



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

**TEMA:**

TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING” CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

**AUTORA:**

TOMALÁ DE LA O ÉRIKA MARTHA

**TUTORA:**

MSc. MYRIAM SARABIA MOLINA

FEBRERO – 2015

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

**TEMA:**

TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING” CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

**AUTORA:**

TOMALÁ DE LA O ÉRIKA MARTHA

**TUTORA:**

MSc. MYRIAM SARABIA MOLINA

FEBRERO – 2015

## **APROBACIÓN DE LA TUTORA**

En mi calidad de Tutora del trabajo de Investigación “TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING” CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”, elaborado por la estudiante Tomalá de la O Erika Martha, Egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal.

Atentamente,

---

MSc. Myriam Sarabia Molina

**TUTORA**

## **AUTORÍA DE TESIS**

Yo, Érika Martha Tomalá De La O, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 0926055740, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación de la Educación, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente Trabajo de Investigación “TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING” CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015”, certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas de otros autores utilizadas para el desarrollo del Proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva de la autora

Atentamente,

---

Érika Martha Tomalá de la O  
C.I. N° 0926055740

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

Dra. Nelly Panchana Rodríguez MSc  
DECANA DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
E IDIOMAS

---

Lcda. Esperanza Montenegro Saltos  
DIRECTORA DE LA CARRERA  
DE EDUCACIÓN BÁSICA

---

MSc.Edwar Salazar Arango  
DOCENTE DEL ÁREA

---

MSc. Myriam Sarabia Molina  
DOCENTE TUTORA

---

Ab. Joe Espinoza Ayala  
SECRETARIO GENERAL

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto de tesis a.

A mis padres quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento, y a mi esposo quien depositando su entera confianza, me apoyo en todo momento, es por ellos que soy lo que soy ahora.

A mis familiares que de una u otra manera colaboraron para culminar esta etapa de mi vida.

**Erika Martha**

## **AGRADECIMIENTO**

**Dejo mi eterna gratitud a:**

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora.

A mi familia: a mi Padre, mi Madre y a mi esposo, por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora.

Por ultimo muy agradecida con mi tutora MSc. Myriam Sarabia Molina quien me guió en todo momento desinteresadamente.

**Erika Martha**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
PORTADA.....	I
CONTRAPORTADA.....	II
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	III
DECLARACIÓN.....	IV
TRIBUNAL DE GRADO.....	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XV
RESUMEN.....	XVI
RESUMEN EN INGLÉS.....	XVII
INTRODUCCIÓN.....	1

### **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA**

1.1. Tema.....	4
1.2. Planteamiento del Problema.....	4
1.2.1. Contextualización.....	6
1.2.2. Análisis crítico.....	7
1.2.3. Prognosis.....	9
1.2.4. Formulación del problema.....	10
1.2.5. Delimitación del objeto de investigación.....	10
1.2.6. Preguntas directrices.....	11
1.3. Justificación.....	12
1.4. Objetivos.....	14
1.4.1. Objetivo General.....	14
1.4.2. Objetivos Específicos.....	14

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1. Investigaciones previas.....	16
2.2. Fundamentos de la investigación.....	19
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	19
2.2.2. Fundamentación Pedagógica.....	21
2.2.3. Fundamentación Psicológica.....	22
2.2.4. Fundamentación Sociológica.....	23
2.3. Categorías Fundamentales.....	24
2.3.1. Definición de la Lúdica.....	24
2.3.2. Concepto de técnicas lúdicas.....	25
2.3.3. Clasificación de las técnicas lúdicas.....	26
2.3.3.1. La lúdica como recurso didáctico.....	27
2.3.3.2. Importancia de las actividades lúdicas.....	29
2.3.3.3. Clasificación de las actividades Lúdicas.....	30
2.3.3.4. La lúdica como estrategia de enseñanza para las ciencias naturales.....	31
2.3.4. De qué forma contribuye la lúdica a construir actitudes positivas en los educandos frente al aprendizaje de las Ciencias Naturales.....	32
2.3.5. La lúdica como instrumento de enseñanza y su relación con el juego.....	33
2.3.6. El juego como una manifestación del carácter lúdico.....	35
2.3.7. El juego.....	36
2.3.8. El juego tiene relación con la motivación, con el aprendizaje.....	37
2.3.9. Características del juego didáctico.....	39
2.3.10. Definición de aprendizaje.....	40
2.3.11. Aprendizaje humano.....	41
2.3.11.1. Pasos del aprendizaje en los estudiantes al dictar una clase.....	41
2.3.11.2. Importancia del trabajo cooperativo en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.....	43
2.3.11.3. Competencias que debe desarrollar el estudiante en Ciencias.....	44

