



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS
NATURALES

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

MONTENEGRO DE LA CRUZ LILIANA ELISETH

VILLAMAR BELTRAN ROSA MARIA

TUTOR:

PhD. NELLY CECIBEL LÓPEZ VERA

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS
NATURALES**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL
TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

MONTENEGRO DE LA CRUZ LILIANA ELISETH

VILLAMAR BELTRAN ROSA MARIA

TUTOR:

PhD. NELLY CECIBEL LÓPEZ VERA.

LA LIBERTAD, ECUADOR – 2025

UPSE

La Libertad, 13 de noviembre, 2025

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En calidad de tutora del trabajo de integración curricular “JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES” elaborado por MONTENEGRO DE LA CRUZ LILIANA ELISETH y VILLAMAR BELTRAN ROSA MARIA de la

Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado

en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que, una vez analizado en el sistema

autoplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2% por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 INFORME DE ANÁLISIS
magister

TESIS Montenegro- Villamar

2%
Textos sospechosos

- < 1% Similitudes
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
- < 1% Idiomas no reconocidos
- < 1% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: TESIS Montenegro- Villamar.pdf	Depositante: Nelly Cecibel López Vera	Número de palabras: 6638
ID del documento: d0c8116a45556afbb5fce350df0eb7eb4938f315	Fecha de depósito: 17/11/2025	Número de caracteres: 44.493
Tamaño del documento original: 370,83 kB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 17/11/2025	

Ubicación de las similitudes en el documento:



Atentamente,



PhD. Nelly Cecibel López Vera.

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES**”, elaborado por, **MONTENEGRO DE LA CRUZ LILIANA ELISETH y VILLAMAR BELTRAN ROSA MARIA**, estudiantes de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



MSc. Ana Quinde Mateo

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0913983680

DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES

Nosotros, **MONTENEGRO DE LA CRUZ LILIANA ELISETH** portador de la cédula **2400284010** y **VILLAMAR BELTRAN ROSA MARIA** portadora de la cédula N° **2400472037**, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado, “**JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES**”, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



MONTENEGRO DE LA CRUZ LILIANA

Ci: 2400284010



VILLAMAR BELTRAN ROSA

Ci: 2400472037

TRIBUNAL DE GRADO



PhD. Margot García Espinoza

**DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA**



MSc. Ana Quinde Mateo

DOCENTE ESPECIALISTA



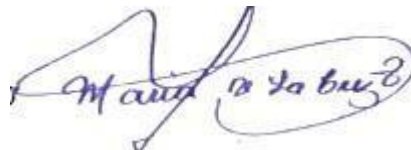
PhD. Nelly Cecibel López Vera.

DOCENTE TUTOR



Dr. Mario Hernández Nodarse

DOCENTE GUIA UIC



MSc María De La Cruz Tigero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a DIOS, por darme la fortaleza para no rendirme.

A mi madre Martha por haber confiado en mí y ser mi pilar hasta su último día de vida. A mi padre Wilson por tenerme paciencia y brindarme su apoyo.

A mi hija Irina, el motor que no me permite flaquear, por quien cada día me esfuerzo para demostrarle que rendirse no es una opción.

Especialmente a mi hermano Enrique, quien partió del mundo terrenal sin cumplir su sueño, por tal razón este logro lo cumplí por los dos.

Liliana Montenegro De La Cruz

DEDICATORIA

A Dios por permitirme este logro, por guiar cada paso de este proceso de estudio, dando el ánimo y fuerza para a pesar de los tropiezos seguir adelante porque todo esto es posible bajo el amparo de Dios.

A mis padres Ciro Villamar y Nancy Beltrán, base fundamental de mi vida, por amarme siempre y creer en mí, por brindarme su apoyo incondicional este logro también es de ellos, trabajo que refleja el esfuerzo de ellos por el cual hoy estoy aquí.

Rosa Villamar Beltrán

AGRADECIMIENTO

Es un placer agradecer a la prestigiosa Universidad Estatal Península de Santa Elena, quien me permitió cumplir con mi etapa universitaria. A todos los docentes y directivos que transmitieron sus conocimientos, enseñanzas y consejos.

A la tutora PhD. Nelly Cecibel López Vera. Le agradezco la confianza, paciencia y total apoyo en el transcurso del trabajo de investigación. Su guía y motivándonos me permitió mejorar y crecer profesionalmente.

A mis hermanos, quienes han estado presentes y me han ayudado en mi proceso académico, les agradezco su apoyo y sacrificios, porque sin su ayuda, no habría podido hacer esto posible.

Por último, a mi compañera de tesis Rosa Villamar que se ha convertido en una amiga porque al congeniar con ella su compañía se hizo ameno este logro.

Liliana Montenegro De La Cruz

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por su guía constante y haber tenido el gusto de pertenecer a tan distinguido establecimiento de igual manera el poder formarme para un futuro laboral, a cada docente y directivo que nos orientó, brindó sus conocimientos para hacer esto posible.

De igual manera, a la docente tutora PhD. Nelly López Vera, mi más sincero agradecimiento y respeto por haberme brindado su apoyo, paciencia y motivación en cada paso de esta etapa estudiantil que fueron de suma importancia para poder culminarlo.

Por último y de todo corazón a mis hermanos Justin y Christian de la misma forma a mis hermanitos en cristo por cada palabra de aliento, comprensión al haberme acompañado durante este proceso de años, pero en especial a mi compañera Liliana quien con su amistad estuvo en mis momentos difíciles es por lo que reconozco su perseverancia y colaboración durante este tiempo.

Rosa Villamar Beltrán

Montenegro Liliana, Rosa Villamar. **Juegos como estrategia didáctica en el área de ciencias naturales.** Universidad Estatal Península de Santa Elena. Programa de Licenciatura en Educación Básica, La libertad, 2025.

RESUMEN

Esta investigación tuvo la finalidad de examinar los juegos como estrategia didáctica en el área de ciencias naturales en básica media que los docentes pueden emplear en sus clases, con el propósito de analizar si al emplear juegos durante una clase se contribuye al aprendizaje significativo de los educandos. La metodología de este estudio fue realizada con un enfoque cualitativo donde se recolectó información mediante una entrevista al docente de área con el fin de analizar la práctica y experiencias que tienen nexos al usar los juegos como estrategia didáctica hacia el aprendizaje de los educandos de 6to año de la escuela de educación básica “Jardines del Edén conformados en su totalidad por 11 estudiantes, debido a su participación y disponibilidad de la materia de ciencias naturales. Entre los hallazgos se evidenció la falta de actividades didácticas como los juegos, creando un obstáculo para llegar a un aprendizaje significativo en los educandos. Además, la investigación destaca la importancia que el docente se capacite en esta herramienta valiosa y enriquecedora para el aprendizaje científico de las ciencias naturales. En conclusión, con los resultados obtenidos de esta investigación indican que la educación específicamente en esta área aún existe la enseñanza tradicional. Esta ejecución ambigua se observa por la poca participación de los estudiantes al relacionarse con las áreas verdes generando un discernimiento, aunque existen fechas donde si se ejecuta se van perdiendo las conexiones que se traspasan de la vida diaria. Sin embargo, cuando se empleen las estrategias didácticas adecuadas los estudiantes mejoraran los conceptos científicos.

Palabras clave: estrategias educativas, aprendizaje significativo, juegos.

Montenegro Liliana, Rosa Villamar. **Games as a Teaching Strategy in the Area of Natural Sciences**. State University of Santa Elena Peninsula. Bachelor's Degree Program in Basic Education, La Libertad, 2025.

ABSTRACT

This research aimed to examine games as a teaching strategy in the area of natural sciences at the middle school level, which teachers can employ in their classes, in order to analyze whether using games during a lesson contributes to meaningful learning for students. The methodology of this study was carried out with a qualitative approach, collecting information through an interview with the subject teacher in order to analyze the practices and experiences related to using games as a teaching strategy for the learning of 6th-grade students at the "Jardines del Edén" elementary school, comprised of a total of 11 students, due to their participation in and availability of the natural science subject. Among the findings, the lack of didactic activities such as games was evident, creating an obstacle to meaningful learning for students. Furthermore, the research highlights the importance of teacher training in this valuable and enriching tool for scientific learning in the natural sciences. In conclusion, the results obtained from this research indicate that traditional teaching methods still prevail in this area of education. This ambiguous approach is observed in the limited student participation in engaging with green spaces, hindering critical thinking. Although such activities do occur, the connections to daily life are gradually lost. However, when appropriate teaching strategies are implemented, students will improve their understanding of scientific concepts.

