo: se realizará dentro de las instalaciones de la Institución Educativa, donde se implementará como herramienta el cuestionario, el mismo que cuenta con 10 preguntas, estructuras sobre las estrategias lúdicas que utilizan los docentes dentro de las aulas de clases y cuán efectivas son al momento de utilizarlas.

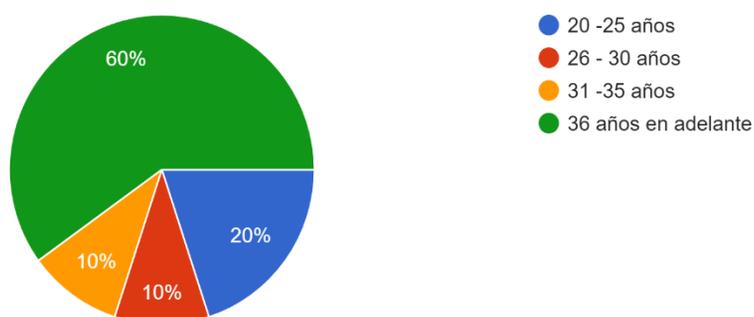
## Análisis de resultados

### Resultados del cuestionario del docente

El presente cuestionario fue realizado a 10 docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata, donde 60% de los encuestados se encuentran entre los 36 años en adelante, el 25% se encuentra entre los 20 a 25 años, el 10% en 26 a 30 años y el 10% en el rango de 31 a 35 años.

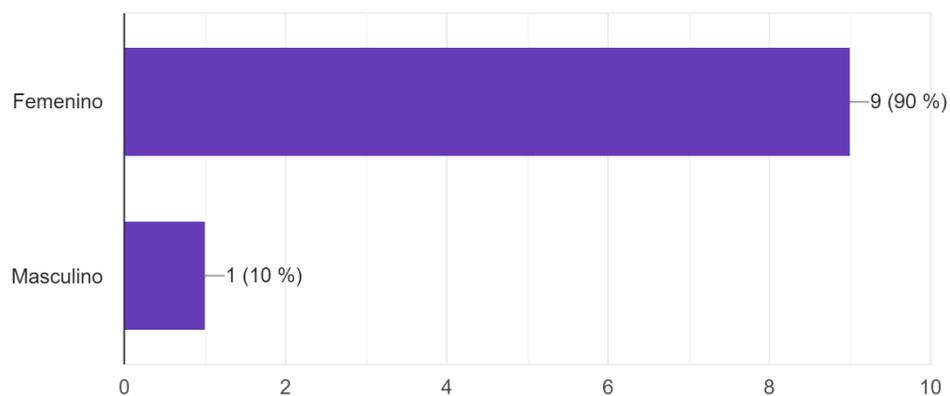
### Figura 2

*¿Qué edad tiene?*



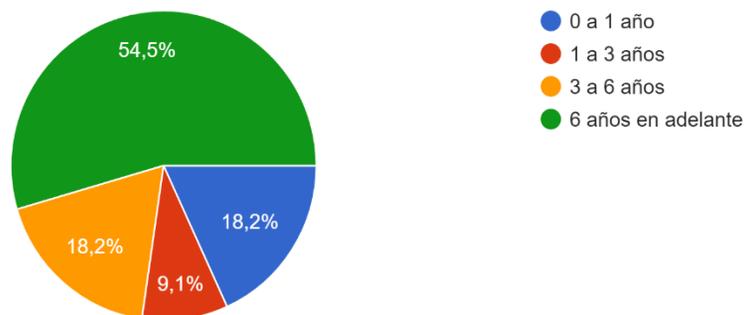
**Nota:** En el presente pastel se distingue las edades de los encuestados en porcentajes y colores.

Además, la población en su mayoría es de sexo femenino el cual corresponde al 90% y tan solo el 10% es de sexo masculino.

**Figura 3***Género*

**Nota:** En el diagrama de barras se puede observar que en su mayoría de los encuestados son de sexo femenino.

El 54.5% de la población tiene más de 6 años de experiencia en el ámbito educación, el 18.2% de la población tiene 3 a 6 años de experiencia en el ámbito educativo, el 18.2% de la población tiene 1 a 3 años de experiencia en el ámbito educativo y el 9.1% de la población tiene 0 a 1 años de experiencia en el ámbito educativo.

**Figura 4***Años de experiencia*

**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes los años de experiencia que posee los docentes dentro de la Unidad Educativa.

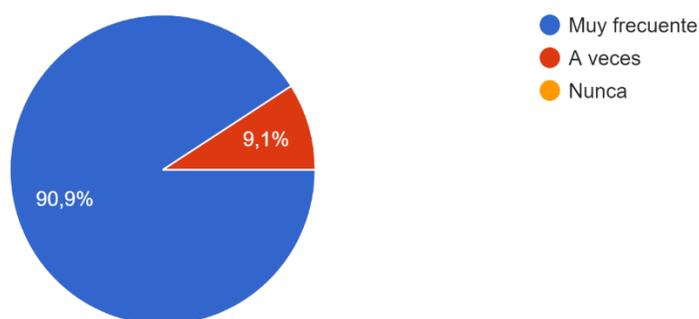
**Pregunta 1.** ¿Utiliza actividades lúdicas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?

**Tabla 3***Tabulación de la pregunta 1*

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy frecuente	9	90,9%
A veces	1	9,1%
Nunca	0	0%

**Figura 5**

*¿Utiliza actividades lúdicas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes las actividades lúdicas que realizan los docentes en el área de Ciencias Naturales.

**Análisis**

El 90,9% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan actividades lúdicas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales y el 9,1% que a veces.

De acuerdo el criterio la mayoría de los docentes encuestados indican que si realizan actividades lúdicas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales, ya que permiten captar la atención de los discentes y una anticipación al tema, esto se puede observar cuando los estudiantes participan de manera autónoma, resaltando su motivación y creatividad.

**Pregunta 2.** ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias lúdicas para la enseñanza de la materia de Ciencias Naturales?

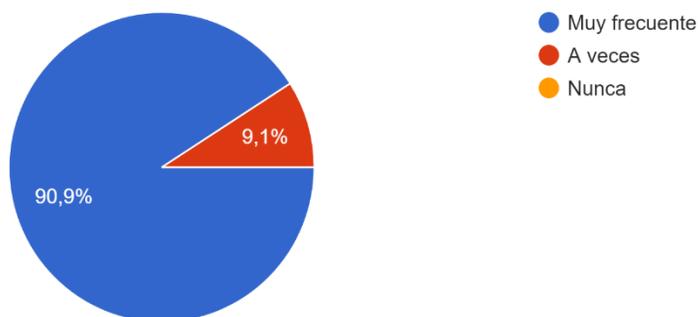
**Tabla 4**

*Tabulación de la pregunta 2.*

<b>Alternativas</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy frecuente</b>	<b>9</b>	<b>90,9%</b>
<b>A veces</b>	<b>1</b>	<b>9,1%</b>
<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

**Figura 6**

*¿Con qué frecuencia utiliza estrategias lúdicas para la enseñanza de la materia de Ciencias Naturales?*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes la frecuencia utilizada de estrategias lúdicas para la enseñanza que realizan los docentes en el área de Ciencias Naturales.

### **Análisis**

El 90,9% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente que utiliza estrategias lúdicas para la enseñanza de la materia de Ciencias Naturales y el 9,1% que a veces.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados indican que, si utilizan estrategias lúdicas para la enseñanza de la materia de Ciencias Naturales, eso significa que los docentes antes de impartir sus clases planifican y buscan alternativas que faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje, siendo las estrategias lúdicas una alternativa innovadora dentro del área. Esto se puede evidenciar en las horas clase.

**Pregunta 3.** Busca información, publicaciones, etc. para mantenerse actualizado en su área de Ciencias Naturales.

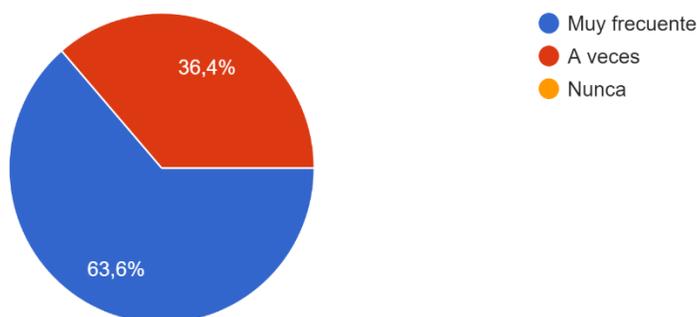
**Tabla 5**

*Tabulación de la pregunta 3*

<b>Alternativas</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy frecuente</b>	<b>7</b>	<b>63,6%</b>
<b>A veces</b>	<b>3</b>	<b>36,4%</b>
<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

**Figura 7**

*Busca información, publicaciones, etc. para mantenerse actualizado*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes que los docentes buscan información, publicaciones, etc. para mantenerse actualizado en su área de Ciencias Naturales.

### **Análisis**

El 63,6% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente buscan información, publicaciones, etc. para mantenerse actualizado en su área de Ciencias Naturales y el 36,4% que a veces.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que, si buscan información, publicaciones, etc. para mantenerse actualizado en su área de Ciencias Naturales, de esta manera se identifica que los profesionales de la educación buscan estrategias, con la finalidad de satisfacer la curiosidad de los estudiantes. Esto se puede evidenciar cuando los discentes dan respuestas con pensamiento crítico y reflexivo.