Naturales .....	
2.3.11.4. La importancia de las actitudes en los estudiantes frente al aprendizaje de las Ciencias Naturales.....	47
2.3.11.5. Importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo de la personalidad del niño.....	48
2.4. Fundamentación Legal.....	50
2.5. Hipótesis.....	52
2.6. Señalamiento de las variables.....	52
2.6.1. Variable Independiente.....	52
2.6.2. Variable Dependiente.....	52

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque investigativo.....	53
3.2. Modalidad básica de la investigación.....	53
3.3. Nivel o tipo de investigación.....	55
3.4. Población y muestra.....	56
3.5. Operacionalización de las variables.....	58
3.5.1 Variable independiente.....	58
3.5.2. Variable dependiente.....	59
3.6. Técnicas e instrumentos.....	60
3.6.1. Encuesta dirigida a docentes.....	61
3.6.2. Encuesta dirigida a padres de familia.....	71
3.9. Conclusiones y recomendaciones.....	81
3.9.1. Conclusiones.....	81
3.9.2. Recomendaciones.....	82

### **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

4.1 Datos informativos de la institución.....	83
4.2 Antecedentes de la propuesta.....	84

4.3 Justificación.....	85
4.4 Objetivos.....	87
4.4.1. Objetivo General.....	87
4.4.2. Objetivos Específicos.....	87
4.5. Categorías fundamentales	88
4.5. Metodología del plan de acción.....	93
Guía Didáctica de Técnicas Lúdicas para el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales para cuarto grado.....	94
Técnicas Vivenciales	95
Actividad N° 1: El poder del calor del sol.....	97
Actividad N° 2: Adivinanzas y abecedario de los seres vivos.....	99
Actividad N° 3: El juego de la supervivencia.....	101
Juegos Pautados.....	104
Actividad N° 4: Ensalada de frutas.....	105
Actividad N° 5: Auto presentación con balón.....	107
Actividad N° 6: La mansión de los deseos.....	109
Técnicas de lúdicas de organización y planificación	111
Actividad N° 7: Explorando el origen de los animales.....	112
Actividad N° 8: Un huevo que flota.....	115
Actividad N° 9: Construyamos Balanzas.....	117
Técnicas de evaluación.....	119
Actividad N° 10: Camino hacia el futuro.....	120
Actividad N° 11: Lo que oigo.....	122
Actividad N° 12: Lo que saboreo.....	124

## **CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO**

5.1. Recursos.....	127
5.1.1 Institucionales.....	127
5.1.2 Recursos Humanos.....	127
5.1.3 Recursos Materiales.....	127

5.1.4 Económicos.....	128
Materiales de referencia.....	129
Cronograma.....	129
Bibliografía.....	130
Recursos biblioteca virtual de la Universidad.....	132
Anexos.....	133

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
Tabla N° 1 Población.....	56
Tabla N° 2 Muestra.....	57
Tabla N° 3 Operacionalización de la variable independiente.....	58
Tabla N° 4 Operacionalización de la variable dependiente.....	59
Tabla N° 5 Aplica Técnicas Lúdicas.....	61
Tabla N° 6 Ha recibido capacitación.....	62
Tabla N° 7 Importancia de la aplicación de técnicas lúdicas...	63
Tabla N° 8 Proceso de enseñanza - aprendizaje es el adecuado...	64
Tabla N° 9 Estudiantes interesados en la asignatura de Ciencias Naturales.....	65
Tabla N° 10 Necesaria la aplicación de Técnicas Lúdicas.....	66
Tabla N° 11 Le gustaría contar con una guía de técnicas lúdicas...	67
Tabla N° 12 Aplicación de la guía mejoraría el proceso de enseñanza - aprendizaje	68
Tabla N° 13 Técnicas lúdicas ayudarían a los estudiantes en la adquisición de los conocimientos.....	69
Tabla N° 14 Guía de técnicas lúdicas despertaría el interés de los estudiantes .....	70
Tabla N° 15 Los docentes aplican formas de aprendizaje que involucren juegos.....	71
Tabla N° 16 Docentes capacitados para poner en práctica enseñanza que involucren juegos.....	72
Tabla N° 17 Presencia de juegos dentro de la enseñanza y aprendizaje .....	73
Tabla N° 18 Enseñanza adecuada.....	74
Tabla N° 19 Interés por aprender la asignatura de Ciencias Naturales.....	75

Tabla N° 20	Prácticas educativas utilizando el juego.....	76
Tabla N° 21	Contenidos educativos mediante actividades que relacionen el juego.....	77
Tabla N° 22	Guía de actividades con contenidos recreativos.....	78
Tabla N° 23	Enseñanza mediante juegos.....	79
Tabla N° 24	Interés por la asignatura de Ciencias Naturales.....	80
Tabla N° 25	Datos informativos	83