Keywords: educational strategies, meaningful learning, games.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	I
CARÁTULA.....	II
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA.....	IV
DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES.....	V
TRIBUNAL DE GRADO	VI
DEDICATORIA.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
AGRADECIMIENTO.....	IX
AGRADECIMIENTO.....	X
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT	XII
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	XIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XV
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XVII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
TÍTULO: JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES	3
1.1. Situación problemática.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	5
1.2.1. Pregunta principal	5
1.2.2. Preguntas secundarias.....	5
1.3. Propósitos u objetivos de la investigación.....	5
1.3.1. <i>Objetivo general</i>	5
1.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	6
1.4. Justificación.....	6
1.5. Alcances y delimitación	7
1.5.1. <i>Alcances</i>	7
1.5.2. <i>Delimitación</i>	7

1.6. Idea que defender	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Juegos.....	9
2.3.2. Juegos cooperativos.....	11
2.3.3. Juegos tradicionales.....	12
2.3.4. Gamificación en la educación	12
2.4. Beneficios de los juegos en la educación	13
2.5. Teorías de los juegos	13
2.6. Límites de los juegos en la educación	14
2.7. Estrategia didáctica	14
2.7.1. Definición.....	15
2.8. CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	15
2.8.1. Tradicionales activas	15
2.9. APLICACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE AL AIRE LIBRE	17
2.10. Estrategias de observación e investigación	17
2.11. Relación entre estrategias didácticas y juegos al aire libre	17
CAPÍTULO III	20
MARCO METODOLÓGICO	20
3.1, Tipo de investigación	20
<i>Enfoque de investigación</i>	21
3.1. 4. Población y muestra.....	21
Población	21
Muestra	22
<i>Procedimiento</i>	23
3.1.5. Técnicas de recolección de información	23
CAPÍTULO IV	24
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	24
4.1. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN	24
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	28
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	30

Conclusiones	31
Recomendaciones	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
Bibliografía.....	33
ANEXOS	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	18
Tabla 2	22
Tabla 3 ¿Qué autor usted cree que define mejor las estrategias?	24
Tabla 4 ¿Qué estrategias didácticas utiliza actualmente para enseñar la asignatura?.....	24
Tabla 5 ¿Ha utilizado algún juego o actividades lúdicas en su clase? Si dijo sí ¿Cuál utilizó recientemente.....	25
Tabla 6 ¿Considera importantes los juegos en el proceso de enseñanza?	25
Tabla 7 ¿Utiliza juegos al aire libre en sus clases? Si es así, ¿cuáles y con qué frecuencia	25
Tabla 8 ¿Al momento de implementar juegos al aire libre en su clase presenta dificultades?	26
Tabla 9 ¿Qué beneficios considera que adquieren los estudiantes?	26
Tabla 10 ¿Considera que los juegos son viables para todo tipo de contenido para la materia?	27
Tabla 11 ¿Recomendaría a otros docentes que incorporen los juegos como estrategia didáctica?.....	27

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....22

Gráfico 2 47

INTRODUCCIÓN

Inicialmente el juego contribuye en la educación porque les permite a los niños que no solo tengan la experiencia de un proceso de la materia, sino que vinculen la teoría con la actividad, las cuales son innovadores para el aprendizaje formando un espacio de conocimiento, educación y reflexión captando en la totalidad la atención de los educandos.

En este contexto, la investigación busca explorar el impacto de los juegos al aire libre como estrategia didáctica en el aprendizaje de ciencias naturales en estudiantes de sexto grado en la educación media.

Este trabajo de investigación se conforma estructurado por 4 capítulos que se detallan a continuación:

CAPÍTULO I: El problema

En este primer capítulo se presenta detalladamente el planteamiento del problema, preguntas, objetivo principal así mismo como los específicos, también se exponen la justificación, alcances, delimitación y la idea a defender que definen el contexto de esta investigación.

CAPÍTULO II: Marco teórico

En el siguiente capítulo se evidencia los fundamentos teóricos y empíricos que están reflejados en los antecedentes respaldando la investigación, las bases teóricas de las variables dependiente (estrategia) e independiente (juegos), defendiendo los criterios según los autores para clasificar las estrategias adecuadas que guiarán al nivel enseñanza aprendizaje propuesto al grupo de 6to año.

CAPÍTULO III: Marco metodológico

En este capítulo se expone el tipo de investigación empleado, de igual manera el enfoque metodológico para la recopilación de datos con un diseño cualitativo, donde se describe el objeto de estudio y técnicas usadas en el desarrollo de esta investigación.

CAPÍTULO IV: Interpretación y análisis de resultados

Aquí se verá el procedimiento y análisis de la información recopilada que se obtuvo en la escuela “Jardines del Edén”, mediante la aplicación de una entrevista a la docente del área de ciencias naturales y una lista de cotejo con los niños de 6to año. Además, qué conclusión se tomó para esta investigación y las respectivas recomendaciones. En general, los resultados evidencian la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

TÍTULO: JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES

1.1. Situación problemática

En el mundo entero más allá del ámbito educativo se observa bajo rendimiento en ciencias, debido a la baja participación en actividades científicas que limitan el área STEM (Arenas y Sandoval Saenz, 2014)

En América Latina el problema se agrava porque muchas instituciones no cuentan con recursos pedagógicos o tecnológicos. Convirtiendo en estas escuelas vulnerables, pese a que se considera un área básica se han reportado estudios donde se evidencia que el rendimiento de los estudiantes está relacionado con las metodologías implementadas por el profesorado, así como con la edad y el género (Pérez, 2011).

A estas percepciones se le suma la educación virtual por la pandemia COVID-19, donde desafortunadamente la educación a nivel mundial se agudizó por no tener los recursos necesarios. Los ministerios de educación para no afectar las políticas educativas solo dictaminaron más no se siguió una continuidad del proceso, el cual favoreció el menor esfuerzo en los estudiantes. Por qué viviendo la realidad se priorizó la salud. (Banco Mundial, 2020). Además, según lo que planteó (Cassiano et al. 2021), nos dice que gracias a ello tomó más relevancia la desmotivación, donde el estado emocional y el entusiasmo en el desempeño académico del proceso enseñanza- aprendizaje disminuyó.

A través del análisis de los resultados del Ineval se reconoce que en el año 2023-2024 el 69,9 % del subnivel básica media no consiguió el nivel de logro de competencia en el área de ciencias naturales. Es decir que obtuvieron un promedio de 600 a 699 puntos. En el sistema educativo del Ecuador se evidencia más en zonas rurales y costeras del país. (Ineval, 2024)

En este lugar otro conjunto de factores que afectan la ciencia se relaciona con dinámicas sociales y culturales identificadas con el entorno, en muchos casos, los estudiantes presentan condiciones de vulnerabilidad que afectan su desarrollo cognitivo. Afectando a su vez el conocimiento científico alejándose del currículo es decir impidiendo la construcción del aprendizaje, debido a los conceptos teóricos (Agudelo-Valdeleón, 2024)

Este estudio se enfoca en el aporte de las estrategias didácticas en contextos reales de una zona urbana con limitaciones de ambiente y será de gran aporte para modernizar las prácticas docentes y el aprendizaje de los educandos.

Tomando como referencia el desinterés que presentan los estudiantes en el aprendizaje de la materia de ciencias naturales de varios países incluyendo el Ecuador, según Bermudes y Longhi 2015, es importante transmitir dimensiones ecológicas hasta la ética. Debido a las características que presentan los textos de la asignatura que muchos se enfocan en la clasificación y taxonomía de los seres vivos.

Esta debilidad se debe a una enseñanza poco innovadora que se limita a memorizar, dejando a un lado que el estudiante experimente la curiosidad. (Gómez. 2023)

En particular, los estudiantes de sexto año de la escuela de educación básica "Jardines del Edén" muestran dificultades en el entendimiento de conceptos relacionados con la diversidad natural, debido a la falta de contacto con un entorno. El enfoque es teórico y poco interactivo en las clases. Razón que hace predominar la monotonía y repetición al no utilizar recursos didácticos o en ciertos casos no se usan adecuadamente al momento de instruir principalmente al contacto del entorno de la biodiversidad, unas de las dificultades es reconocer múltiples nombres científico de los seres vivos o procesos por los que están sometidos tanto natural como artificial.

A pesar de ello, los estudiantes destacan y justifican que su desinterés es por la falta de juegos creativos y motivacionales dentro y fuera de la asignatura. En visitas al centro educativo se comprueba dicha información; el desinterés y la falta de recursos de los estudiantes de sexto grado

puede estar basado en los extensos textos, así mismo el espacio físico. Razón por la cual se decide presentar esta investigación orientada a las causas que generaron la falta de estrategias didácticas adaptadas a juegos.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Pregunta principal

- ¿Cómo se desarrollan los juegos como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”?

1.2.2. Preguntas secundarias

- ¿Qué tipos de juegos se utilizan como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”?
- ¿Cuál es el rol del docente en la aplicación de los juegos como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”?
- ¿Qué aportes realizan los juegos como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”?

1.3. Propósitos u objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Analizar la importancia de los juegos como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”.

1.3.2. *Objetivos específicos*

- Identificar los tipos de juegos utilizados como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”.
- Analizar el rol del docente en la aplicación de los juegos como estrategia didáctica del aprendizaje área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”.
- Describir los aportes de los juegos como estrategia didáctica del aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”

1.4. Justificación

La presente investigación surge desde la perspectiva de resolver desafíos innovadores que generen cambios significativos a la hora de aprender la materia de ciencias naturales para que a través de juegos didácticos el estudiante se conecte con su alrededor usando las áreas libres y espacios verdes en la escuela de educación básica “Jardines del Edén” del cantón la libertad.

Las actividades promueven e inspiran para mejorar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes, dejando que nuevos recursos complemente la pedagogía tradicional. Resaltando la construcción del pensamiento crítico y reflexivo que genera la interacción con el entorno.

Si se analizan correctamente los recursos didácticos se fortalecerá los procesos cognitivos, científicos y experimentales en conjunto con la sociedad, debido a la participación con la naturaleza, donde dichas actividades pueden ser aplicadas dentro y fuera de la vida escolar.

En este contexto, la investigación propone analizar y diseñar juegos al aire libre que vayan orientados a la enseñanza de la diversidad natural, a su vez va evaluando su efectividad y diferenciando otras estrategias que se aplican en la asignatura tales como, gamificación, juegos de mesas, videojuegos etc.

De modo que se aporten como herramientas pedagógicas mediante el diseño, y análisis de juegos al aire libre, se aplicará una evaluación de las estrategias didácticas que respondan a las necesidades reales del aula, que contribuyan al desarrollo integral del estudiante como sujeto crítico, curioso y comprometido con su entorno. Por lo tanto, es crucial buscar soluciones que ayuden a eliminar los fallos de aprendizaje en el área de ciencias naturales.