**Pregunta 4.** ¿Utiliza medios tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales dentro del salón de clases?

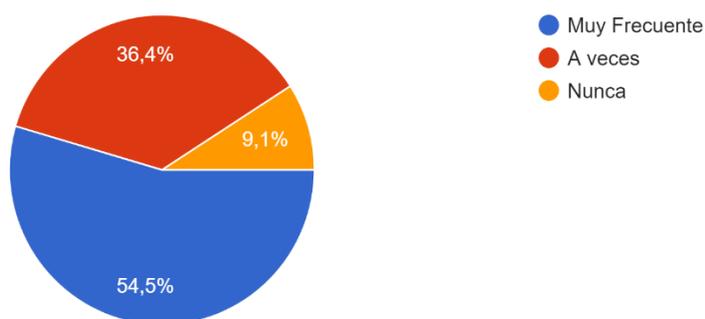
### **Tabla 6**

*Tabulación de la pregunta 4*

<b>Alternativas</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy frecuente</b>	<b>5</b>	<b>54,5%</b>
<b>A veces</b>	<b>4</b>	<b>36,4%</b>
<b>Nunca</b>	<b>1</b>	<b>9,1%</b>

**Figura 8**

*Utiliza medios tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales dentro del salón de clases*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes cuando los docentes utilizan medios tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales dentro del salón de clases.

**Análisis**

El 54,5% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente utilizan medios tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales dentro del salón de clases, el 36,4% que a veces y 9,1% que nunca.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que, si utilizan medios tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales dentro del salón de clases, eso significa, que utilizan las tics u otros medios tecnológicos, con la finalidad de mejorar la participación e integración de los estudiantes en las horas clases de Ciencias Naturales, es por ello que la tecnología es una herramienta lúdica que permite potenciar la formación de los estudiantes. Esto se puede evidenciar cuando los discentes realizan actividades utilizando

diferentes herramientas digitales como: genially, quiver vition, etc, para reforzar la temática de forma lúdica y entretenida.

**Pregunta 5.** ¿Al elaborar sus clases dentro del área de Ciencias Naturales ha podido desarrollar estrategias lúdicas?

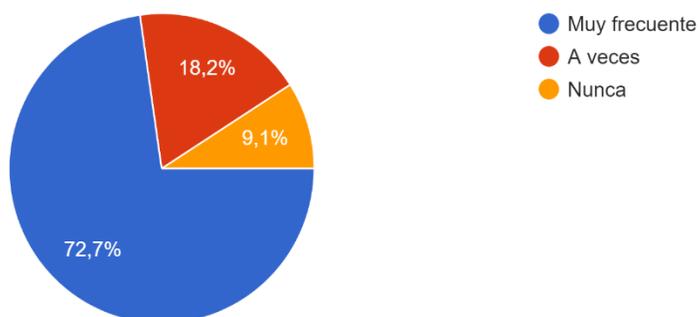
**Tabla 7**

*Tabulación de la pregunta 5*

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy frecuente	7	72,7%
A veces	2	18,2%
Nunca	1	9,1%

**Figura 9**

*¿Al elaborar sus clases dentro del área de Ciencias Naturales ha podido desarrollar estrategias lúdicas?*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes las estrategias lúdicas planteadas al elaborar sus clases dentro del área de Ciencias Naturales.

## Análisis

El 72,7% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente que dentro del área de Ciencias Naturales si ha podido desarrollar estrategias lúdicas, el 18,2% que a veces y 9,1% que nunca.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que, dentro del área de Ciencias Naturales si ha podido desarrollar estrategias lúdicas, eso significa que los docentes, desarrollan actividades tales como: debates, mesas redondas, entre otras. Esto se puede evidenciar cuando los estudiantes dentro del salón de clases participan de manera activa y son capaces de proporcionar soluciones a problemas de la vida cotidiana.

**Pregunta 6.** ¿Cree usted necesario utilizar material didáctico dentro del desarrollo de la materia de Ciencias Naturales?

### Tabla 8

*Tabulación de la pregunta 6*

Alternativas	Número	Porcentaje
Muy frecuente	10	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%

**Figura 10**

*Uso de material didáctico dentro del desarrollo de la materia de Ciencias Naturales*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes del uso de material didáctico dentro del desarrollo de la materia de Ciencias Naturales.

**Análisis**

El 100% de los docentes encuestados, indican que es necesario utilizar material didáctico dentro del desarrollo de la materia de Ciencias Naturales.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que es necesario utilizar material didáctico dentro del desarrollo de la materia de Ciencias Naturales, es decir, los materiales didácticos permiten generar experiencias positivas y consolidar conocimientos en los discentes, de esta manera, el aprendizaje perdurara con el tiempo. Esto se evidenciará dentro del salón de clases, pues ayuda a motivar y consolidar su formación académica.

**Pregunta 7.** Usted considera que los estudiantes generan niveles de motivación cuando se utilizan estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.

**Tabla 9***Tabulación de la pregunta 7*

Alternativas	Número	Porcentaje
<b>Muy frecuente</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>
<b>A veces</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

**Figura 11**

*Usted considera que los estudiantes generan niveles de motivación cuando se utilizan estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes de motivación cuando se utilizan estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.

### **Análisis**

El 100% de los docentes encuestados, indican que los estudiantes generan niveles de motivación cuando se utilizan estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que los estudiantes generan niveles de motivación cuando se utilizan estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales, eso significa que las estrategias lúdicas tienen un efecto positivo en los educandos, ya que muchas veces, no se dan cuenta que están aprendiendo, pues esa es la intención de las estrategias lúdicas, permitir que el aprendizaje se dé espontáneamente. Esto se evidenciará en la consolidación del aprendizaje.

**Pregunta 8.** ¿Al planificar las actividades del área de Ciencias Naturales considera estrategias que promuevan la concentración y atención de los estudiantes?

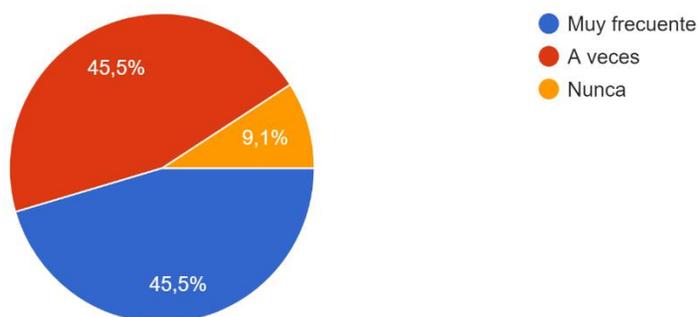
**Tabla 10**

*Tabulación de la pregunta 8*

<b>Alternativas</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy frecuente</b>	<b>6</b>	<b>45,5%</b>
<b>A veces</b>	<b>4</b>	<b>45,5</b>
<b>Nunca</b>	<b>1</b>	<b>9,1%</b>

**Figura 12**

*¿Al planificar las actividades del área de Ciencias Naturales considera estrategias que promuevan la concentración y atención de los estudiantes?*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes las estrategias que promuevan la concentración y atención de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.

### **Análisis**

El 45.5% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente que al planificar las actividades del área de Ciencias Naturales consideran estrategias que promuevan la concentración y atención de los estudiantes, el 45.5% que a veces y 9.1% que nunca.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que, al planificar las actividades del área de Ciencias Naturales, consideran estrategias que promuevan la concentración y atención de los estudiantes, eso significa que priorizar las estrategias lúdicas en las planificaciones del área de Ciencias Naturales para que el discente genere su propio aprendizaje. Esto se evidenciará en su participación, creatividad y la confianza que va a generar con sus pares dentro de las horas clases.

**Pregunta 9.** ¿Con qué frecuencia en las clases de Ciencias Naturales enseñan nuevos contenidos a través de estrategias lúdicas?

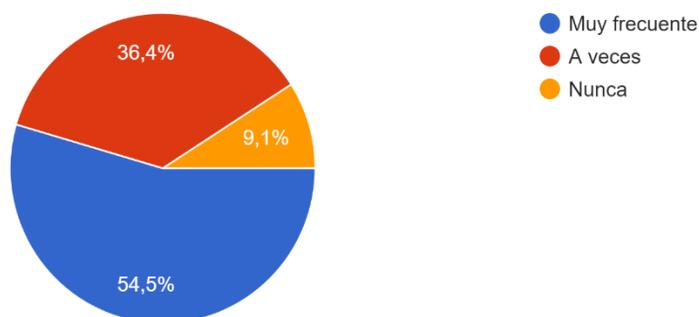
**Tabla 11**

*Tabulación de la pregunta 9*

<b>Alternativas</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy frecuente</b>	<b>6</b>	<b>54,8%</b>
<b>A veces</b>	<b>4</b>	<b>36,4%</b>
<b>Nunca</b>	<b>1</b>	<b>9,1%</b>

**Figura 13**

*Con qué frecuencia en las clases de Ciencias Naturales enseñan nuevos contenidos a través de estrategias lúdicas*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes la frecuencia en las clases de Ciencias Naturales enseñan nuevos contenidos a través de estrategias lúdicas.