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
Gráfico N° 1 Aplica Técnicas Lúdicas.....	61
Gráfico N° 2 Ha recibido capacitación.....	62
Gráfico N° 3 Importante la aplicación de técnicas lúdicas.....	63
Gráfico N° 4 Proceso de enseñanza - aprendizaje es el adecuado...	64
Gráfico N° 5 Estudiantes interesados en la asignatura de Ciencias Naturales.....	65
Gráfico N° 6 Necesaria la aplicación de Técnicas Lúdicas.....	66
Gráfico N° 7 Le gustaría contar con una guía de técnicas lúdicas...	67
Gráfico N° 8 Aplicación de la guía mejoraría el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	68
Gráfico N° 9 Técnicas lúdicas ayudarían a los estudiantes en la adquisición de los conocimientos.....	69
Gráfico N° 10 Guía de técnicas lúdicas despertaría el interés de los estudiantes .....	70
Gráfico N° 11 Los docentes aplican formas de aprendizaje que involucren juegos.....	71
Gráfico N° 12 Docentes capacitados para poner en práctica enseñanza que involucren juegos.....	72
Gráfico N° 13 Presencia de juegos dentro de la enseñanza y aprendizaje	73
Gráfico N° 14 Enseñanza adecuada.....	74
Gráfico N° 15 Interés por aprender la asignatura de Ciencias Naturales	75
Gráfico N° 16 Prácticas educativas utilizando el juego.....	76
Gráfico N° 17 Contenidos educativos mediante actividades que relacionen el juego.....	77
Gráfico N° 18 Guía de actividades con contenidos recreativos.....	78
Gráfico N° 19 Enseñanza mediante juegos.....	79
Gráfico N° 20 Interés por la asignatura de Ciencias Naturales.....	80



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

**TEMA:** TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING” CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014 – 2015.

**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O  
**TUTORA:** MSc. Myriam Sarabia Molina.

**RESUMEN**

Esta investigación se refiere a la utilización de las Estrategias Lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje a partir de los ejes articuladores en los estudiantes del cuarto grado de la Institución, con el objetivo de motivar al estudiante en el aprendizaje de esta asignatura, ya que se refleja un bajo rendimiento escolar en la misma, lo cual es un motivo de preocupación en los docentes que imparten esta asignatura, pues, esto representa un problema que precisa la revisión del proceso de enseñanza y las prácticas docentes. En ese sentido, tal revisión, debe de enfocarse en hallar las causas probables que generan el problema planteado, entre las que habrá de considerar las estrategias de enseñanza que utiliza el educador para que el aprendizaje de sus estudiantes, tenga sentido. Los fundamentos teóricos que orientaron esta investigación se enmarcó en la teoría constructivista. El tipo de investigación fue Explorativa y Explicativa; el diseño de investigación es bibliográfico y de campo, utilizando como población para la recolección de la información a docentes y padres de familia del tercer grado, información que después de ser analizada, permitió llegar a las conclusiones y recomendaciones, que darán paso a la creación de la propuesta pedagógica con el fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

**Palabras claves:** Estrategias Lúdicas – Ciencias Naturales –Enseñanza y aprendizaje.



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

**SUBJECT:** RECREATIONAL AREA OF NATURAL SCIENCES FOR THE IMPROVEMENT OF TEACHING LEARNING PROCESS OF STUDENTS FROM GRADE SCHOOL OF BASIC EDUCATION "ING TECHNIQUES. CHANG SIXTO CANSING "CANTON LA LIBERTAD, PROVINCE OF SANTA ELENA, LECTIVO PERIOD 2014-2015.

**AUTHOR:** Erika Martha Tomalá de la O

**TUTOR:** MSc. Myriam Sarabia Molina.

**ABSTRACT**

This research concerns the use of Ludic Strategies for teaching natural science for the improvement of teaching and learning from the articulators axles fourth graders Institution, in order to motivate the student in learning this subject, as reflected poor school performance in it, which is a concern for teachers who teach this course, as this is an issue that requires the review of teaching and teaching practices. In that sense, this review should focus on finding the probable causes of the problem posed, among which must consider the teaching strategies used by the teacher to the student learning, makes sense. The theoretical foundations that guided this research were part of the constructivist theory. The research was exploratory and explanatory; research design is bibliographic and field, using population for the collection of information for teachers and parents of Grade information after being analyzed, allowed reaching the conclusions and recommendations that will lead to the creation of the pedagogical approach to improve student learning.

Keywords: Ludic Strategies - Natural Sciences -Teaching and learning.

## INTRODUCCIÓN

La correspondencia entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” coinciden. Ambas expresiones residen en superar dificultades, localizar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Ferreiro, 2009)

El aprendizaje en el campo de las Ciencias Naturales, es un motivo de intranquilidad en los docentes que imparten esta asignatura, pues, esto representa un problema que obliga la revisión del proceso de enseñanza y las prácticas docentes. En ese sentido, tal revisión, deberá orientarse en hallar las causas probables que generan el desinterés de la asignatura en los estudiantes de cuarto grado, entre las que se tienen que considerar las estrategias de enseñanza que utiliza el docente para que el aprendizaje de sus estudiantes tenga sentido.