1.5. Alcances y delimitación

1.5.1. Alcances

El alcance de esta investigación se centra en las cualidades que ayudan a complementar al estudiante con el exterior de un aula sin salir del ambiente escolar particularmente en alumnos de sexto grado de la escuela de educación básica "Jardines del Edén", situada en el cantón la libertad. Justificando así que los juegos al aire libre ayudan a que el alumnado se involucre aún más en problemas ambientales que se muestran en constante evolución y reduciendo un poco el estrés que en ocasiones involucra la monotonía de una clase.

1.5.2. Delimitación

- Campo de estudio: Escuela de educación básica.
- Objeto de estudio: El juego como estrategia didáctica, relacionados con la diversidad biológica.
- Unidad de estudio: Alumnos de Básica media.
- Sujetos de estudio: Docente y estudiantes de 6to año.
- Enfoque de investigación: cualitativo descriptivo.
- Periodo: 2025-2026

1.6. Idea que defender

Los juegos al aire libre como estrategia didáctica mejoran significativamente el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto grado de la escuela de educación básica "Jardines del Edén".

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En el trabajo de investigación realizado por Quimi (2022) con el título “estrategias didácticas de técnicas activas para el aprendizaje significativo de la asignatura de ciencias naturales” tiene como objetivo diseñar estrategias didácticas activas para el aprendizaje mediante el fortalecimiento en clases interactivas, reflexivas y participativas, respondiendo dudas que se generen en los estudiantes. El autor encontró falencias que necesitan ayuda a través de secciones, porque no se despierta la motivación, los involucrados en esta recolección de datos dan como solución evaluar o diagnosticar las habilidades y destrezas con las que cuenta el alumnado.

Por otra parte, tenemos la tesis de Rocafuerte y Tomalá (2023) en su trabajo de titulación “Las áreas verdes como estrategia pedagógica en la Enseñanza-aprendizaje en el campo de conocimiento del Área de ciencias naturales para los niños de cuarto grado De educación básica elemental de la escuela Presidente Alfaro” de carácter transversal donde la exploración es fundamental siendo una temática donde el medio ambiente aporta múltiples beneficios en la comunidad, , dejando la temática tradicionalista que se reciben dentro de un salón de clase. donde obtuvo un resultado favorable gracias a que los docentes si ejecutan actividades en áreas verdes.

Por otro lado, el trabajo de Alonso Natalia (2021) con el título “El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica” tiene como objetivo conocer el uso de la trayectoria de los juegos para clasificar y reflexionar cuáles son los actos para el desarrollo del niño en actividades lúdicas.

En el estudio titulado estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias en el desarrollo del pensamiento científico de en los estudiantes de educación básica realizado por Mendoza (2021) en la Universidad San Gregorio de Portoviejo, se analiza las estrategias didácticas para la enseñanza de ciencias naturales en el desarrollo del

pensamiento científico en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “La unión siglo XXI “de Santa Ana.

En el libro jugar al aire libre de Katia Hueso (2017) se proyecta la idea del papel del juego al aire libre en la infancia en áreas de entorno natural con una metodología de investigación tradicional basada en la observación y en entrevistas llegando al final con progreso en el desarrollo físico y emocional ayudando también a la resolución de problemas, consideramos este aporte valioso para nuestro trabajo ya aborda temas como el juego. El aprendizaje experiencial y la pedagogía.

En el artículo educar a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre realizado por Muñoz et al (2017) desarrollaron con un enfoque Montessori, su objetivo fue no solo llegar al juego como actividad divertida sino como un medio natural del cual se puede aprender a través de la experiencia, su metodología fue sustentada en una observación bibliográfica y en prácticas, nos resulta relevante para nuestra investigación ya que se ve el impacto a temprana edad y pedagogías activas.

2.2. Juegos

Según Johan Huizinga (1971) considera que, el juego es toda manifestación del deporte o actividad moderna, cultura humana en cualquier época y tipo de sociedad. Al ser una actividad que conlleva movimientos físicos o inclusive mental, se encuentra reglas impuestas por los presentes al jugar, sin importar el momento en que se realice el juego, permite a los involucrados un espacio de relajación o escape de las actividades diarias, esta actividad se establece en un orden y tiempo determinado centrándose en el orden absoluto que se crea para jugar con tranquilidad y armonía.

Carmen Torres (2007) menciona que, los juegos desde tiempo remotos son acciones realizadas por los seres humanos que les brinda un momento agradable antes de cualquier actividad formal, con orígenes en Grecia antigua, los gustos y tradiciones de las razas han creado su propia definición para los juegos, sin embargo, la esencia del juego

sigue presente en quienes lo realizan como práctica didáctica o descanso de la vida cotidiana, estimulando la moralidad, el respeto, el aprendizaje y solidaridad entre los jugadores.

Ortega (1991) menciona que, el juego simbólico es pensamiento más importante al momento de jugar, los participantes de la actividad visualizan sus experiencias mediante movimientos específicos, los cuales son acompañados con expresiones dentro del juego, mientras el juego está en ejecución los involucrados llegan a sentirse plenos y disfrutar del tiempo invertido, las reglas impuestas mejoran la adaptabilidad y el compromiso de cada persona.

2.3. Clasificación de los juegos

Para Baroja y Sebastiani (1996) establece que, las clasificaciones de juegos no son fijas, sino que se establecen de acuerdo con los grupos o lugares donde se realizan este tipo de actividades, la categoría más usada para los juegos los divide en: juegos espontáneos, organizados y predeportivos.

2.3.1. Los juegos espontáneos

Los juegos espontáneos o las actividades realizados al momento sin ninguna preparación son conocidos como juegos espontáneos para Corbal (2008) menciona que, este tipo de juego sigue una serie de reglas establecidas en ese preciso momento, los recursos encontrados en el medio actual son aprovechados para ejecutar el juego, permitiéndoles convivir con el entorno, se caracterizan por tener muy poco orden, control y reglas muy básicas.

Los juegos que requieren una preparación antes de realizarse son los organizados, Vásquez (1978) establece que, este tipo de juegos se desarrollan con normas y objetivos a cumplirse establecidos por una organización encargada, de esta manera los participantes tienden a mejorar en la resolución de problemas, adquirir conocimiento y experiencias, en esta categoría se clasifican los siguientes juegos: Académicos, tal como su nombre lo

dicta se centra en la competencia de conocimientos académicos y requieren de material didáctico específico, puede desarrollarse tanto individual como grupal con la característica que puede ser aplicado en personas discapacitadas y adultos mayores. Los juegos adaptados entran en práctica cuando se necesita la participación y equidad tanto de personas con y sin discapacidad, la modificación de reglas, requerimientos u objetivos se realizan en torno a los jugadores para que puedan disfrutar del entorno creado.

2.3.2. Juegos cooperativos

La base de los juegos cooperativos es cooperar con el otro jugador sin embargo, la competencia es un hecho que ocurre en este tipo de juego, la empatía es el sentimiento primordial que se busca fomentar al momento de participar en juegos cooperativos, el trabajo en grupo dispuesto en la metodología del juego enseña a los estudiantes la necesidad de compartir y jugar en armonía permitiendo la convivencia con amigos en actividades que todos se divierten, el individualismo presente en estos juegos conlleva al aislamiento o sentimiento de rechazo, por lo que el ganador de estos juegos suele juzgarse por el esfuerzo.

Un tipo de juego diseñado para los niños es el intergeneracional, enfocándose en el aprendizaje de experiencias y conocimientos de los adultos mayores, los resultados de estos juegos abarcan desde resolución de problemas hasta la adaptación con su entorno. A diferencia de los juegos cooperativos el individualismo les permite adquirir nuevos conocimientos mejorando su convivencia y desempeño escolar.

Para entornos que limiten las actividades físicas o en aulas de clase, los juegos pasivos permiten ejercitar las habilidades mentales mientras se divierten, los docentes utilizan estos juegos como didáctica al inicio de las horas de clase por lo que los estudiantes no los consideran atractivos. Los juegos de perseguir, rayuela, relevos y tiro al blanco son actividades que conllevan el movimiento físico y de espacios especializados o entornos adecuados, permiten el desarrollo de habilidades motoras y relaciones

interpersonales que son importantes en la vida diaria de los estudiantes, las reglas a diferencia de este juego suelen dictarse por objetivos y la competencia es muy notable.

2.3.3. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se han mantenido durante generaciones, incluso representan la cultura y tradiciones humanas, al no tener fuente exacta los adultos mayores facilitan la información necesaria para continuar con el desarrollo de los juegos de la manera que sea recordada, las reglas por sí solas con espontáneas y los juegos suelen desarrollarse por temporadas o eventos importantes.

Como último en la clasificación se encuentra los juegos predeportivos, son la base antes de ingresar a la participación de juegos deportivos y la competencia real. Las reglas de los estos juegos son similares a los deportes que representan con diferentes modificaciones en las reglas, jueces, puntuaciones y dimensiones del entorno de preparación, su duración se encuentra entre los juegos tradicionales y los deportes con la finalidad preparar adecuadamente a los participantes y divertirse mientras lo hacen, la competencia entre los participantes se origina con la posibilidad de representar a la organización en la que se encuentra e ingresar a los formativos, sin embargo, al momento en que los juegos muestran transferencia negativa al deporte e índices de formación profesional dejan de pertenecer a los juegos predeportivos.