## Análisis

El 54,5% de los docentes encuestados, indican que muy frecuentemente en las clases de Ciencias Naturales enseñan nuevos contenidos a través de estrategias lúdicas, el 36,4% que a veces y 9,1% que nunca.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que en las clases de Ciencias Naturales enseñan nuevos contenidos a través de estrategias lúdicas, eso significa que los docentes motivan y desarrollan con los estudiantes, actividades dentro de sus horas clases logrando que el aprendizaje de los estudiantes sea más placentero y genuino. Esto se evidenciará mediante un clima afectivo, generando una predisposición asertiva en los estudiantes, generando su autonomía y favoreciendo el progreso de competencias sociales en las horas clases.

**Pregunta 10.** ¿La Institución educativa promueve estrategias lúdicas que incentiven la investigación en los docentes y estudiantes?

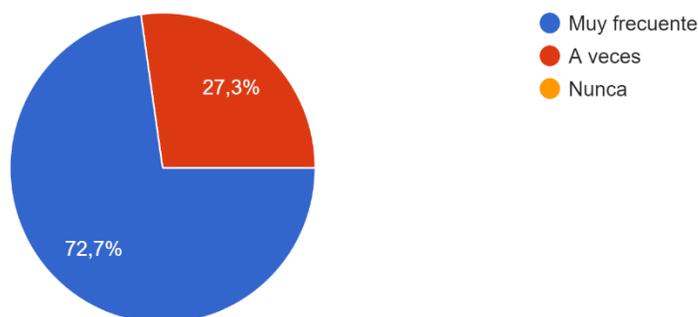
**Tabla 12**

*Tabulación de la pregunta 10*

<b>Alternativas</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Muy frecuente</b>	<b>8</b>	<b>72,7%</b>
<b>A veces</b>	<b>2</b>	<b>27,3%</b>
<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

**Figura 14**

*¿La Institución educativa promueve estrategias lúdicas que incentiven la investigación en los docentes y estudiantes?*



**Nota:** En el presente pastel se distingue en porcentajes cuanto incentiva la Institución educativa la investigación en los docentes y estudiantes sobre las estrategias lúdicas.

**Análisis**

El 72,7% de los docentes encuestados, indican que la Institución educativa promueve estrategias lúdicas que incentiven la investigación en los docentes y estudiantes el 27,3% que a veces.

De acuerdo a la mayoría de los docentes encuestados, afirman que, la Institución educativa promueve estrategias lúdicas que incentiven la investigación en los docentes y estudiantes, eso significa que la institución donde laboran los mismos buscan una mejora en la educación de sus educandos, con la finalidad de formar jóvenes justos, innovadores y solidarios, capacitados para su futuro y el futuro de la sociedad. Esto se puede evidenciar en las actividades autónomas de los mismos, pues ellos generan sus propias estrategias y metas.

## Capítulo III

### Propuesta

#### Manual de estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales

##### *Definición del Manual*

Etimológicamente hablando un manual es un documento ordenado y sistemático que contiene información sintetizada y procedimientos que atienden las necesidades del lector mediante una aplicación práctica. Según el autor Duhal, (n.d), define al manual como: “Es un documento que contiene en forma ordenada y sistemática información y/o instrucciones sobre historia, políticas, procedimientos, organización de un organismo social, que se consideran necesarios para la mejor ejecución del trabajo”. (p. 244)

Es decir, un manual permite a los docentes encontrar información que ayude a fortalecer las estrategias que se pueden aplicar dentro de un salón de clase, con bases y fundamentos, debido a que detallan las actividades paso a paso.

##### *Contribución de la Propuesta Identificada*

El manual de estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales tiene como actores principales a estudiantes y docentes. Este manual fue elaborado con actividades lúdicas, con la finalidad de motivar a los discentes a ser partícipes de la construcción de sus conocimientos de forma autónoma, a través de la experiencia y despertando en ellos el interés por la Ciencias Naturales.

##### *El Manual en el Proceso de Investigación*

Las estrategias lúdicas motivan y fortalecen el aprendizaje de los estudiantes, ya que en ellos se desarrolla la creatividad, el interés por la investigación, la experimentación, así como

también fortalece vínculos con sus pares, además de consolidar el pensamiento crítico y fomentar valores como: el respeto y la empatía.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Proponer estrategias lúdicas a través de ejercicios prácticos con la finalidad de consolidar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.

### **Objetivos específicos**

- Recopilar información científica, sobre las estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.
- Elaborar un manual que permita fortalecer el aprendizaje en los estudiantes.

### **Descripción del producto**

Para la elaboración del manual se utilizó la plataforma digital “Canva” cuyo nombre es: Manual de estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales, dentro del mismo se encuentran 33 páginas; en ella tenemos: la portada, el agradecimiento, la introducción, las actividades propuestas. Además, también cuenta con un índice, fuentes bibliográficas y la contraportada.

2022

# MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL ÁREA DE

CIENCIAS NATURALES

**Como innovación al  
proceso áulico**

**AUTORAS**

**Gordón Coello Grace Michelle**

**Rodriguez Aguirre Jenny Elizabeth**



**TEMA:**  
MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS  
IMPEMENTADAS EN LA PLANIFICACIÓN DEL  
ÁREA DE CIENCIAS NATURALES COMO  
INNOVACIÓN AL PROCESO ÁULICO

**"PROYECTO DE TITULACIÓN"**

**AUTORAS:**  
GORDÓN COELLO GRACE MICHELLE  
RODRIGUEZ AGUIRRE JENNY ELIZABETH

**TUTORA:**  
Lcda. VERÓNICA FERNANDA CASTRO HURTADO,  
MSc.



# DEDICATORIA

El presente manual esta dedicado no solo a los docentes, sino también a los estudiantes que en algún momento perdieron la esperanza al no poder alcanzar los retos planteados, por tal motivo me dirijo a ti, para decirte que eres valioso y muy capaz de realizar lo que te propongas, porque creo en tus capacidades y sobre todo en tu esfuerzo y dedicación.



# OBJETIVO

Proponer estrategias lúdicas a través de ejercicios prácticos con la finalidad de consolidar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.



## Índice

Educación General Básica, Elemental.....	6
Ensalada de frutas.....	6
Construyo un móvil del sistema solar.....	7
La fuerza de gravedad.....	10
Educación General Básica, Media.....	12
Metamorfosis de la rama.....	12
Hábitats terrestres, desastres naturales.....	14
Capas de la tierra.....	16
Educación General Básica, Superior.....	19
Fotosíntesis.....	19
Contaminación del agua.....	21
Densidad del agua.....	23
Estrategias lúdicas para implementar la concentración.....	25



## Introducción

Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanzas que potencian las actividades de aprendizaje, es por ello, que son utilizados por el docente de forma dinámica, estas pueden ser: canciones, imágenes, sonidos, juegos grupales, los mismos que generarán experiencia a través de su manipulación, desarrollando los procesos cognitivos del discente, ya sea estos fuera o dentro del salón de clases.

Hoy en día las estrategias lúdicas permiten a los docentes desarrollar actividades donde los estudiantes son agentes activos de su aprendizaje y aún más en el Área de Ciencias Naturales, donde la curiosidad es uno de los mejores recursos para fomentar la investigación, de tal forma que el escolar aprende a través de la experiencia.

El objetivo principal de esta investigación es implementar estrategias lúdicas en las planificaciones de Ciencias Naturales como el fin de presentar una innovación en los procesos áulicos para el docente, debido a esto se busca brindar un apoyo con la creación de una guía de estrategias lúdicas que integre herramientas virtuales y físicas en el beneficio tanto de discentes como docentes, explora alternativas para la mejora de los procesos de formación dentro del aula.



## ENSALADA DE FRUTAS



### Objetivo

Elaborar una ensalada de frutas mediante la cooperaciones de los estudiantes con la finalidad de estimular los sentidos y hábitos de higiene en ellos.

### Materiales

1 lbs. de frutilla, 10 naranjas, 4 bananas, 3 manzanas, vasos, azúcar, cucharas, cuchillos de plástico y 6 bandeja de plástico

### Proceso

1. Lavar las frutas y las manos.
2. Apoyando la fruta en un plato picar en rodajas pequeñas.
3. Exprimir el jugo de las najeranas.
4. Dentro de la bandeja introducir la fruta picada,
5. Añadir azúcar al gusto.

Rica en vitamina C



Rica en vitamina K



Rica en vitamina C



Rica en vitamina A

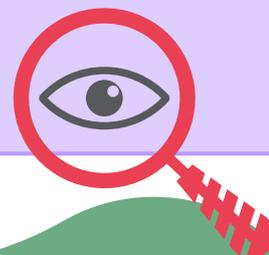


Nota: con la presente actividad se desarrollas el concepto de los sentidos, además de el lavado de manos y el manejo adecuado de los alimentos.





# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

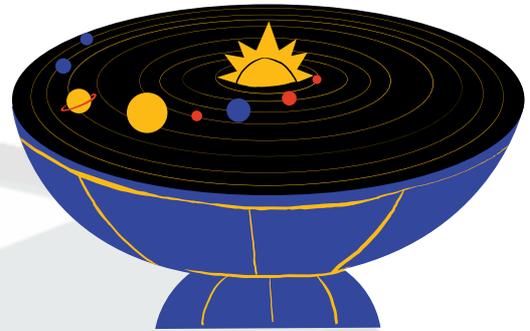
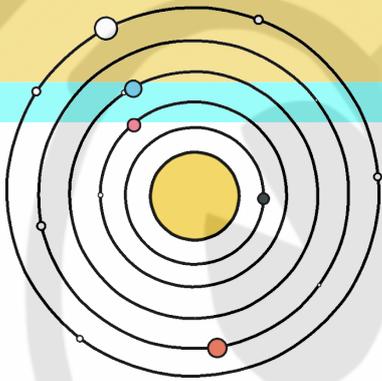
INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Construyo un llavero del sistema solar

## OBJETIVO:

- Elaborar un llavero del sistema solar, a través de materiales lúdicos con la finalidad de consolidar el aprendizaje durante la hora clase.