Se observa en el aula las clases del cuarto grado, el interés que muestra el docente de innovar y aplicar técnicas lúdicas, ya que estas estrategias que, actualmente, utilizan para transmitir los mensajes educativos, permanecen idénticas año tras año; los recursos instruccionales siguen siendo el libro de texto y el pizarrón, faltan medidas para integrar al estudiante al trabajo escolar, exceso de memorizaciones, copias, recargo de tareas, sin sentido, para los estudiantes, rigidez de los programas, los cuales no atienden a las expectativas de los estudiantes.

Lógicamente, siendo éste el ambiente, los resultados del rendimiento estudiantil no son satisfactorios, la apatía se apodera de los estudiantes, quienes muestran poco interés para comprender los contenidos conceptuales básicos y participar, activamente, en su propio aprendizaje.

En el momento actual, cada vez cobra mayor importancia el estudio del aprendizaje desde la perspectiva del estudiante, que es quien otorga importancia y sentido a los materiales que procesa y decide que tiene que aprender, así como la manera de hacerlo.

La presente investigación está establecida por cinco capítulos, en los cuales se respalda todo el trabajo de investigación que facilitó la elaboración de una propuesta coherente y efectiva. A continuación, se muestra como está estructurado cada capítulo:

**El primer capítulo** contiene el planteamiento del problema, la formulación del problema, los objetivos y la justificación e importancia de la investigación.

**El segundo capítulo** considera la fundamentación teórica, filosófica, legal, pedagógica, psicológica, la hipótesis y las variables de la investigación, las cuales dan soporte a este trabajo investigativo.

**El tercer capítulo** comprende el enfoque, modalidad y nivel de la investigación, la población y la muestra, la operacionalización de las variables, las técnicas e

instrumentos de recolección de datos, las técnicas para el procesamiento de los datos recopilados, se establece el análisis e interpretación de resultados, que son los parámetros para la elaboración de la propuesta que nos permitirá dar solución a cada una de las necesidades halladas en esta investigación, además, de las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada a los docentes y representantes legales.

**El cuarto capítulo** corresponde a la propuesta con su justificación, objetivos, plan y cronograma de acción sobre las Técnicas Lúdicas en el área de las Ciencias Naturales para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el cuarto grado.

**El quinto capítulo** presenta el Marco Administrativo en donde se hace notar los recursos que se emplearon para la realización de este trabajo. Para finalizar, se presenta la bibliografía y los anexos respectivos que sustentan la validez del presente proyecto.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. Tema**

TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ING. SIXTO CHANG CANSING” CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014–2015

### **1.2. Planteamiento del problema**

En el Ecuador, durante los últimos cinco años, se han generado cambios sustanciales en el ámbito educativo, generados a través de las reformas implementadas a la Ley de Educación, pues, ésta no puede seguir respondiendo a las demandas de la sociedad en permanente cambio de la forma tradicional como lo ha venido haciendo hasta ahora. Es prioritario, modernizar los sistemas educativos en todos los estamentos sociales, es decir, emprender estrategias de acción para responder a esos procesos y atender al mejoramiento de la calidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas del país y de la provincia de Santa Elena.

(DIAZ HOLGUIN, 2014), expresa: “En los últimos años el proceso educativo ha sufrido muchos cambios, tanto por la aplicación de la reforma a la ley de Educación como a la planificación curricular, donde se establecen nuevos parámetros en el proceso de planificación, evaluación y modo de actuar dentro del proceso educativo que se orientan a conseguir una educación de calidad a través de procesos y mediante experiencias concretas para obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes, y así lograr la excelencia académica que debe primar en todas las Instituciones Educativas tanto públicas como privadas”. (Conferencia sobre los cambios que se implementan en el proceso educativo de Santa Elena).

Hoy en día la enseñanza en las escuelas no ha cambiado, debido a que se continúa insistiendo en que los estudiantes mantengan un aprendizaje memorístico; esta problemática es uno de los mayores conflictos del sistema educativo; siendo la educación el motor de cambio y el medio para el progreso de una nación, no se puede permitir seguir preparando con tantas limitaciones para el desarrollo de su capacidad intelectual.

Tanto los docentes como los padres tienen la obligación de formar a sus hijos en un ambiente adecuado; es en la edad escolar en la cual el niño forma su personalidad, es en esta etapa en la que se cimienta las bases de su desarrollo intelectual por lo que, es importante tener muy claro cual debe ser el verdadero aprendizaje, que es trascendental en la vida del futuro profesional, si no tiene la

educación correcta no solo estará destinado al fracaso sino a generar más problemas.