2.3.4. Gamificación en la educación

La innovación de las estrategias educativas ha impulsado el uso de juegos tradicionales y virtuales en el aprendizaje de los estudiantes, según Alonso et. Al (2021) menciona que, la mayoría de los estudiantes tienen acceso y conocimiento del contenido de Internet, el aprendizaje mediante redes sociales o aplicaciones diseñadas para clases virtuales han aumentado su uso en las instituciones educativas del mundo, en este contexto la gamificación permite a los estudiantes aprender mientras juegan, las instrucciones

implementadas para este tipo de juegos han permitido promover la participación de los estudiantes además de fortalecer la relación docente – estudiantes. La gamificación utiliza recursos y mecánicas de los juegos tradicionales con la diferencia de incluir contenido educativo, los participantes y el método de calificación de los juegos son controlados por el docente o la institución.

2.4. Beneficios de los juegos en la educación

Los enfoques utilizados en los juegos para aplicarlos en la educación, permiten a los estudiantes mejorar el rendimiento académico, los juegos en grupo son una estrategia utilizada con la finalidad de generar interés y curiosidad entre los estudiantes, la retroalimentación presente en la conversación natural del alumnado al enfrentarse a una dificultad durante el desarrollo de los juegos, les permite construir un conocimiento profundo acerca del tema, en el ámbito de la enseñanza, el entretenimiento de los estudiantes y el aprendizaje mejoran en base a los retos enfrentados en los juegos, considerando todos los beneficios antes mencionados los juegos son considerados una herramienta inclusiva no solo en los salones de clases incluso también en investigaciones.

La solidaridad y la empatía son sentimientos más fortalecidos durante el desarrollo de los juegos, el ambiente educativo y relajado que ofrece resulta beneficioso para evitar conflictos y estrés de los estudiantes al abordar temas complejos dentro de la planificación expuesta para las horas de clase. Sin embargo, en estudiantes de alto rendimiento los juegos no causan un gran impacto en su desempeño académico, pero para el alumnado de medio y bajo tiene consecuencias alentadoras y motivadoras (Garrido – Sánchez, 2023).

2.5. Teorías de los juegos

Según Jean Piaget (1945) menciona en su teoría sobre el juego y el desarrollo cognitivo que, el juego simbólico centrado como fuente de información para los niños, permitiéndoles adquirir experiencias y conocimientos utilizando sus características mentales, sociales y emocionales dentro del entorno educativo, mientras que el desarrollo cognitivo permite el desarrollo de pensamientos simbólicos, con el objetivo de poder

expresar situaciones con palabras de manera clara y concisa, mejorando la planificación, estrategia y memoria de los niños.

En la teoría de la Zona de Desarrollo Próxima investigada por Vygotsky (2001) menciona que, los conocimientos adquiridos por los estudiantes en la institución promueven el desarrollo académico al estar presente en un espacio acorde para la participación e interacción social, la comunicación es de vital importancia para la retroalimentación de conocimientos, los juegos brindan un espacio donde los estudiantes pueden compartir y expresar sus ideas medias el lenguaje como herramientas cognitivas.

2.6. Límites de los juegos en la educación

El uso de materiales didácticos o recursos en los juegos en ocasiones provoca el retraso o postergación del juego, todos los recursos utilizados en estas actividades deben estar detalladas y organizadas con anterioridad, permitiendo establecer las instrucciones o reglas por parte del maestro del juego. Los docentes encargados de dirigir el aula de clases autorizan o no el desarrollo de estos juegos en relación con la materia correspondiente potenciando la relación enseñanza – aprendizaje y docente - estudiante, en caso de existir una diferencia en la selección en el juego este deja de tener el éxito esperado. Durante la ejecución del juego, el juez será el encargado de calificar a los participantes utilizando la interacción, desempeño, materiales utilizados y tiempo empleado.

2.7. Estrategia didáctica

Las estrategias didácticas son actividades que se usan como recurso en conjunto con una planificación previa, permitiendo que se cumplan los objetivos planteados con la finalidad que el alumnado aprenda y se exprese según sus capacidades tal como hacen referencia Herrera y Villafuerte (2023)

Existen múltiples beneficios cognitivos y reflexivos que hacen a las estrategias didácticas ser innovadoras siempre que lo emplee un docente capacitado ayudando así a perfeccionar el desarrollo del aprendizaje por eso es importante que las actividades, herramientas o método de evaluación desarrollen competencias comunicativas. Duarte et al (2021)

2.7.1. Definición

Estrategias didácticas, son aquellas actividades que el docente usa para construir conocimientos duraderos. Estas pueden ser acciones a corto o largo plazo, favoreciendo sus habilidades al interactuar con teorías, o conceptos.

Los autores Díaz y Hernández (2005), en su libro definen que es un conjunto de procesos, métodos y recursos para ayudar con el aprendizaje significativo, donde el andamiaje sea reflexivo y flexible. Incluso Hernández considera que estas habilidades se usan constantemente al ser una interpretación constructivista. Por lo tanto, Tobón aclara que estas deben estar implementadas para ejecutar objetivos de aprendizaje planteando métodos y técnicas donde se consideren las habilidades del estudiante.

2.8. CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

2.8.1. Tradicionales activas

2.8.2. Aprendizajes orientados en proyectos: es una metodología educativa donde los estudiantes se enfocan en resolver problemas o retos a través de un proyecto, desarrollando su motivación por descubrir conocimientos y habilidades de forma práctica también vuelve al estudiante más responsable tal como lo afirman Zepeda et al. (2019).

2.8.3. Aprendizaje basado en problemas: Si tomamos en cuenta los problemas complejos impartidos por los docentes se sabe que el ABC es un componente didáctico que vincula tanto a docente como alumno y a la comunidad, tal como lo interpreta Zambrano et al. (2022). Está en particular se caracteriza por basarse en tener un proceso activo y trabajar en grupo ya que es práctico e inductivo volviéndolos capaz de colaborar

significativamente con creatividad y autenticidad. En particular autores como Barrows, Dewey y Díaz - Barriga asemejan al ABC con impartir cambios de roles mediante experiencias, hace que los estudiantes reflexionen y simulen situaciones interactivas.

2.8.4. Aprendizaje cooperativo: Se la define como estrategia didáctica utilizada para grupos pequeños teniendo metas en común. logrando que todos tengan la misma responsabilidad, además es fundamental para el desarrollo cognitivo vinculando la tradición humanista. Si nos basamos en la revista científica de Cecilia Zorin (2018) ella se refiere a la temática que usa el profesor desde una perspectiva critica. en conjunto con Busquiel que da como referencia a la metodología inclusiva promoviendo prácticas y acciones para mejorar la relación dentro y fuera del aula.

2.8.5. Aula invertida: Ayuda al pensamiento crítico y al aprendizaje autónomo por ende los estudiantes interactúan con medios digitales donde el docente capta el ritmo a través de debates. gracias a la socialización se analizan las dificultades aprovechando el orden tradicional de enseñanza y se ve afectada cuando el estudiante tiene una preparación previa. lo que quieren recalcar Ayala et al. (2025) en su investigación es que se capacite al docente para el uso de materiales audiovisuales porque autorregula la gestión tiempo.

2.8.6. Estrategias virtuales: en la actualidad se generan vínculos con el entorno visual acercando al ser humano cada vez más a dispositivos tecnológico por tal razón se especifica que el alumno al estar estimulado activa sus capacidades. Sin embargo vale resaltar que este proceso educativo tiene como fin una educación en línea para no dañar al medio ambiente, exponiendo a los tics. De igual modo Ávila (2022), dice que el aprendizaje virtual brinda diferentes escenarios al permitir que el docente y los estudiantes tengan nuevos espacios dentro de la comunidad educativa.

2.9. APLICACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE AL AIRE LIBRE

2.10. Estrategias de observación e investigación

Se plantean desafíos para que los estudiantes exploren la naturaleza y la influencia del ser humano. Y al mismo tiempo llevan un control en sus apuntes. También se les permite que descubran respuestas sobre un tema al comparar resultados.

Visualizando la diversidad biológica se puede reconocer que organismos viven dentro de la botánica. Y como ayudan al ecosistema. Además, realizar trabajos de campo donde se comprometan con la flora y fauna para mantener la institución organizada dándole importancia al área verde.

2.11. Relación entre estrategias didácticas y juegos al aire libre

Las estrategias didácticas se definen como el conjunto de procedimientos y acciones donde el docente utiliza varios métodos de enseñanza aprendizaje con el propósito de producir nuevos y mejores conocimientos, para aplicar la información obtenida. Y de acuerdo con la información obtenidas se puede afirmar que las estrategias ayudan a generar conocimientos cuando la metodología está bien planteada al ser un conjunto de métodos el estudiante desarrolla sus capacidades y competencias de manera positiva y dinámica. Así mismo el juego, por su parte, es una actividad natural, espontánea y placentera que permite al estudiante explorar, experimentar y construir conocimientos de manera activa. Cuando se integran, el juego se convierte en una estrategia didáctica poderosa que estimula el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico del estudiante.

Categorización de las variables

Tabla 1

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Juegos	El juego es una actividad lúdica realizada en espacios abiertos que promueve el aprendizaje de manera práctica y que ayuda a los estudiantes a tener una enseñanza significativa.	Tipos de juegos	Juegos espontáneos	El estudiante conecta con los Juegos	Lista de cotejo
			Juegos cooperativos.	Desarrollo de habilidades	Entrevista
			Juegos tradicionales	Cantidad de uso	
		Participación estudiantil	Número de veces que usan el juego	Se involucran en actividades Lúdicas	Entrevista
		Motivación de juegos	Motivación e interés para el aprendizaje	Obstáculos presentados	Entrevista
		Juegos al aire libre	obstáculos presentados	Limitaciones de espacio	Entrevista
			Involucramiento en actividades	Participación	Entrevista

Estrategias didácticas	Recursos y métodos que aplica el docente para fomentar el aprendizaje activo.	Tipos de estrategias	Organizar información	Análisis directo	Lista de cotejo
			Presentaciones visuales	Transmite conocimientos	
		Aprendizajes orientados en proyectos	Resolver problemas o retos	Observación directa	Lista de cotejo
			Vínculo docente alumno	¿La docente está capacitada?	
		Aprendizaje cooperativo	Desarrollo cognitivo	¿Promueve la práctica?	Lista de cotejo
			Pensamiento crítico	¿Tienen la misma responsabilidad?	
		Aprendizaje basado en problemas	Preparación previa	¿Tiene material audiovisual?	Entrevista
			Medios digitales	¿Se usan con frecuencia?	