## MATERIALES:

- Impresión de la plantilla
- Cartulinas de colores
- Pinturas y marcadores
- Perforadora de papel
- Lana de cualquier color
- Tijeras
- Goma
- Material de decoración
- Papel Contac transparente

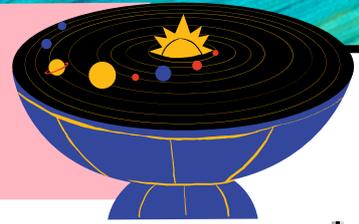
## PROCESO:

- Recorta la plantilla del Sistema Solar.
- Con ayuda de las pinturas y los marcadores pintaremos la plantilla según el planeta.
- Lo decoraremos con cualquier material de decoración para posteriormente forrarlo con papel Contac.
- Procedemos a hacer un agujero en la parte inferior de cada recorte con ayuda de la perforadora.
- Colocamos en orden nuestro llavero según el planeta, con el sol en primer lugar.
- Atamos un trozo de lana de uno de los recortes.

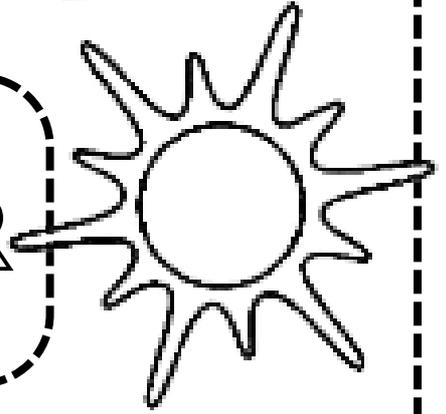
Nota: si disponemos de una plastificadora lo podemos realizar en vez del Papel Contac



# Plantilla del Sistema Solar

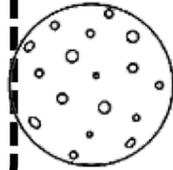


## SISTEMA SOLAR



Mercurio

Características



Venus

Características

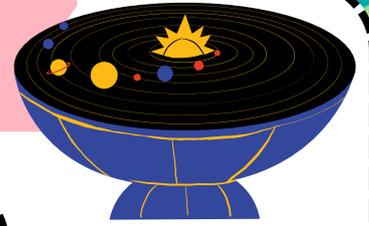
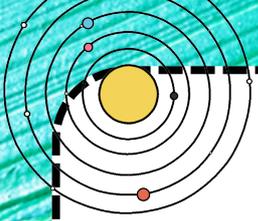


Tierra

Características

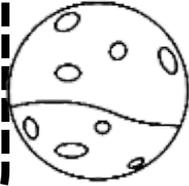


# Plantilla del Sistema Solar



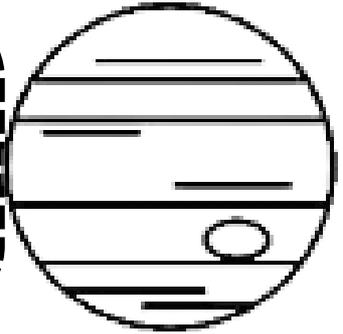
Marte

Características



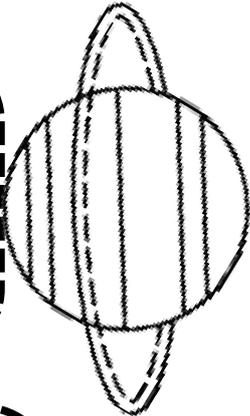
Júpiter

Características



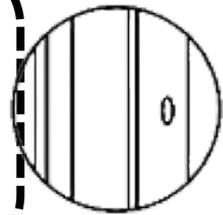
Saturno

Características



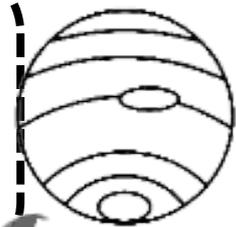
Urano

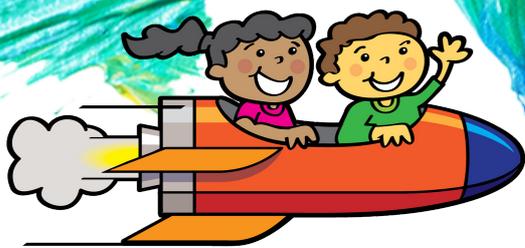
Características



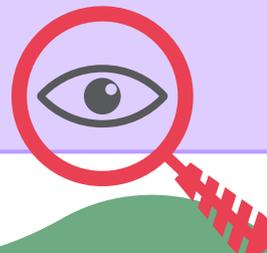
Neptuno

Características





# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# La fuerza de la gravedad

## Objetivo:

Verificar como influye la fuerza de la gravedad sobre los cuerpos

## Materiales:

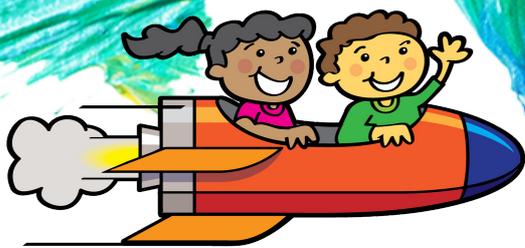
- 1 pelota de fútbol
- 1 pelota de tenis.
- 2 Pelotas hechas de papel reciclado
- Cinta adhesiva



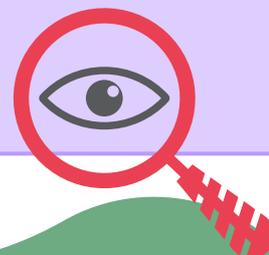
## Proceso:

- Pedimos a nuestros alumnos que cojan la pelota de fútbol y de tenis una en cada mano, ahora procederemos a pedirles que las dejen caer al mismo tiempo, identificando cual de las dos cae mas rápido.
- Ahora con las pelotas de papel bond pediremos que con la ayuda de la cinta adhesiva se envuelta a una de las mismas, ahora procederemos a pedirles que las dejen caer al mismo tiempo, identificando cual de las dos cae mas rápido.
- Por ultimo, solicitaremos que comprueben los resultados compañeros y establezcan sus propias conclusiones.





# EVALUACIÓN



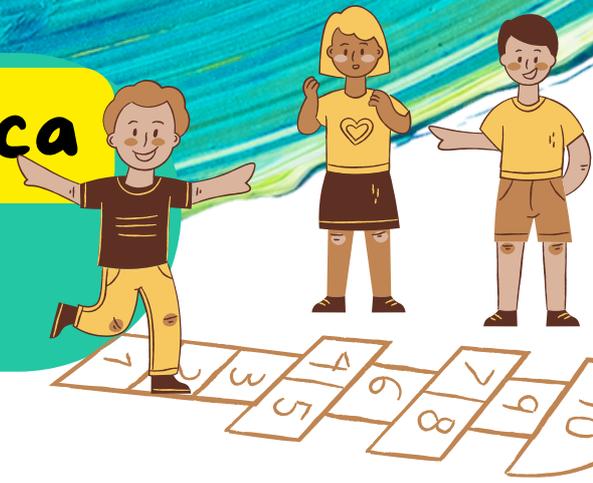
## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Educación General Básica

Media



## Metamorfosis de la rana

### Objetivo

Elaborar la metátesis de la rana, mediante el uso de plastilina, con el fin que los estudiantes describan las características general de los anfibios.



### Materiales:

Plastilina de colore verde, blanca, amarilla y negra  
1 palillo de dientes.  
1 cartulina A4.  
Pinturas o marcadores.

### Procedimiento.

1. Con la plastilina, se dará formas a los diferentes ciclos de la metamorfosis de la rana.
2. En la cartulina se dibujara el ecosistema de la rana.
3. Exponer las características que posee los anfibios.

Nota: los estudiantes también pueden realizar con la metamorfosis de: el sapo, salamandra y tritón.



rana



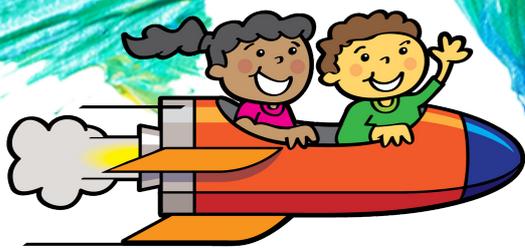
sapo



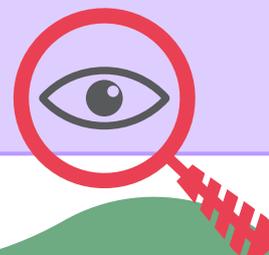
salamandra



tritón



# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Hábitats Terrestres/ Desastres Naturales

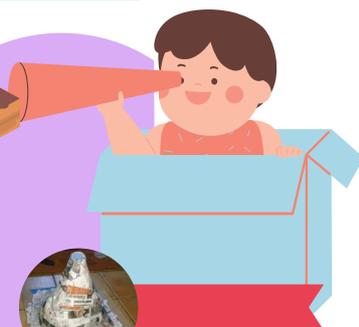


## Objetivo:

Comprender el proceso de como funciona un volcán, con la finalidad de reconocer su impacto dentro de la naturaleza.