### **1.2.1. Contextualización**

A través de acciones que conlleven a mejorar la calidad de la educación, se debe establecer como una prioridad fundamental de los docentes el manejar los procesos adecuados, útiles y prácticos para llegar a los niños y niñas en el desarrollo de las actividades dentro del aula de clases con contenidos fáciles, útiles y de gran ayuda dentro del proceso de formación integral.

Al trabajar los contenidos del p nsum acad mico en cada uno de los grados del ciclo de Educaci n B sica, se establece que las Ciencias Naturales, es el  rea b sica y fundamental que sienta las bases para que los ni os/as sientan ese apego por la naturaleza desde las aulas de clases y puedan hacer conciencia del da o que se hace al no aplicarse medidas que conlleven a rescatar nuestro entorno.

Consciente de la responsabilidad de los docentes, de impartir a ni os y ni as una educaci n b sica de calidad,  ntegra e integradora, centrada en la formaci n de capacidades y la pr ctica de valores, insertada en la realidad econ mica, social, pol tica y cultural del entorno, del pa s y del mundo mediante el empleo de estrategias y t cnicas l dicas que desarrollen en los estudiantes una actitud creativa, participativa y cr tica, para lograr aprendizajes significativos; y con las

experiencias y vivencias en la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” ubicada en el Cantón La Libertad, donde la mayoría de estudiantes, a criterio del Directivo de la Escuela, quien expresa que éstos tienen deficiencias en el área de Ciencias Naturales.

Por lo que, es necesario mejorar la utilización de las técnicas lúdicas que son un medio para promover aprendizajes mediante el juego didáctico y así ver a los niños y niñas creativos e innovadores, tanto en el aula de clases como fuera de ella.

### **1.2.2. Análisis crítico**

En el año 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó la evaluación a la Reforma Curricular de 1996, cuyos resultados fueron, entre otros: desactualización de la Reforma, incongruencia entre los contenidos planteados en el documento curricular y el tiempo asignado para su cumplimiento, desarticulación curricular entre los diferentes años de la Educación General Básica (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2014).

El Ministerio de Educación, sobre la base de estos resultados, elaboró la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, la cual entró en vigencia desde septiembre de 2010 en el régimen de Sierra, y desde abril de 2011 en el régimen de Costa.

A partir desde el p nsu m de estudios de la (CULTURA, 2010), en donde se expresa: “El proceso de Actualizaci n y Fortalecimiento Curricular de la Educaci n General B sica tiene como objetivo desarrollar la condici n humana y preparar para la comprensi n, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formaci n de ciudadanos que practiquen valores, que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir contemplados en los estamentos legales que rigen nuestro pa s”. (P g. 9).

Por lo que, se hace necesario hacer una evaluaci n en la Instituci n educativa para detectar las falencias que se presentan en las distintas  reas del conocimiento y as  lograr mejorar la calidad de educaci n. Esta problem tica se ahonda m s, debido a la falta de preocupaci n de los padres de familia en el control de tareas de sus hijos, se ha podido observar que presentan de forma incompleta, desordenada y poco satisfactoria, raz n por la cual, se ven obligados a realizar todos los trabajos solos.

Esta situaci n debe cambiar, por lo que esta investigaci n se reviste de gran importancia porque va a permitir generar innovaciones en la modalidad de ense anza, los estudiantes mejorar n su rendimiento acad mico y as  se cumplir n los objetivos y metas que aspiran las autoridades de educaci n, tanto en el nivel inicial como en la educaci n general b sica, de todo el sistema educativo ecuatoriano.

### 1.2.3. Prognosis

*“Es en la edad escolar en la cual el niño forma su personalidad y sobre todo, es en esta etapa en la que se cimienta las bases de sus desarrollo intelectual”*  
(ESTRADA, 2011).

Por lo que, es importante tener muy claro cuál debe ser el verdadero aprendizaje que se imparte dentro del aula de clases, ya que es trascendental en la vida del futuro profesional, si no tiene la educación correcta no sólo estará destinado al fracaso sino a generar más problemas de tipo social, lo que influirá, negativamente, en el desarrollo de la sociedad.

Si se trabajara correctamente las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales mejorará el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 – 2015

El presente trabajo de investigación está orientado a que los docentes mejoren la aplicación de las técnicas lúdicas, ya que esto permitirá un mejor desarrollo cognitivo, especialmente, en el área de Ciencias Naturales, porque esta asignatura tiene una amplia formación para la concienciación, preservación y cuidado del medio ambiente, siendo este *“un medio esencial de trasmisión en el contexto socio educativo”* (BOHORQUEZ, 2009).

Los profesores desconocedores de técnicas lúdicas que potencien un aprendizaje significativo, solo forman entes problemáticos, carentes de destrezas básicas y lo que es más preocupante niños con baja autoestima, desmotivados y un bajo nivel de desarrollo mental. Es decir con un desarrollo deficiente en el Interaprendizaje.