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1, Tipo de investigación

3.1.1 Enfoque cualitativo

Cabe señalar que en esta investigación tiene un enfoque cualitativo, con el objetivo de indagar acerca de los juegos como estrategia didáctica, mediante la lista de cotejo y entrevista, en base a la situación problemática ya expuesta, basándonos en la descripción se busca detallar las situaciones con características reales de su población acompañado de la observación para el análisis de este caso.

A su vez, este trabajo adopta un diseño no experimental, debido a que las variables no son manipuladas por el investigador, sino observadas en su contexto real. Hernández et al. (2014) sostienen que en los estudios no experimentales se observa el fenómeno tal y como ocurre, registrando los hechos y su comportamiento en el entorno. En este sentido, las actividades lúdicas se implementarán en el entorno educativo natural, observando su efecto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Esto se debe a que esta investigación estudia la información desde un ámbito poco conocido y lograr una aproximación, así mismo tiene de tipo fenomenológica ya que se busca comprender las experiencias que muestra a tenido porque permite entender las emociones y significado que le dan a su experiencia en el estudio y nos servirá definir por totalidad cada característica que se quiere alcanzar.

Se lo denomina con un carácter bibliográfico ya que se caracteriza por la recolección de información con comunicación certificada sobre el objeto de estudio asegurando de que se comprenda detalladamente la investigación del tema.

finalmente, esta investigación es etnográfica dado que nos permite describir y comprender el entorno de un aula para reunir datos que permita evaluar con el fin de

establecer las conclusiones de la problemática puesto que se observa la realidad del estudio debido a que logrado el entendimiento y contextualización del tema.

1. 3. Diseño de investigación

Enfoque de investigación

En el presente estudio titulado “juegos como estrategia didáctica en el área de ciencias naturales” se adopta un enfoque cualitativo que busca explorar y comprender a profundidad las estrategias didácticas en el entorno educativo para ciencias naturales, este estudio se desarrolló en la escuela de educación básica “Jardines del edén” de la provincia de santa elena cantón la libertad centrada en la implementación de juegos como estrategia didáctica por medio de la descripción de los juegos.

La investigación se distingue por un diseño cualitativo, ya que se observó la realidad que se presenta en la institución al usar juegos como estrategias didácticas, dicha y desarrollada en la escuela “Jardines del Edén” ubicada en el cantón La Libertad.

3.1. 4. Población y muestra

Población

La población de estudio se define como un conjunto de personas que comparten un objetivo en común. la población de interés en este caso serán estudiantes de sexto grado de educación de básica media conformados por 11 estudiantes 8 niñas, 3 niños y la docente que imparte la materia de ciencias naturales de la escuela de educación básica durante el ciclo académico correspondiente al año 2025-2026.

Muestra

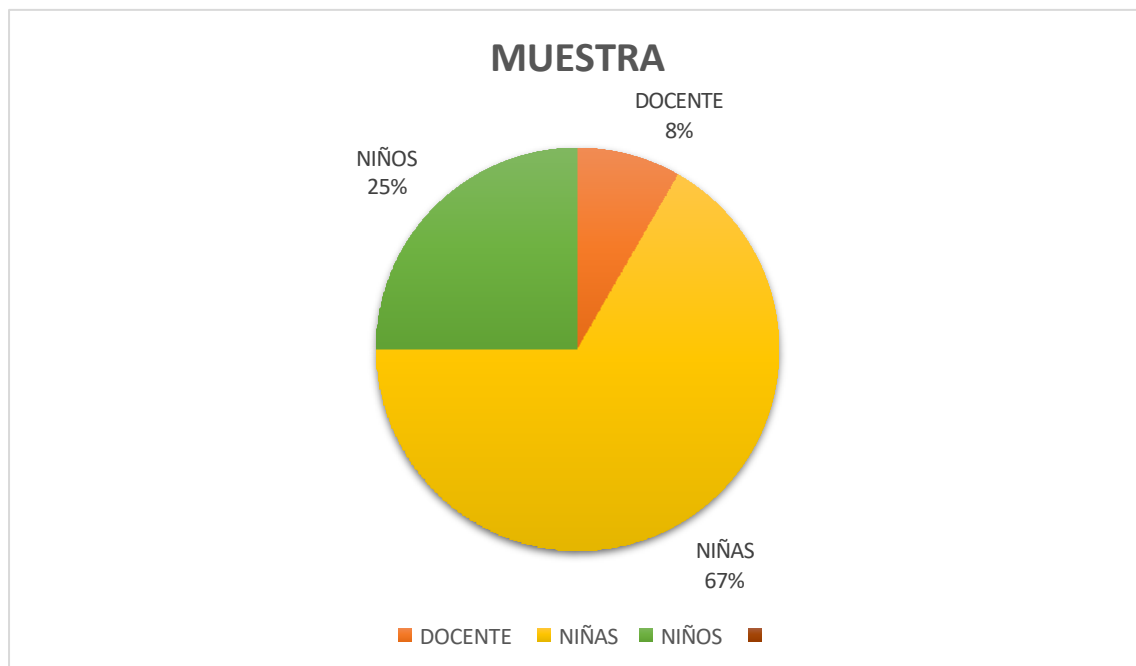
La muestra es una pequeña parte de la población, en este caso es de 11 estudiantes de 6to año de educación básica con una edad promedio que cruzan de 11 a 12 años y 1 docente que imparte la materia de ciencias naturales en el periodo lectivo activo.

Para efecto de esta investigación tenemos una muestra real de estudiantes mientras la docente imparte su clase de ciencias naturales y las 8 niñas y los 3 varones participan y se desenvuelven.

Tabla 2

Muestra	Genero		Edades	Escuela de Educación Básica “Jardines del Edén”
Estudiantes	8 femenino	3 masculino	[11-12]	
Docente	Femenino		35	

Gráfico 1



Procedimiento

3.1.5. Técnicas de recolección de información.

En el desarrollo de esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos: entrevista que fue dirigida al docente y una lista de cotejo para el alumnado donde se logró obtener información basados en los objetivos evidenciándose el uso de estrategias didácticas y ejecución de juegos al aire libre lo que contribuye a un entendimiento de la situación actual. Además, cuáles fueron los más usados correspondiendo al periodo 2025-2026.

Entrevista: Este instrumento de recolección de datos posee 8 preguntas que se le aplicó a la docente del área de Ciencias naturales, en la institución educativa “Jardines del Edén” donde se procedió a contestar las preguntas basadas en las causas de las variables y consecuencias del uso de las estrategias.

Lista de cotejo: se eligió esta técnica por ser sistemática y objetiva sin influir las respuestas de los participantes, permitiendo observar el impacto que tienen los juegos como estrategia didáctica en la materia de ciencias naturales, lo que permitió obtener resultados. Precisos y confiables. Esta fue dirigida a los estudiantes de 6to grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La información que se recogió para organizar y se realizar tabulaciones que permitió conocer la realidad que presenta el problema planteado y así mejorar la calidad que evidencia.

4.1. PLAN DE RECOLECCION DE INFORMACIÓN

Entrevista aplicada a docente de ciencias naturales de sexto grado de la escuela de educación básica “Jardines del Edén”

Tabla 3

¿Qué autor usted cree que define mejor las estrategias?

Análisis e interpretación

La docente se basa en la definición de estrategia didáctica según Montessori; destacando la autonomía que los estudiantes opten al tomar decisiones en su propio aprendizaje creando confianza en ellos, aunque Montessori se basa más en lo individual ella respeta cada espacio porque en el curso presenta un estudiante con discapacidad evitando así que el ambiente se vuelve tenso. Al resaltar el desarrollo cognitivo emocional se está creando un equilibrio integral atractivo para todos.

Tabla 4

2. ¿Qué estrategias didácticas utiliza actualmente para enseñar la asignatura?

Análisis e interpretación

La docente se centra más en el aprendizaje significativo, aunque abarca varios puntos la mayoría se implementan en el aula, ósea que no conectar tanto con el exterior.

Esto puede ser porque los materiales lúdicos que ella implementa los entusiasma y sale de la monotonía.

Tabla 5

3. ¿Ha utilizado algún juego o actividades lúdicas en su clase? Si dijo sí ¿Cuál utilizó recientemente

Análisis e interpretación

La docente de 6to grado reconoce que por el momento solo puede realizar trabajos dentro de curso con experimentos que no ocupen demasiado espacio y la acompaña con la rueda de atributos, usa la tecnología como actividad lúdica y relaciona para que el estudiante se relaje para captar el contenido y después realizar preguntas.

Tabla 6

4. ¿Considera importantes los juegos en el proceso de enseñanza?

Análisis e interpretación

La docente menciona que los juegos captan el interés de los estudiantes al ser participativos, su enseñanza fomenta que los niños se liberen y toleren ciertos temas que en el aula se les puede complicar.

Tabla 7

5. ¿Utiliza juegos al aire libre en sus clases? Si es así, ¿cuáles y con qué frecuencia?