## Materiales:

- Botella de plástico
- Papel periódico
- Bicarbonato de sodio
- Vinagre
- Goma
- Temperas y pinceles
- Papel higiénico o de cocina.
- Base (Cartón o madera 20cm x 20cm )
- Jabón líquido para platos
- Colorante vegetal de color rojo



### Parte 1.

- Investiga con tu pequeño qué es un volcán y cómo funciona, y con ayuda de la plastilina formen uno.
- Pegar una botella plástica en la base de madera.
- Aprender de la botella plásticas se debe pegar bolitas de papel hasta dar la forma de un volcán, para reforzar la estructura se pegarán tiras de papel higiénico hasta cubrir todo y dejar secar.
- Pintar el volcán.

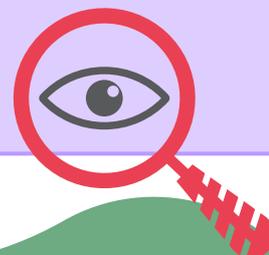
### Parte 2

- Añada 3 cucharadas de bicarbonato de sodio y una de jabón líquido dentro de la botella.
- Agreguen 5 gotas de colorante para simular la lava.
- Verter dentro de la botella 30 y 40 ml de vinagre.
- Observar lo que sucede.





# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			





## Capas de la Tierra

### Objetivo:

Identificar las capas de la tierra mediante la utilización de un recurso lúdico con la finalidad de poder distinguir sus características.

### Materiales:

- Impresión de las capas de la tierra
- Pinturas de diferentes colores
- Tijeras
- Goma
- Cartulina de color negro
- Goma escarchada gris y dorada

NEXT

### PROCEDIMIENTO:

- Se entregará a cada estudiante la impresión de las capas de la tierra.
- Se solicitará que recorten por las líneas negras con mucho cuidado.
- A continuación solicitaremos que se pinte cada una de las capas.
- Por consiguiente procederemos a pegarlas según su orden sobre la cartulina negra: exósfera, termósfera, mesósfera, estratosfera, tropósfera.
- Con la goma escarchada decoraremos al rededor de las capas haciendo estrellas o puntitos y lo dejaremos secar.

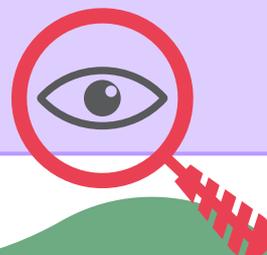
Nota: También se puede trabajar este recurso sobre el cuaderno.







# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Educación General Básica

Superior

## Fotosíntesis

### Objetivo

Identificar mediante el experimento la fotosíntesis como reproductor de oxígeno.

### Materiales:

- Dos velas,
- Dos frascos con tapa.
- 1 planta.
- Fosforos

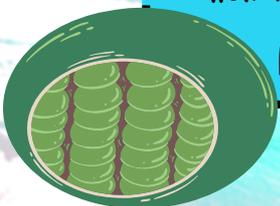


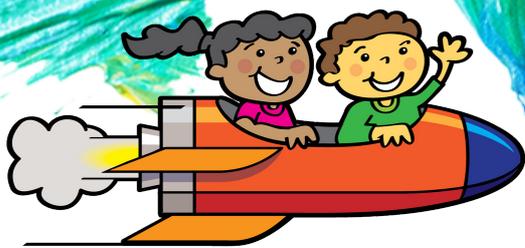
### Procedimiento

1. En un frasco introducir una planta.
2. Pegar en las tapas de los frascos las velas y encenderlas.
3. Introducir las velas en los frascos y observar lo que sucede.

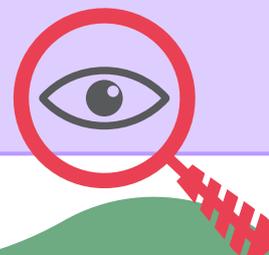
### Explicación

Al encender la vela empieza los procesos de combustión, la diferencia radica, al observar al frasco que contiene solo la vela, ella se apaga más rápido debido a que ha consumido el oxígeno que se encuentra en él. En cambio se puede observar que en el frasco que contiene la planta la combustión de la vela sigue, aun que su llama sea pequeña, esto se debe a la liberación de oxígeno por parte de la planta en un proceso llamado fotosíntesis.





# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Contaminación del agua

## Objetivo:

Observar el fenómeno de la contaminación de la agua.

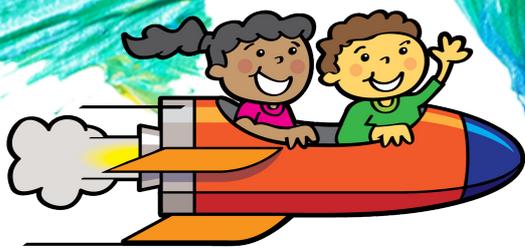
## Materiales:

- Recipiente grande transparente
- Agua
- Colorante verde
- 2 Botellas grandes

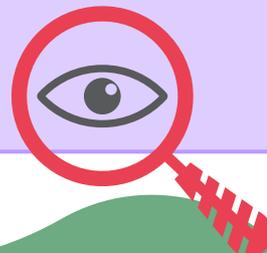


## Procedimiento

- Llenar recipiente grande transparente con agua
- Añadir unas gotas del colorante verde en el agua y observaremos que es lo que sucede.
- Ahora llenaremos la botella hasta la mitad y agregaremos esa agua a la que había en el recipiente
- Realizaremos el procedimiento anterior dos veces seguidas, hasta que se llene el recipiente transparente
- Por ultimo, observaremos lo que sucede.



# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Densidad del agua

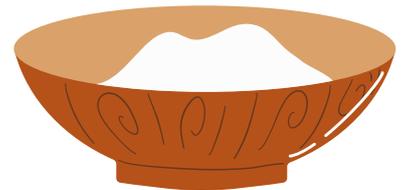
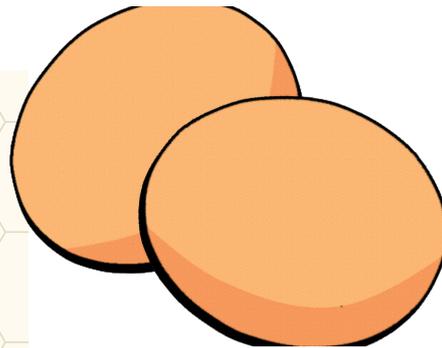


## Objetivo:

Identificar como la densidad del agua puede cambiar si se agrega diferentes cantidades de sal

## Materiales:

- Tres vasos con agua.
- Tres huevos.
- Sal de mesa.
- 1 cuchara.

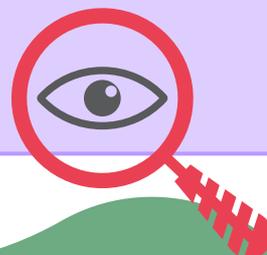


## Procedimiento

- Enumerar los vaso con agua de las siguiente formas: estándar, 5 cuchara de sal y combinación de las mezclas anteriores.
- En el poner vaso de agua con cuidado depositar el huevo dentro de el y observar lo que sucede.
- En el segundo vaso, agregar 5 cucharas de sal y revolver hasta formar una solución homogéneas, agregar el huevo y visualizar lo que sucede.
- En el tercer vaso, agregar la mitad de la solución 2 y añadir el huevo, después, con mucho cuidado se agrega la primera solución.



# EVALUACIÓN



## NIVELES DE LOGRO

INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Manifiesta gran interés por los procesos de aprendizaje cumpliendo con las disposiciones.			
Realiza talleres, trabajos con éxito sobre la temática solicitada.			
Busca, identifica y realiza contribuciones y cambios en relación al aprendizaje adquirido.			



# Estrategia lúdica para implementar la concentración

## Objetivo

Reforzar la concentración de los discentes antes de impartir las temáticas del área de Ciencias Naturales.

## Gimnasia cerebral



## Asociación Visual



## Identificación de intrusos



## Procedimiento:

- Vamos a pedirle a los estudiantes que dibujen en el aire un ocho acostado (ocho perezoso), con la mano que menos dominan.

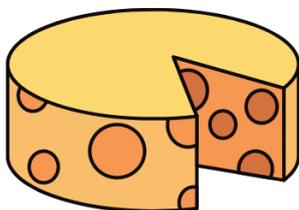
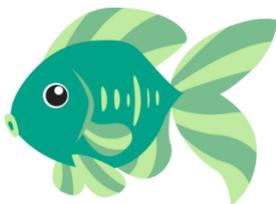
## Procedimiento:

- Dentro de esta actividad vamos a pedirles a los niños que asocien cada uno de los objetos, es decir, vamos a utilizar una hoja o simplemente puede ser una actividad oral, pidiéndoles que relacionen dichos objetos es decir un policía esta se relaciona con una carro de bomberos o con una patrulla, una fruta se relaciona con un árbol o con una planta, así podemos trabar concentración antes de las horas clases para poder mantener un ritmo de trabajo y persistencia al seguir instrucciones dadas en clases.