Si queremos una sociedad que tenga un desarrollo integral debemos solicitar que se capacite a los docentes, sobre técnicas y estrategias lúdicas y a la vez proporcione a las instituciones el material didáctico suficiente, logrando de esta manera mejorar la calidad de la educación.

#### **1.2.4. Formulación del Problema**

¿Cómo influyen las Técnicas Lúdicas en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica Ing. Sixto Chang Cansing, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 – 2015?

#### **1.2.5. Delimitación del objeto de investigación**

**Campo:** Educación Básica

**Área:** Ciencias Naturales.

**Aspectos:** El mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje a través de la aplicación de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales.

**Tema:** Técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales, para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 – 2015.

**Delimitación temporal:** La investigación se realizará durante el Año Lectivo 2014– 2015.

**Delimitación espacial:** Esta investigación se la realizará en la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 – 2015.

#### **1.2.6. Preguntas Directrices**

- ¿Qué son las Técnicas lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje que se aplica a los estudiantes del Cuarto Grado?.
- ¿Cuál es la importancia de la aplicación de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales?
- ¿Cuáles son las técnicas lúdicas apropiadas que deben utilizar los docentes en el Cuarto Grado de Educación Básica, específicamente, en el área de Ciencias Naturales?

### 1.3. Justificación

La nueva educación, que se imparte en el Ecuador, busca iniciar con cambios metodológicos, esto ha motivado realizar esta investigación, apoyada en las innovaciones pedagógicas, donde se profundiza que desde los primeros años de educación básica se debe iniciar las prácticas de proceso de la aplicación de técnicas lúdicas, naturalmente, orientados en una didáctica que guiará, oportunamente, el nuevo conocimiento que se imparte desde las aulas de clases.

Al **aplicar** las técnicas lúdicas se logrará desarrollar en los niños y niñas, destrezas, dentro del proceso constructivo, forjador de humanos íntegros, sintiendo placer por aplicarlas con iniciativa propia hasta convertirlo en un hábito dentro del desarrollo de las actividades diarias que se realizan en el salón de clases.

A criterio de (NUÑEZ BARRIONUEVO, 2012), expresa: “La lúdica como estrategia innovadora en la enseñanza de las Ciencias Naturales implica el dominio de la estructura conceptual, así como grandes dosis de creatividad e imaginación, lo que permitirá al profesor y alumno estén más motivados para el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo beneficiar a ambos en el contexto educativo”.

Con el desarrollo de estas técnicas, se **logrará** promover la capacidad creadora, crítica y reflexiva de los Docentes, mediante estrategias metodológicas para

mejorar su desempeño y el logro de resultados satisfactorios en los educandos, quienes verán una actitud positiva y relajada.

Además, al aplicar las técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales, se **permitirá** el desarrollo de las propuestas en el currículo de la Educación Básica y así el logro de potenciar el inter- aprendizaje, basados en un enfoque constructivista.

Es, además, un tema de **actualidad**, el mismo que permite fortalecer el uso, aplicación e importancia de las técnicas lúdicas, las mismas que tienen como principio proporcionar al Docente los conocimientos técnicos - prácticos para verificar los conocimientos adquiridos por los educandos en un proceso de clase.

Con el desarrollo de esta **investigación** se espera obtener resultados positivos y lograr en los niños y niñas una educación de calidad y calidez, por lo tanto, es deber de los docentes, quienes deben actuar con responsabilidad y tomar conciencia de que tiene que ser parte de esa transformación educativa, mejorando la motivación en el aula de clases, aplicando técnicas, métodos, estrategias y recursos en el desarrollo de las diversas actividades con los estudiantes.

Se debe asumir que el docente, no es un técnico que se limita a la aplicación de mandatos o instrucciones o una persona dedicada a la transmisión de conocimientos; son personas que requieren de preparaciones pedagógicas, didácticas y disciplinarias que le permitan afectar la realidad educativa, son seres

humanos con modelos mentales que orientan sus acciones y que son sujetos con unas concepciones o ideas de su ejercicio profesional que direccionan su quehacer docente, y que además, facilitan u obstaculizan el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje de la ciencia.

Este trabajo investigativo quiere servir como guía y proporcionar sugerencias útiles, pero nunca puede suplir el enfoque personal que cada docente debe transmitir en su quehacer diario.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar las técnicas Lúdicas en el área de Ciencias Naturales para el mejoramiento en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica Ing. Sixto Chang Cansing.

##### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Determinar en el proceso de enseñanza aprendizaje las actividades lúdicas de los niños/as de la escuela de Educación General Básica Ing. Sixto Chang Cansing, en el área de Ciencias Naturales.

- Destacar la importancia de las actividades lúdicas utilizadas en el aula para el proceso enseñanza aprendizaje de los niños /as de cuarto año de Educación Básica.
  