Análisis e interpretación

Ante la respuesta recibida por la docente se comprende que este tipo de actividades ayuda a estimular al alumnado, a pesar de que menciona usarlo con regularidad esta actividad se ve que se dificulta y trata de realizarlo en el aula por falta de espacio, además al ser utilizada varias veces hace que el estudiante no se motive si no que lo vea como algo habitual.

Tabla 8

6. ¿Al momento de implementar juegos al aire libre en su clase presenta dificultades?

Análisis e interpretación

Esta situación es natural en los niños y forma parte del proceso de aprendizaje y se puede justificar por sus expresiones o expectativas no es una indisciplina si no por el contrario es su manera de manifestación al ir construyendo su concentración y practicando sus habilidades. por eso la docente les guía y su aprendizaje es positivo.

Tabla 9

7. ¿Qué beneficios considera que adquieren los estudiantes?

Análisis e interpretación

La docente tiene claro que los juegos ayudan a la comprensión de temas, pero no puede ejecutarse tantas veces en un promedio trimestral. Además, se sabe que si se trabaja en un ambiente positivo las experiencias son placenteras.

Tabla 10

8. ¿Considera que los juegos son viables para todo tipo de contenido para la materia?

Análisis e interpretación

Ella dice que es un elemento que al verse retos es beneficioso transformando lo cotidiano a más dinámico donde dichos roles les ayuda a comunicarse con sus propias habilidades y al final la recompensa es invaluable.

Tabla 11

9. ¿Recomendaría a otros docentes que incorporen los juegos como estrategia didáctica?

Análisis e interpretación

La docente se basa en su experiencia y al observar cómo los niños interactúan integra este método como favorable; al transformar el aula en experiencias, donde la innovación no solo de la tecnología es más emocionante para el alumnado.

LISTA DE COTEJO REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

Análisis e interpretación

Los datos recopilados mediante la observación evidencian que los estudiantes adoptan un estilo de aprendizaje activo y los juegos al aire libre los motiva, ya que esta estrategia les permite salir de su zona de confort y conectar de forma directa con el medio ambiente. Sin embargo, el uso limitado de estas actividades hace que reduzca su impacto a largo plazo, aunque se use en un periodo por el mes de septiembre, no es suficiente para

el alumnado, pero si viven experiencial al compartir con todo el personal porque se relacionan con toda la institución.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En respuesta al objetivo general en el estudio de la investigación trajo como resultado que la docente si utiliza estrategias didácticas necesarias para promover el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales, pero en la entrevista se recalcó que no se enfoca tanto en los juegos al aire libre en las áreas verdes, debido a que el plantel educativo no cuenta con el espacio necesario. Esto provoca que los estudiantes no logren un contacto frecuente con la diversidad natural.

Aunque su aprendizaje se ubica en un nivel medio alto, se constató que no desarrollan de forma continua, su habilidad reflexiva, coincidiendo con lo que expresa Ausubel (2002), donde señala que el aprendizaje significativo requiere experiencias que conecten con la realidad.

Con respecto a los objetivos específicos; en el primer punto se evidencio que las estrategias que utiliza la docente son limitadas por la falta de espacio físico razón por la cual se realiza el “Proyecto de ciencias” durante el mes de septiembre. Relacionándose con lo planteado por Salas (2000), quien afirma que los juegos son actividades dinámicas y merecen ser aplicados en un ambiente que no restrinja su potencial pedagógico.

Por otra parte, en el análisis del segundo objetivo específico, gracias a la lista de se determinó que los estudiantes están acostumbrados a un aprendizaje monótono y altamente dependiente de la tecnología. Tal como lo menciona Inujes (2022), esto surge cuando las metodologías que se usan solo se limitan a repeticiones dejando que no exploren en su entorno sobre las ciencias.

En este sentido los datos obtenidos nos demuestran que los estudiantes no están habitualmente en contacto con experiencias lúdicas relacionadas con el medio ambiente, afectando así su entorno, por ende, si nos guiamos con lo que señala hueso (2019), el juego al aire libre permite que se desarrollen actividades tanto cognitivas, como sociales e inclusivos. Asimismo, la Unesco (2023) recalca que las actividades fortalecen la curiosidad científica directa desde la observación.

Para concluir con el tercer punto se evidencio, que la percepción que tienen los estudiantes sobre las estrategias aplicadas por el docente no indica que son tan favorecidas el aprendizaje reflexivo y analítico.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El trabajo de investigación concluyó de manera exitosa, se contó con la colaboración de la docente de área de ciencias naturales y estudiantes de 6to año de la institución educativa "jardines del Edén" donde se trabajó sobre juegos como estrategia didáctica en el área de ciencias naturales en concordancia con los objetivos específicos del cual se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Los juegos al aire libre utilizados en el área de Ciencias Naturales pertenecen a la observación y exploración de la naturaleza los cuales facilita al estudiante interactuar de forma directa el entorno natural permitiendo al estudiante mediante el juego una comprensión amplia de los contenidos científicos generando un aprendizaje significativo.

En relación con el segundo objetivo se concluye que el docente desempeña

Un rol fundamental en la aplicación de los juegos al aire libre. Entre las estrategias didácticas que utilizan los docentes se encuentran las adivinanzas, proyectos, exposiciones, experimentos y manualidades, se puede afirmar que dichas herramientas son parte de la educación ambigua, sin embargo, hoy en día existen diferentes estrategias didácticas que pueden ser aplicadas en donde los estudiantes pueden ser más participativos y llevar un aprendizaje significativo. Es por esto por lo que se determinó que en la institución educativa no se aplican estrategias innovadoras didácticas donde aporten con un aprendizaje significativo y no donde se predomine la memorización o repetición, esta práctica refleja una técnica.

Así también se los juegos al aire libre aportan significativamente al proceso de aprendizaje ya que ayuda la motivación el trabajo cooperativo ayuda también a desarrollar habilidades observacionales y de experimentación permitiéndole al estudiante construir conocimientos significativos.

Recomendaciones

Conforme a las conclusiones anteriormente expuestas en esta investigación, se plantean algunas recomendaciones con el fin de mejorar el aprendizaje, las cuales se detallan en los siguientes apartados:

- Incorporar juegos acordes al tema
- Promover el juego como fuente de participación y creatividad
- fomentar la gamificación de juegos
- implementar juegos en áreas libres
- priorizar el desarrollo de habilidades de los estudiantes
- Impulsar el aprendizaje significativo
- Aprovechar los juegos educativos

Se recomienda tanto a docentes como directivos que en las instituciones introduzcan las experiencias pedagógicas donde ellos puedan observar, palpar y razonar en el que ellos mismo construyen su conocimiento en la cual hay que hacer un seguimiento evaluando constantemente sus mejoras, beneficiando así en la educación sobre ciencias naturales, promoviendo procesos de evaluación formativa y retroalimentación constante durante el desarrollo de los juegos al aire libre, así como una planificación más estructurada de las actividades lúdicas.

Se recomienda que los docentes implementen de manera sistemática los juegos al aire libre como estrategia didáctica en el área de ciencias naturales no sólo como un pasatiempo sino como el de aprendizaje práctico para los estudiantes ya que es un gran complemento con el fin de que las clases sean más dinámicas llamando la atención del estudiante sin necesidad de descuidar el aprendizaje

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

Huizinga, Johan (1971) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Obtenido de Universidad de los Andes: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf.

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.

Baroja, V., & Sebastiani, E. (1996). *Jugar, jugar, jugar*. Unidades didácticas para secundaria.

Corbal, P. (2008). Contextualizando el juego. Ponencia IX CAAS.

Salazar Salas, C. G. (1995). Folleto curso EF-7054 *Juegos Organizados, Recreativos y Adaptados*. San José, Costa Rica, Escuela Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica: la autora.

Trinidad Duran, C. M. (2021). Juegos organizados para desarrollar la competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 108 “Maria Montessori”, Huánuco-2018.

Salas, C. G. S. (2000). Juegos: tipos y características. *Revista educación*, 24(2), 165-174.

Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & De la Cruz-Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetepé. Revista científica de educación y comunicación*, (23).

Garrido-Sánchez, A. B., & Crisol-Moya, E. (2023). Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24, e28528-e28528.

Jean Piaget. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant*. Huitieme, Vygotsky, _

L. (2001). *Psicología pedagógica. Un curso breve*. Argentina: Aique

Puentes, E. T., & Rodríguez, L. A. C. (2021). Materiales, recursos y juego: una distinción y relación necesaria en el aula de matemáticas. *Infancias imágenes*, 20(2), 1-10.

Abellán*, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181

Aco Corrales, E. A. (2019). Los mapas mentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Yachay*, vol. 8(núm. 1), 559-565. Obtenido de <https://revistas.uandina.edu.pe/index.php/Yachay/article/view/133/176>

Agudelo-Valdeleón, O. L. (2024). El impacto de la neuropsicopedagogía en la mejora. doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n2/109>

Alpizar Garrido, L. O., & Martínez Ruiz, H. (2024). Perspectiva de estudiantes de nivel medio superior respecto al uso de la inteligencia artificial generativa en su aprendizaje. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1-10.

Amaiquema Márquez, F. A., Andaluz Zúñiga, J. V., Arreaga Quinde, A. F., Ramos Fuentes, L. F., & Zambrano Mazacón, J. A. (2021). Los mapas mentales, una técnica eficiente para el aprendizaje significativo en la educación superior. *Revista Pertinencia Académica*, vol. 5(núm. 1), 63-75. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/2582/2190>

Amparo Jiménez González, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza . Obtenido de

<http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%Blanza%20aprendizaje.pdf>

Aparicio-Gómez, W. (2023). La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI. REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, 2017-2029.