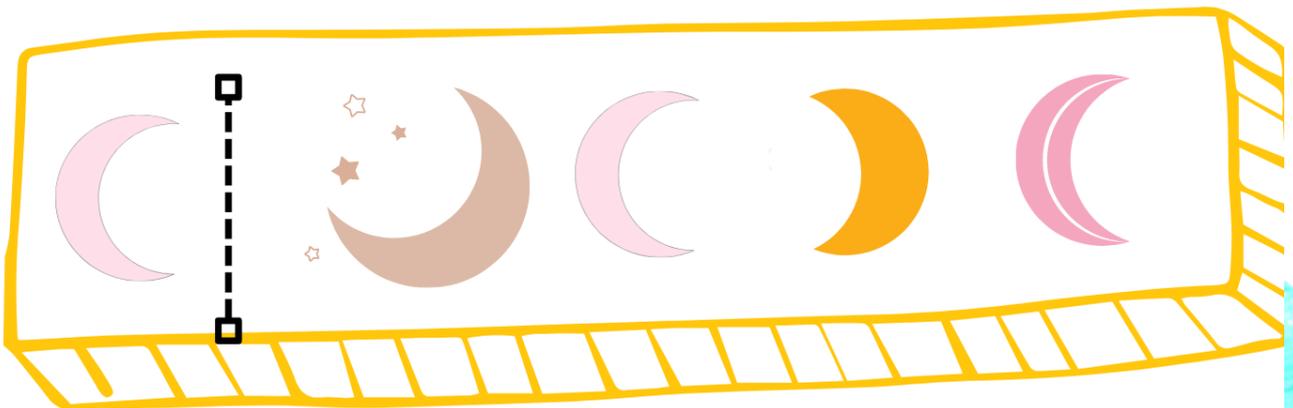
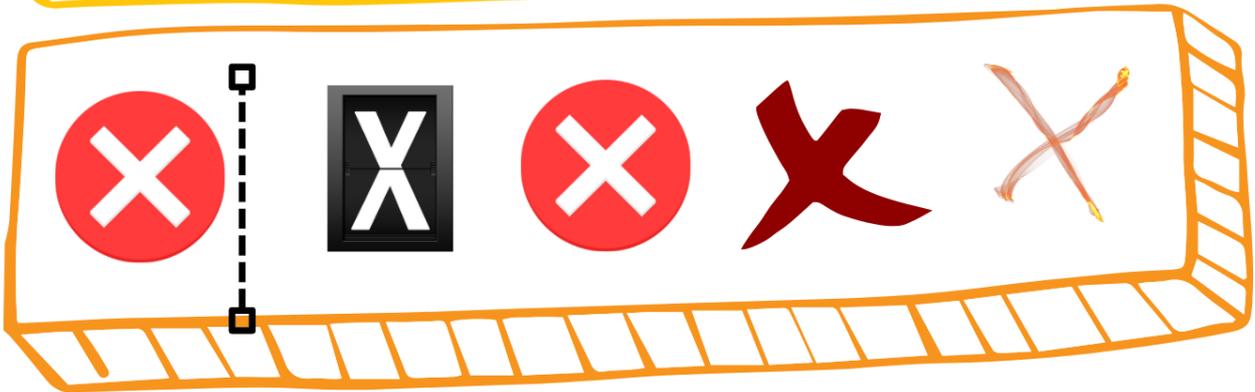
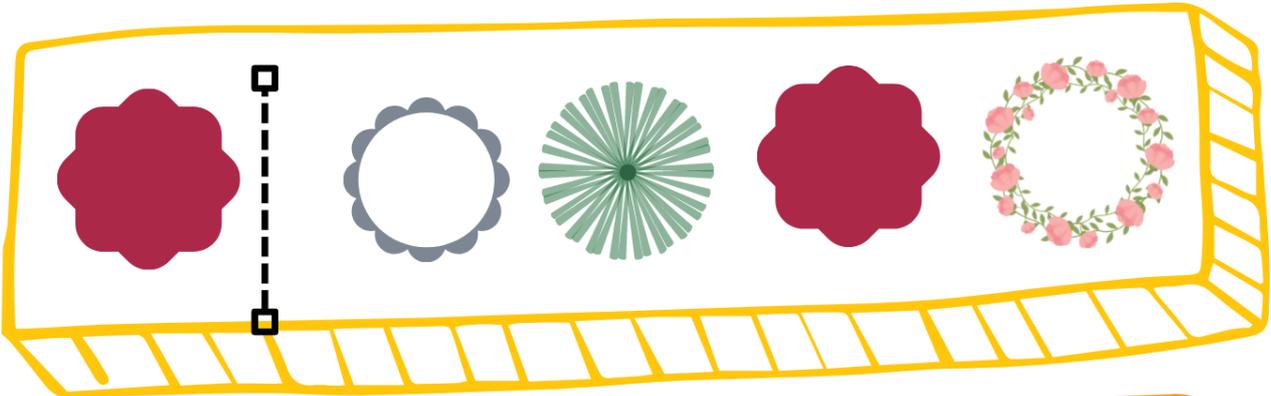
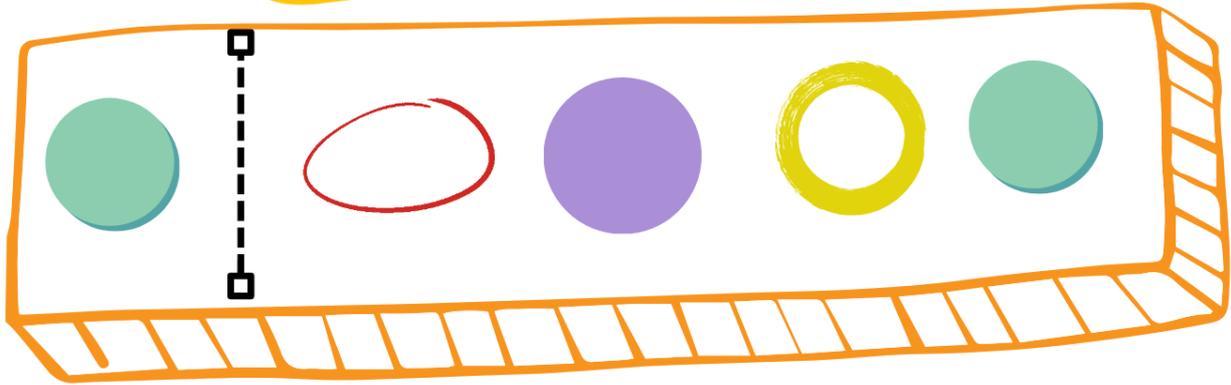
## Procedimiento:

- En esta actividad vamos a darles objetos donde todos pertenezcan a un tema en específico, por ejemplo, les daremos medios de transportes aéreos y colocaremos intrusos como un auto o camiones, solicitando a los chicos que tachen los objetos que no pertenecen a los medios de transportes aéreos, esta actividad puede trabajarse con varios grados de dificultad, según las edades.

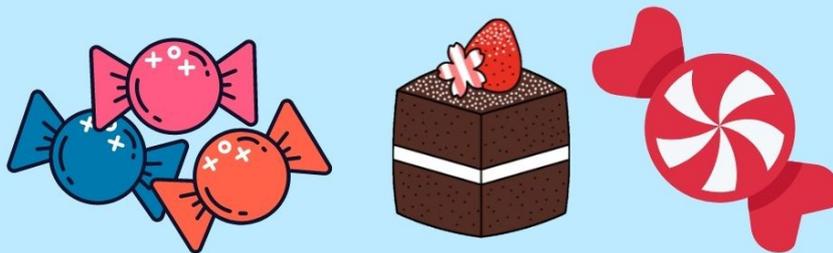
# Asociación Visual



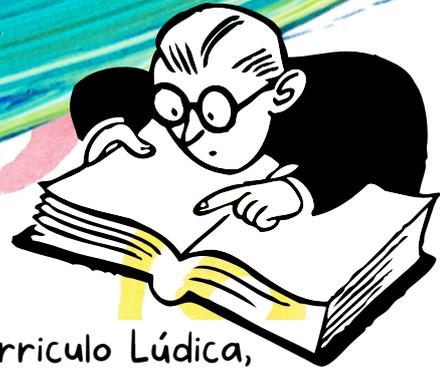
# Asociación Visual



# Identificación de intrusos



# Bibliografía



A. Ortíz. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad*, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje.

B. Knapp. (1936). *Desarrollo de actividades físicas*.  
<https://www.oposinet.com/temario-educacion-fisica/temario-2-educacion-fisica/tema-30-las-habilidades-bsicas-concepto-clasificacin-y-analisis-evolucion-en-el-desarrollo-motor-de-los-alumnos-y-alumnas-de-educacin-secundaria-funcioacut-2/>

Cañizales, T. (2008). Obtenido de *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado*.