- Elaborar una guía didáctica de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales, para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Sixto Chang Cansing”.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Investigaciones previas**

En el año 2012, en la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, Colombia, se presenta el trabajo: “La Lúdica como estrategia innovadora en la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en niños de Cuarto Grado” de los autores: Luis Muñoz Angulo y Luisa Saavedra Larios.

Los autores de este trabajo investigativo consideran que el bajo nivel académico de los estudiantes de Cuarto Grado hace pertinente el estudio de la problemática, en vista de los estudios del Ministerio de Educación de Colombia, en donde se muestra que los estudiantes no desarrollan en su totalidad las capacidades en el área de matemáticas, en lo que respecta a la comprensión de números, operaciones aritméticas y la aplicación de estos conceptos para resolver diversos problemas; por lo tanto, su bajo rendimiento académico no le permite estar en posibilidad de relacionar las situaciones planteadas con su vida cotidiana.

Las egresadas Orellana Galarza Olga Margot y Valenzuela Vaca Martha Del Rocio, presentaron en el año 2010, el tema: “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la

ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo académico 2009-2010”. Propuesta Lúdica alternativa, previa a la obtención del Título de Licenciadas en la Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología.

En la Universidad Estatal de Bolívar (2011) se presentó el trabajo investigativo con el tema: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para el área de matemáticas de los niños y niñas de Tercer Año de Educación General Básica Paralelo “A” en la escuela Alfredo Noboa Montenegro del cantón Caluma, provincia Bolívar, en el período 2010 – 2011, de la autoría de Luz María Chillo Agualongo.

En la Universidad Técnica de Machala, en el año 2012, las estudiantes: Escalante Betancourt Carmen Raquel; Espinoza Quezada Cinthia Lizbeth; Sánchez Sánchez Sandra Sara, presentaron el tema: Nivel de aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de interaprendizaje del área de Lengua y Literatura en el Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “John F. Kennedy” del cantón Pasaje, en el periodo lectivo 2011 – 2012

Finalmente, en el año 2012, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, la egresada Betty Alexandra González Burgos, presentó el tema: “Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la Escuela Fiscal Mixta N° 2, Polibio Jaramillo Saa, del Cantón Playas”

De las investigaciones consultadas se las considera de gran utilidad porque de cada una de ellas se tomo como referencias las situaciones más importantes, tratando de procurar la excelencia académica mediante la aplicación de una estructura curricular y metodológica que se sustenta en el modelo pedagógico cognitivo, se complementa con la propuesta educativa en valores y se completa con la formación integral del niño, al entregar a la comunidad estudiantes inteligentes, creativos y críticos, capaces de resolver problemas e insertos en la realidad circundante; además, esto puede contribuir a que haya un intercambio de opiniones en torno al juego, su relación con el aprendizaje escolar y su lugar en las prácticas de enseñanza desarrolladas en la escuela.

Es de mencionar que las técnicas lúdicas son las herramientas didácticas que más se utilizan en diferentes países, estas son aplicadas mediante una gran variedad de juegos para lograr una parte importante del aprendizaje, que se va alcanzar con determinada estrategia; porque el juego en la escuela tiene un lugar privilegiado, especialmente en los primeros años de educación básica. Es un estimulador de las inteligencias, desarrolla habilidades que conducen a aprendizajes significativos.

El juego, es sin lugar a dudas la actividad que más atrae a niños y niñas, porque éste es diversión, motivación, educación, libertad; es la vida misma del niño; le permite el desarrollo mental, emocional, físico, ético y social; le permite un sentido de sana competencia, cooperación y disciplina, además de convertirse en un idioma universal.

## **2.2. Fundamentaciones de la Investigación**

### **2.2.1. Fundamentación Filosófica**

Las Ciencias Naturales es aquella ciencia que estudia la naturaleza, ésta sigue la modalidad del método científico que, también, se la conoce como un método experimental. Las Ciencias Naturales se basan en el razonamiento lógico de las ciencias formales.

Al respecto, Jean Jacques Rousseau, citado por (GÓMEZ, 2010) demostró que el niño “tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; además de que nada se aprende si no es a través de una conquista activa. No le deis a vuestro niño ninguna clase de lección verbal: él debe aprender solo de la experiencia”. Por lo tanto, sólo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, instrumentos de la inteligencia, y que para poder sacar todo el provecho posible, es necesario que el cuerpo que lo sustenta sea robusto y sano y esto se lo puede lograr mediante el juego.