Apolo, D., Estrada, A., & Fernández, O. (2024). LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SU APLICABILIDAD EN LA EDUCACIÓN ESCOLARIZADA ECUATORIANA. OBSERVATORIO UNAE, 6-22.

ARIJA, N. A. (JUNIO de 2021). EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA . doi:<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>

ASTRID VARGAS PEÑUELA, L. M. (2017). EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR . Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15937/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1>

Ausubel, D. (2000). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

Avilés, S., Romero, J., Ordoñez, M., León, S., & Cadena, A. (2023). Estrategias pedagógicas emergentes: Un análisis comparativo de enfoques efectivos en la educación del siglo XX. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 2002-2022.

Bardalez Castillo, R. A. (2024). Educación primaria mediada con inteligencia artificial desde la mirada docente, 2023. 1-74. Lima, Perú.

Cabrera Flores, K. P. (2022). E-Libro. Obtenido de <https://0a10nfg1u-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/upse/224080?page=3>

Candido, C., & Ferreira, G. (2024). Novos desafios para a educação na Era da Inteligência Artificial. Filosofia Unisinos .

Carbonell-García, C., Burgos-Goicochea, S., Calderón-de-los-Ríos, D., & Paredes-Fernández, O. (2023). La Inteligencia Artificial en el contexto de la formación educativa . EPISTME KOINONIA.

Carrasco, C. A. (2022). Scopus. Obtenido de El mapa mental aumentado en puzle: expectativas de futuros docentes

Cedeño Cruzati, Y. J., & García Loor, J. F. (2022). Estrategias metodológicas en la enseñanza virtual en la Unidad Educativa Eugenio Espejo del cantón Chone-Provincia de Manabí-Ecuador. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, vol. 6(núm. 4), 4523-4540. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2953/4693>

Chafla Piray, R. V. (2024). “El impacto de las metodologías activas en el aprendizaje significativo de Estudios Sociales en la Unidad Educativa “Tomás Oleas”. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13783/1/Chafla%20Piray%2C%20R%282024%29%20El%20impacto%20de%20las%20metodolog%C3%ADas%20activas%20en%20el%20aprendizaje%20significativo%20de%20Estudios%20Social>

Claudia Herrera Gutiérrez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educacion. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n28/a18-758-772.pdf>

Claudia Herrera Gutiérrez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educacion. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/935/1730>

Contreras Oré, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Revista Horizonte de la Ciencia*, vol. 6(núm. 10), 130-140. Obtenido de <https://revistas.uandina.edu.pe/index.php/Yachay/article/view/133/176>

Cortez Clavijo, P. E., González Santos, M. M., Molina Benavides, L. S., Iza Espinoza, L. A., & Cochea Panchana, G. A. (2019). Herramientas TIC: uso de los mapas conceptuales y mentales para potenciar el aprendizaje en asignaturas aplicadas a la Carrera de Comunicación. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación - CPI*, vol. 1(núm.

2), 55-60. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7476/1/UPSE-RCP-2019-Vol.6-No.2-008.pdf>

Creswell, J. (2009). *Research design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: RAMBELL.

Delfin Ortega-Sánchez, V. O.-M. (2024). *Educación a través del conocimiento*. Obtenido de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2024/12/9788410790346.pdf>

Delia Isabel Zúñiga Vara, F. J. (2014). *RELEVANCIA Y PROBLEMÁTICA DE ENSEÑANZA DE LA CIENCIA EN EDUCACIÓN BÁSICA*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/17/ciencia.html>

Dellepiane, P., & Guidi, P. (2023). *La inteligencia artificial y la educación. Retos y oportunidades desde una perspectiva ética*. *Questión*, 1-18.

Educativa, I. N. (2024). *Ineval presentó los resultados de la evaluación nacional Ser Estudiante 2024*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-nacional-ser-estudiante-2024/>

Educativa, I. N. (2025). *Más de 50 mil estudiantes serán evaluados en el 2025 por el Ineval*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/mas-de-50-mil-estudiantes-seran-evaluados-en-el-2025-por-el-ineval/>

EPA. (s.f.). *La importancia de la educación ambiental*. Obtenido de <https://espanol.epa.gov/espanol/la-importancia-de-la-educacion-ambiental>

Freddy, R. T., Orozco Alarcón, K., García Gaibor, J., & Rodríguez Bermeo, S. (2023). *La Implementación de la Inteligencia Artificial en la Educación: Análisis sistemático*. *DOMINIO DE LAS CIENCIAS*.

Fuchs, J. A. (2024). *Resultados de pruebas PISA revelan los desafíos educativos en Latinoamérica*. Obtenido de <https://www.freiheit.org/es/latin-america/resultados-de-pruebas-pisa-revelan-los-desafios-educativos-en-latinoamerica>

Gabriela Rebeca Baque-Reyes I, G. I.-F. (3 de MAYO de 2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje*.

Gabriela Rebeca Baque-Reyes I, G. I.-F. (MAYO de 2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. doi:10.23857/pc.v6i5.2632

Gallent-Torres, C., Zapata-González, A., & Ortega-Hernando, J. L. (2023). El impacto de la inteligencia artificial generativa en educación superior: . Revista ELelectrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 2-15.

García Gutiérrez, M. I. (2025). Barreras y desafíos en la enseñanza de las ciencias naturales en. Obtenido de <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/851/1714>

García Gutiérrez, M. I. (2025). Barreras y desafíos en la enseñanza de las ciencias naturales en contextos escolares vulnerables. doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/851>

García Soller, T. M. (2025). Estrategias didácticas para el aprendizaje: una revisión sistemática. Obtenido de <https://zenodo.org/records/15531193>

García-González, J. A. (2022). Scopus. Obtenido de <https://0a109fg4a-y-https-www-scopus-com.itmsp.museknowledge.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85132809067&origin=resultlist>

García-López, I., María, R.-M., & Molina-Espinoza, J. (2024). Inteligencia artificial generativa y el aprendizaje para toda la vida: Mapeo de literatura. Décima Cuarta Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informática y Cibernética (CICIC 2024). Orlando.

Gavilanes Bayas, J. A., Córdor Chicaiza, M. G., Regalado Díaz, S. D., Recalde Pozo, G. P., & Baldeón Quimbiulco, P. G. (2023). Efectividad de los mapas mentales para mejorar el aprendizaje: Una revisión sistemática. MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva, vol. 2(núm. 5), 367-388. Obtenido de <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/5758/4833>

Giannini, S. (2023). Reflexiones sobre la IA generativa y el futuro de la educación. UNESCO.

Gilbert. (8 de Mayo de 2024). Understanding Generative AI's Pros and Cons. Obtenido de Tech learningupdates Web site: <https://techlearningupdates.com/understanding-generative-ais-pros-and-cons/>

Gina Patricia Tumbaco Figueroa¹, D. N. (2025). ESTRATEGIA INNOVADORA EN LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS NATURALES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CIENTÍFICO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. Obtenido de <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/449/729>

Gómez, W. O. (2023). La Inteligencia Artificial y su Incidencia en la Educación: Transformando el Aprendizaje para el Siglo XXI. REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, 217-220.

Gonzabay, G., & León, M. (2024). INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE Y SABER DOCENTE EN LA E.E.B MERCEDES MORENO IRIGOYEN Y EN LA E.E.B PRESIDENTE TAMAYO. La Libertad.

González, C., Bruguillo, J., Llamas, M., & Vidal, J. (2010). Sistemas tutores inteligentes: propuesta de una arquitectura para aprendizaje en salud pública. VII Congreso Iberoamericano de Informática Educativa.

González, J. M. (2022). Scopus. Obtenido de <https://0a109fg4a-y-https-www-scopus-com.itmsp.museknowledge.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85091186461&origin=resultlist>

González-González, C. (2023). EL IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN: TRANSFORMACIÓN DE LA FORMA DE ENSEÑAR Y DE APRENDER. Revista Currículum, 51-60.

Gutiérrez, C. H. (2023). <https://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2556>. Obtenido de <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2556>

<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/935/1730>. (s.f.).

Hueso, K. (2019). El juego como la mejor herramienta de desarrollo intelectual, física y emocional. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=9-ukDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=juegos+al+aire+libre&ots=aiCZYeENK6&sig=2fayfjZT7Fu4hKQZ5Y702j5pquY&redir_esc=y#v=onepage&q=juegos%20al%20aire%20libre&f=false

Ibujes, B. A. (2022). APRENDIZAJE EN EL AREA DE CIENCIAS NATURALES: UNA PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACION . Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/55af180a-a41d-4b86-ae2f-48c82326e81a/content>

Julio Enrique Duarte1, J. A. (2021). SIMULANDO Y RESOLVIENDO, LA TEORÍA VOY COMPRENDIENDO: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA FÍSICA.

Laura, T. A. (2021). LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES . Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8ddb71ad-1e1e-4ccd-a75c-e96485646dab/content>

Levano-Francia, L., Sanchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Nancy, H.-P., & Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. Propósitos y representaciones.