Chávez Romero, E. (2017). *El dinamismo pedagógico*. CiDd: II Congrés Internacional de DIDACTIQUES, 357 - 393.  
<https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2876/357.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

DE MIGUEL DÍAZ, M. (2006). *Metodologías para optimizar el aprendizaje*. Segundo objetivo del Espacio Europeo de Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorad*, 20(3), 71-91. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411311004.pdf>

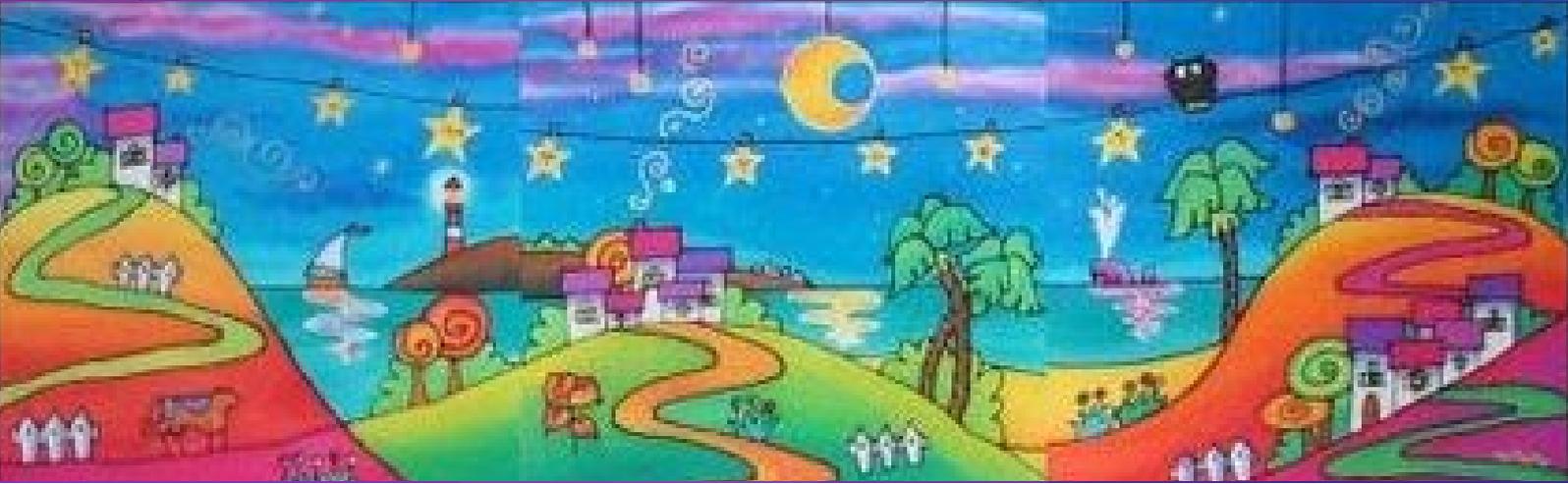
Duhal, K.M. (n.d.). *Los manuales de procedimientos en oficinas públicas* (1st ed.). [http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est\\_sis/12.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est_sis/12.pdf)

Hamodi, C., López Pastor, V. M., & López Pastor, A. T. (2015). *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior*. *Perfiles Educativos*, 38(147), 146-161.

<https://www.redalyc.org/pdf/132/13233749009.pdf>



**Es el primer escalón de muchas más, animo !si podemos;**



## Resultados

### Entrevista a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata

#### Figura 15

*Entrevista a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata*



**Nota:** La presente imagen muestra la portada de la entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata. [ Video, YouTube].

<https://www.youtube.com/watch?v=xtp9amhudKE>

- El Manual de Estrategias Lúdicas para el área de Ciencias Naturales fue ejecutado con los niños de 3ro de Educación General Básica, con el tema, ensalada de frutas, bajo la supervisión de la docente Gabriela Valencia, la misma que describe, como los estudiantes realizaron dicha actividad con entusiasmo, debido a que les pareció muy interesante, es decir, aprendieron de forma lúdica como se debe lavar los alimentos, las manos, la

importancia de las frutas en la dieta alimenticia, además de tener un aprendizaje sensorial donde los cinco sentidos fueron parte fundamental de experiencia, dejando en ellos un aprendizaje significativo.

- En la entrevista realizada a la docente Gabriela Valencia describe al Manual de Estrategias Lúdicas para el área de Ciencias Naturales como muy dinámico, lúdico y fácil de aplicar, según el currículo lo requiere en los 4 subniveles de Educación General Básica.
- Con respecto a la opinión del Coordinador Académico General, el Lcdo. Miguel Sosoranga, describe al Manual como un recurso didáctico y práctico ya que el mismo posee plantillas para descargar y trabajar con los estudiantes además de tener actividades que pueden ser trabajadas en los distintos subniveles de educación, afirmando que en el área de Ciencias Naturales no existen recursos lúdicos que faciliten al aprendizaje en los estudiantes.

## Conclusiones

Dentro de la presente investigación, se identificó las estrategias lúdicas que permitan al docente del área de Ciencias Naturales impartir sus clases de forma asertiva, las mismas pueden efectuarse dentro o fuera del aula, en grupos o individualmente, promoviendo a los estudiantes ser agentes activos en la adquisición de sus aprendizajes, es por ello, que los docentes siempre están en busca de estrategias innovadoras para desarrollar en los discentes su curiosidad por la investigación.

Mediante la aplicación del instrumento de investigación, la encuestas, se identificó que los docentes utilizan la tecnología como una estrategia lúdica para el desarrollo de las clases de Ciencias Naturales, permitiendo la construcción del conocimiento, emociones e interacciones sociales entre los estudiantes.

Las estrategias lúdicas que se plantean dentro de este proyecto facilitarán la adquisición del aprendizaje en los estudiantes de EGB, ya que las mismas motivan y generan la curiosidad en los discentes.

Dada la encuesta se pudo observar que la mayoría de los docentes se encuentran entre los 36 años de edad en adelante, es decir, que la mayoría poseen más de diez años de experiencia, siendo esto un factor importante a considerar para que los docentes realicen una actualización de conocimientos, sobre todo de estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje de los discentes dentro del salón de clases.

Buscando una solución al problema se creó un manual de estrategias lúdicas para el área de Ciencias Naturales, con el fin de favorecer el desarrollo intelectual del estudiante de EGB, el mismo consta de 10 actividades, donde se describe el objetivo que se pretende alcanzar, los

materiales a utilizar y el procedimiento paso a paso, siendo el mismo muy fácil de manejar y aplicar, dentro del salón de la clase con los estudiantes.

Dada la encuesta se pudo observar que la mayoría de los docentes se encuentran entre los 36 años de edad en adelante, es decir, que la mayoría poseen más de diez años de experiencia, siendo esto un factor importante a considerar para que los docentes realicen una actualización de conocimientos, sobre todo de estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje de los discentes dentro del salón de clases.

### **Recomendaciones**

La búsqueda de estrategias innovadoras certificara el aprendizaje en los estudiantes sea integrado de forma asertiva, es por ello que la actualización de conocimientos y metodologías de enseñanza por parte del docente es indispensable dentro del salón de clases.

Es importante saber manejar adecuadamente las tics, ya que las mismas, permiten consolidar conocimientos a través de su aplicación, puesto que estas ayudan al docente a explorar nuevas alternativas generando una integración entre el docente y el discente.

La aplicación del manual dentro del salón de clases, no solo será visual si no interactivo, motivando al aprendizaje constructivista a través de la experiencia proporcionada del mismo, acompañado de un aprendizaje kinestésico.

Sí, bien es cierto, las estrategias lúdicas se utilizan en diferentes asignaturas, sin embargo, el área de ciencias naturales carece de manuales actualizados que favorezcan el aprendizaje en los estudiantes, es por ello, que los docentes deben buscar estrategias que permitan consolidar el conocimiento de forma significativa, fomentando en los estudiantes el amor a la ciencia y a la investigación.

### Referencias Bibliográficas

- A. Ortíz. (2009). *Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje*.
- B. Knapp. (1936). *Desarrollo de actividades físicas*. <https://www.oposinet.com/temario-educacion-fisica/temario-2-educacion-fisica/tema-30-las-habilidades-bsicas-concepto-clasificacin-y-analisis-evolucion-en-el-desarrollo-motor-de-los-alumnos-y-alumnas-de-educacin-secundaria-funcioacut-2/>
- Cañizales, T. (2008). *Obtenido de Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado*.
- Chávez Romero, E. (2017). El dinamismo pedagógico. *CiDd: II Congr s Internacional de DIDACTIQUES*, 357 - 393. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2876/357.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DE MIGUEL D AZ, M. (2006). Metodolog as para optimizar el aprendizaje. Segundo objetivo del Espacio Europeo de Educaci n Superior. *Revista Interuniversitaria de Formaci n del Profesorad*, 20(3), 71 91. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411311004.pdf>
- Duhal, K.M. (n.d.). *Los manuales de procedimientos en oficinas p blicas* (1st ed.). [http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est\\_sis/12.pdf](http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est_sis/12.pdf)
- Hamodi, C., L pez Pastor, V. M., & L pez Pastor, A. T. (2015). Medios, t cnicas e instrumentos de evaluaci n formativa y compartida del aprendizaje en educaci n superior. *Perfiles Educativos*, 38(147), 146; 161. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13233749009.pdf>
- Ministerio de Educaci n. (2016). *Curr culo de EGB y BGU de Ciencias Naturales*. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN_COMPLETO.pdf)

Ministerio de Educación. (2018). INSTRUCTIVO PARA PLANIFICACIONES

CURRICULARES PARA EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN. *Ministerio de Educación*, 1- 25. <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/planificaciones-curriculares.pdf>

Osorio Villegas, M. (2017, enero - junio). El currículo: Perspectivas para acercarnos a su comprensión. *zonapróxima*, (26), 140 -151.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85352029009>

Velandia. (2012). *Los juegos didácticos como medios de aprendizaje*.