Limonos Pozo, M. A. (2023). El mapa mental como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela EGB "Pedro María Zambrano". La Libertad: Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10180/1/UPSE-TEB-2023-0056.pdf>

Lizeth Paola De la Cruz González, N. D. (2020). El saber escolar en biodiversidad en clave para resignificar su enseñanza. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4772/477266235008/html/>

Loor Colamarco, I. W. (2021). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales y desarrollo del pensamiento científico. Obtenido de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2474>

Luis Alberto Núñez-Lira, D. M.-I.-P.-D. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. Obtenido de <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/eleuthera/article/view/2560/2369>

M. Paulina Flotts, J. M. (2016). Aportes para la enseñanza de las ciencias naturales. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244733>

M^a José Navarro-Montaña 1, R. P.-V. (2022). Metodologías Participativas en la Formación del Profesorado: Análisis de Estrategias Didácticas Activas y Colaborativas. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v16n2/0718-7378-rlei-16-02-53.pdf>

María Auxiliadora Zambrano Briones, A. H. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172

María Elena Zepeda Hurtado, E. O. (2019). El aprendizaje orientado en proyectos para el desarrollo de habilidades blandas en el nivel medio superior del IPN. Obtenido de <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/530/2350>

María Tejero Muñoz, L. P. (2017). Educar a la infancia a través de juegos y juguetes tradicionales: experiencias pedagógicas al aire libre. Obtenido de [https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/67235/Cabas1804.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442014000200002#:~:text=Asimismo%2C%20D%C3%ADaz%20Barriga%20\(2002\),el%20logro%20de%20aprendizajes%20sig](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/67235/Cabas1804.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442014000200002#:~:text=Asimismo%2C%20D%C3%ADaz%20Barriga%20(2002),el%20logro%20de%20aprendizajes%20sig)

Martínez, E. (2024). Qué es una entrevista. Obtenido de Enciclopedia Significado: <https://www.significados.com/entrevista/>

Medina Romero, M., Rojas León, R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R., Martel Carranza, C., & Castillo Acobo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación, Ciencia y Tecnología INUDI Perú S.A.C.

Mónica Patricia Melo Herrera, R. H. (2024). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Morales-Zambrano, F. F., Pazmiño-Campuzano, M. F., & San Andrés-Laz, E. M. (2021). Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador. Polo del conocimiento.

Morduchowicz, R. (2021). Competencias y habilidades digitales. UNESCO.

Moreno Padiolla, R. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. SEICIT, 260-270.

Párraga-MedrandaFrella Diolanda, G.-Z. M.-V.-V. (2025). Aula invertida como estrategias metodológicas en el aprendizaje significativo a estudiantes de la Escuela 12 de Octubre. Obtenido de <https://soeici.org/index.php/hexaciencias/article/view/469/765>

Párraga-MedrandaFrella Diolanda, G.-Z. M.-V.-V. (2025). Aula invertida como estrategias metodológicas en el aprendizaje significativo a estudiantes de la Escuela 12 de Octubre. Obtenido de <https://soeici.org/index.php/hexaciencias/article/view/469/765>

Parreño Sánchez, J. d. (2024). La Inteligencia Artificial: herramienta para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de instituciones educativas. Lima, Perú.

Proaño, C. A. (2022). Estrategia didáctica basada en el aprendizaje virtual para el desarrollo de competencias digitales en los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa “Jama”. Obtenido de <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/5083/1/%C3%81vila%20Proa%C3%B1o%20Charo%20Alexandra.pdf>

Ramírez***, A. C. (2011). Docentes vs. estudiantes. Contradicciones en la enseñanza de las ciencias naturales para el desarrollo de competencias científicas. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058724002.pdf>

ROCAFUERTE GONZABAY CRISTHIAN, T. P. (2023). LAS ÁREAS VERDES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL CAMPO DE CONOCIMIENTO DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES PARA LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA “PRESIDENTE ALFARO” . Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/16a886b3-c9f4-43ee-b15f-9095b1f2618c/content>

Rodríguez, F. B. (2022). Scopus. Obtenido de <https://0a109fg4a-y-https-www-scopus-com.itmsp.museknowledge.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85144138752&origin=resultlist>

Sampedro, G. P. (2022). APRENDIZAJE COLABORATIVO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES . Ambato. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7179d4c5-c3fb-4e7b-a661-533a6932f156/content>

Schunk, D. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa. México: PEARSON EDUCACIÓN.

Tigero, L., & Yagual, D. (2024). RETROALIMENTACIÓN EN LA EVALUACIÓN MEDIANTE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SABER DOCENTE EN LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO DE MIRANDA. La Libertad.

UNAE. (2024). LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SU APLICABILIDAD EN LA EDUCACIÓN ESCOLARIZADA ECUATORIANA. AZOGUES, ECUADOR: UNAE.

unesco. (2004). ¿La Educación de ciencias, en peligro? Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000136850_spa

unesco. (2009). Aportes para la enseñanza de las ciencias naturales . Obtenido de https://www.dgeip.edu.uy/documentos/llece/serce/Aportes_para_la_ensenanza_en_ciencias.pdf

UNESCO. (2019). CONSENSO DE PEKÍN SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y EDUCACIÓN. CONSENSO DE PEKÍN (págs. 1-11). PARÍS: UNESCO.

Unesco. (2020). Aprender ciencias en las escuelas proimarias de america latina. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000375199&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_bda08018-f6eb-400b-b70b-8b3c511d3fbd%3F_%3D375199spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/p

UNESCO. (2023). Directrices para la formulación de políticas y planes maestros de TIC en educación. París: UNESCO.

unesco. (2023). La actividad al aire libre, un juego de niños. Obtenido de <https://courier.unesco.org/es/articles/la-actividad-al-aire-libre-un-juego-de-ninos>

unesco. (2023). La UNESCO hace un llamado a tomar acciones en el sector educativo tras los bajos resultados de América Latina y el Caribe en PISA 2022. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-hace-un-llamado-tomar-acciones-en-el-sector-educativo-tras-los-bajos-resultados-de-america>

UNESCO. (2024). Guía para el uso de la IA generativa en educación e investigación. París: UNESCO.

Vázquez Reina, M. (2011). Técnicas para concentrarse en los estudios. Obtenido de Consumer: <https://www.consumer.es/educacion/tecnicas-para-concentrarse-en-los-estudios.html>

Vidaña*, E. M. (2010). Formación integral y competencias Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. Obtenido de <https://redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

ANEXOS

Entrevista aplicada a docente de ciencias naturales de sexto grado de la escuela “Jardines del Edén”

1. ¿Qué autor usted cree que define mejor las estrategias?

Montessori, porque los niños practican y promueven nuevas ideas para realizar actividades, mientras que se los guía con trabajos didácticos, que los prepara para entrar al tema de clase permitiéndoles que exploren más lo práctico que teórico.

Fuente: docente de área.

2. ¿Qué estrategias didácticas utiliza actualmente para enseñar la asignatura?

Aplicó el aprendizaje significativo, basándose en análisis de experimentos científicos, trabajos con material lúdico, rueda de atributos y experimentos prácticos por ejemplo volcanes, y por ende justificar la teoría.

Fuente: docente de área.

3. ¿Ha utilizado algún juego o actividades lúdicas en su clase? Si dijo sí ¿Cuál utilizó recientemente?

Si, en esta unidad hemos visto experimentos en línea que enseñan a medir la temperatura de la atmósfera, también eventos que se viven al presentarse la contaminación del medio ambiente.

Fuente: docente de área.

4. ¿Considera importantes los juegos en el proceso de enseñanza?

Sí, porque mediante el juego aprenden rápido y no se aburren al trabajar en grupo.

Fuente: docente de área.

5. ¿Utiliza juegos al aire libre en sus clases? Si es así, ¿cuáles y con qué frecuencia?

Si uso, entre ellas están las adivinanzas, el juego denominado piensa rápido donde utilizamos pelotitas. pasando una vez por semana.

Fuente: docente de área.

6. ¿Al momento de implementar juegos al aire libre en su clase presenta dificultades?

Regularmente, pero es por un momento donde la euforia de ir ganando o por perder les inquieta.

Fuente: docente de área.

7. ¿Qué beneficios considera que adquieren los estudiantes?

Este tipo de juegos hace, que su memoria se enfoque en concepto basándose en lo vivido.

Fuente: docente de área.

8. ¿Considera que los juegos son viables para todo tipo de contenido para la materia?

Si, al ser versátil resuelven problemas cotidianos, al comunicar sus ideas.

Fuente: docente de área.

9. ¿Recomendaría a otros docentes que incorporen los juegos como estrategia didáctica?

Si, debido a que los niños aprenden, aunque más utilizamos la tecnología que igual los niños lo ven como algo innovador.

Fuente: docente de área.

LISTA DE COTEJO REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

Gráfico 2

LISTA DE COTEJO observación

Objetivo: observar el nivel de aplicación y efectividad como estrategia didáctica mientras se genera un conocimiento significativo.

Grado: 6to

Asignatura: Ciencias Naturales

Escala:

- si se evidencia
- No se evidencia
- Parcialmente se evidencia

Criterio de observación	Si se evidencia	No se evidencia	Parcialmente se evidencia
¿Al estudiante le gusta conectar con el medio ambiente en el entorno escolar?	X		
¿Los estudiantes se sienten más motivados cuando realizan juegos en clases?	X		

¿Se evidencia disciplina al trabajar en equipo al momento de explorar y descubrir conocimientos científicos?			X
¿La estrategia de los juegos contribuye y retroalimenta los temas vistos en la asignatura?	X		
¿Se sienten satisfechos con la forma en que los juegos al aire libre les ayudan a aprender ciencias naturales?	X		
¿Pueden aplicar los conocimientos científicos aprendidos a través del juego en situaciones reales?			X





FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-958-MG

La Libertad, 11 de noviembre del 2025.

MSc. Franklin Montenegro Ramírez
Director/a de la Escuela Particular "Jardines del Edén"
 Ciudad.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que las estudiantes **Villamar Beltrán Rosa María** y **Montenegro De La Cruz Liliana Eliseth** desarrollen su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: "**Juegos como estrategia didáctica en el área de Ciencias Naturales**". Para el desarrollo del mismo, las estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el **periodo académico 2025-2**, específicamente en el mes de **noviembre del presente año**.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
 C.c.: Archivo