<http://velandiaangelica.blogspot.com/2012/06/principiosbasicos-y-aplicacion-de-los.html>

## Anexos

### Anexo 1.

Cuestionario para los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO**  
**VIDA NUEVA**  
**Unidad Educativa Particular “EFRATA”**

### CUESTIONARIO DIRIGIDO AL DOCENTE

DATOS INFORMATIVOS							
Edad		Año escolar		Genero	F		M
OBJETIVO							
Recolectar datos cualitativos de las estrategias lúdicas en las planificaciones del área de Ciencias Naturales mediante una encuesta el fin de proponer una innovación en el proceso áulico para el docente.							
INDICACIONES GENERALES							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responda las preguntas con absoluta sinceridad.</li> <li>• Marque con una X sus respectivas respuestas.</li> </ul>							

#### A) Ítem General

a) Años de experiencia del Docente

- 0 a 1 año
- 1 a 3 años
- 3 a 6 años
- 6 años en adelante

#### B) Ítems Específicos

ITEMS	Muy frecuente	A veces	Nunca
1. ¿Utiliza actividades lúdicas antes de iniciar las clases de Ciencias Naturales?			
2. ¿Con que frecuencia utiliza estrategias lúdicas para la enseñanza de la materia de Ciencias Naturales?			
3. Busca información, publicaciones, etc. para mantenerse actualizado en su área de Ciencias Naturales.			
4. ¿Utiliza medios tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales dentro del salón de clases?			

5. ¿Al elaborar sus clases dentro del área de Ciencias Naturales ha podido desarrollar estrategias lúdicas?			
6. ¿Cree usted necesario utilizar material didáctico dentro del desarrollo de la materia de Ciencias Naturales?			
7. Usted considera que los estudiantes generan niveles de motivación cuando se utilizan estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales.			
8. ¿Al planificar las actividades del área de Ciencias Naturales considera estrategias que promuevan la concentración y atención de los estudiantes?			
9. ¿Con que frecuencia en las clases de Ciencias Naturales enseñan nuevos contenidos a través de estrategias lúdicas?			
10. ¿La Institución educativa promueve estrategias lúdicas que incentiven la investigación en los docentes y estudiantes?			

### GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

#### Anexo 2.

#### Ficha para validación de instrumentos de investigación

### FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

#### Par revisor

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

	Argumento:
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento:
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento:
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

	Argumento:
16. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento. (maria, 2018)	

### Anexo 3

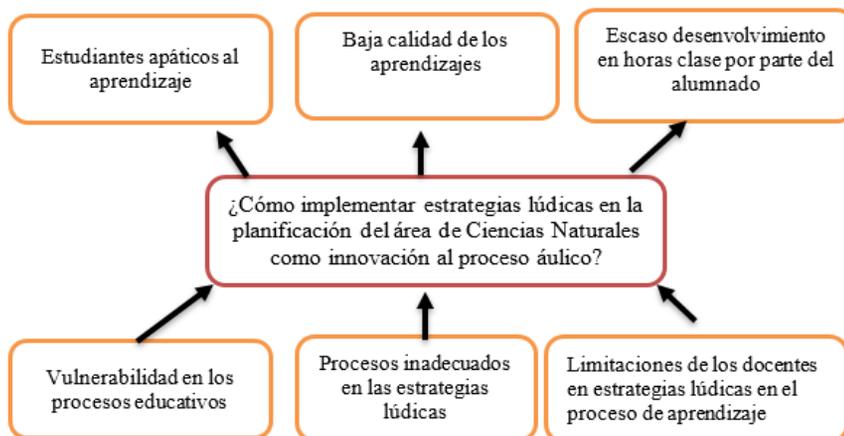
#### *Variables dependiente e independiente*



**Nota:** El presente grafico muestra el organizador lógico de variables. **Elaborado por:** Autores.

#### Anexo 4

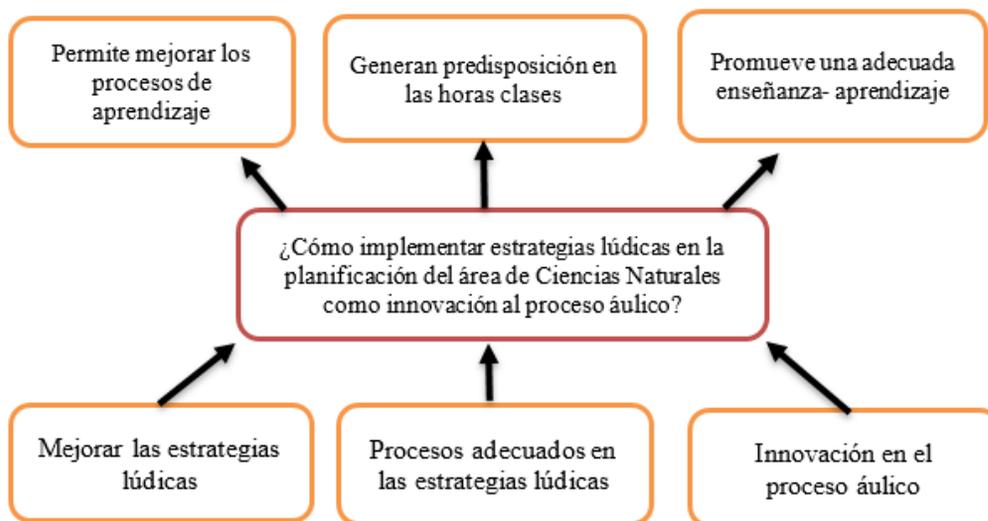
##### Árbol de problemas



**Nota:** El presente grafico muestra el organizador del árbol de problemas. **Elaborado por:** Autores.

#### Anexo 5.

##### Árbol de Objetivos



**Nota:** El presente grafico muestra el organizador del árbol de objetivos. **Elaborado por:** Autores

**Anexo 6**

*Oficio dirigido a la rectora de la Unidad Educativa particular Efrata*



**Tecnológico Universitario  
Vida Nueva**



Quito, 27 de octubre de 2022

Dra. Aidé Boada Torres, MSc  
Rectora de la Unidad Educativa Efrata

Presente. –

Después de expresarle un cordial saludo y éxitos en cada una de sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida la intervención de las señoritas estudiantes, GORDON COELLO GRACE MICHELLE con CI 1724197163 y RODRIGUEZ AGUIRRE JENNY ELIZABETH con CI: 1721875803, estudiantes de la carrera de DOCENCIA, modalidad PRESENCIAL, jornada NOCTURNA. Que estando en el Proceso de Titulación, con el Proyecto de Aplicación Práctica: ESTRATEGIAS LÚDICAS IMPLEMENTADAS EN LA PLANIFICACIÓN DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES COMO INNOVACIÓN AL PROCESO ÁULICO, necesitan aplicar el instrumento de investigación.

De tal manera, me permito solicitarle, que les accedan el permiso para realizar la recolección de datos dentro de su honorable institución, utilizando como instrumento la encuesta, la cual consta de diez preguntas dirigida a 10 docentes del área de Ciencias Naturales, el día 01 de noviembre de 2022.

De antemano agradezco la atención prestada, esperando una pronta respuesta.

Atentamente,




Ing. Angel Cornejo, MSc.  
Coordinador académico Campus Norte



Sede Matriz Guamani  
Av. Maldonado y 4ta Transversal  
307 6032 / 098 208 1281

Campus Norte Calderón  
Av. Carapungo Oe7-312 y Landázuri  
202 2979 / 098 422 6472



Tecnológico Vida Nueva

**Nota:** La presente imagen es el oficio que se envió a la Unidad Educativa Efrata para solicitar la aplicación del instrumento. **Tomando de:** Autores.

## Anexo 7

Oficio de solicitud de aplicación – aprobado Unidad Educativa particular Efrata


**Tecnológico Universitario**  
**Vida Nueva**


Quito, 27 de octubre de 2022

Dra. Aidé Boada Torres, MSc  
 Rectora de la Unidad Educativa Efrata

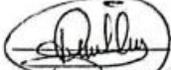
Presente. –

Después de expresarle un cordial saludo y éxitos en cada una de sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida la intervención de las señoritas estudiantes, GORDON COELLO GRACE MICHELLE con CI 1724197163 y RODRIGUEZ AGUIRRE JENNY ELIZABETH con CI: 1721875803, estudiantes de la carrera de DOCENCIA, modalidad PRESENCIAL, jornada NOCTURNA. Que estando en el Proceso de Titulación, con el Proyecto de Aplicación Práctica: ESTRATEGIAS LÚDICAS IMPLEMENTADAS EN LA PLANIFICACIÓN DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES COMO INNOVACIÓN AL PROCESO ÁULICO, necesitan aplicar el instrumento de investigación.

De tal manera, me permito solicitarle, que les accedan el permiso para realizar la recolección de datos dentro de su honorable institución, utilizando como instrumento la encuesta, la cual consta de diez preguntas dirigida a 10 docentes del área de Ciencias Naturales, el día 01 de noviembre de 2022.

De antemano agradezco la atención prestada, esperando una pronta respuesta.

Atentamente,



Ing. Angel Cornejo, MSc.  
 Coordinador académico Campus Norte



Recibido y autorizado  
*Aidé Boada Torres*  
 27-10-2022





Sede Matriz Guamani  
 Av. Maldonado y 4ta Transversal  
 307 6032 / 098 208 1281

Campus Norte Calderón  
 Av. Carapungo Oe7-312 y Landázuri  
 202 2979 / 096 142 6472



Tecnológico Vida Nueva  
 www.vidanueva.edu.ec

**Nota:** La presente imagen es el oficio aprobado de la Unidad Educativa Efrata para la recolección de datos. **Tomando de:** Autores.