(FERNANDEZ, 2009) “La actitud lúdica amplía la perspectiva de la vida; los niños juegan a ser adultos y los adultos a ser otros y el juego a ambos, le alimenta el espíritu; no se trata de jugar con juegos convencionales, sino de jugar con lo cotidiano para lograr que sea distinto”. Jugar es poder ensayar de manera informal y poco seria; y obliga a ser creativo, inventar, improvisar y descubrir nuevos caminos. Es una oportunidad para encontrar nuevas posibilidades inconcebibles,

alocadas, riesgosas, que solamente se descubren jugando, cuando se está dispuesto a eludir la lógica que se aplica en el aula de clases.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del área de las Ciencias Naturales, se promueve la preparación de los estudiantes en los conocimientos de interés, acerca de la necesidad social de poder desarrollar una manera de actuación que esté dirigida a proteger, cuidar y preservar los recursos naturales, para el hombre y el de las generaciones futuras.

La filosofía de la educación es considerada como la manera de preparar a los estudiantes para la vida, la capacidad de poder resolver los problemas que se presentan, además, de su esfuerzo y posibilidades.

(FOLLARI, 1996) “Lo que, históricamente, se ha llamado Filosofía de la Educación, es un espacio autónomo en relación con la filosofía. Su campo ha sido, tradicionalmente el de la discusión de cuáles son los valores fundamentales que la educación debe transmitir y cuáles son los métodos a utilizar en relación sobre todo al "niño", objeto tradicional de la acción y por tanto de la reflexión educativa”.

Cabe recalcar, que la ciencia hace referencia a la construcción humana y también a la enseñanza de las Ciencias Naturales, transmitiendo las verdades fijas, sino que se pretende darle al estudiante la posibilidad de entender las perspectivas que tiene el mundo, siendo el área de las ciencias naturales la que se impartirá a los

estudiantes permitiéndoles debatir y crear un diálogo racional para entender los diferentes problemas que se le presentan.

### **2.2.2. Fundamentación Pedagógica**

La formación de los docentes, hoy en día, muestra ciertas dificultades para el logro profesional, los cuales dan respuesta a las temáticas educativas. Para lograr el aprendizaje en los estudiantes, es necesario reestructurar los procesos didácticos, así como aprender a cambiar la mentalidad y actitud de los docentes, estudiantes y padres de familia.

El fundamento pedagógico de las ciencias naturales es parte de una de las realidades de la práctica educativa, en la cual el rol que desempeña el docente es importante ya que es quien, en su trabajo, dentro de la institución, se encarga de desarrollar los diferentes aspectos de la concepción de la enseñanza y el pensamiento.

Según Ausubel D. (1999), citado por (PAREDES, 2009), expone: “el aprendizaje significativo es el que conduce a la reflexión y a la significación de lo aprendido, teniendo la oportunidad de usar este tipo de aprendizaje en la solución de los problemas y como apoyo para una educación integral”.

En el área de las Ciencias Naturales, se tratará de adoptar un modelo constructivista, en el cual se trabajará el aprendizaje significativo, debido a que es

muy amplio el campo de las ciencias que se enmarcan en los estándares, contenidos básicos y los diferentes conceptos básicos para de esta manera aprender por medio de la experimentación, y la conformación de las teorías y el mundo real.

### **2.2.3. Fundamentación Psicológica**

La psicología, al igual que en diferentes campos de estudio en referencia a las ciencias pedagógicas, como lo son: la educación, personalidad, aprendizaje y el desarrollo social, integran una de las teorías más específicas, que son definidas en diferentes términos. Se menciona, sintéticamente, a la orientación internalista y externalista del desarrollo de la moral.

Piaget, (1971), citado por (DE ALMEIDA, 2009): "Creemos que toda investigación en psicología científica debe partir del desarrollo y que es la formación de los mecanismos mentales en el niño lo que mejor explica su naturaleza y su funcionamiento en el propio adulto".

Desde una filosofía educativa se pretende dar respuesta a las normativas como: son los valores y la ética, en qué consiste la moralidad, también, conocer que está correcto y que no, además de saber cuáles son las normas éticas que deben orientar la acción del ser humano para que pueda conducirse en la sociedad y que exige ella de sus instituciones.

Es evidente que desde un punto de vista de las interrogantes de como suceden los diferentes fenómenos morales, como también saber que lo ocasiona, todas estas son las interrogantes que la psicología moral pretende responder. La situación específica que es planteada por un psicólogo es saber cómo se implantan las diferentes normas morales y su incidencia en el ser humano. Ésta está orientada a describir y conocer en qué consiste el proceso de desarrollo moral y cuáles son los factores que la ocasionan.

#### **2.2.4. Fundamentación Sociológica**

(BLANCO, 2011) “La escuela, en cuanto a un sistema democrático y social, debe educar a los estudiantes y a las sociedades, que comprenden la naturaleza del ambiente, el cual resulta de las interacciones que viene de los aspectos: físicos, biológicos, sociales, culturales y económicos, los cuales contribuyen en la formación de actitudes y valores que sirvan para el mejoramiento de las interacciones que tiene el hombre con la sociedad”.

Los componentes sociológicos de la institución educativa no se los debe identificar, solamente, como un espacio físico o un recurso humano, sino que se los debe identificar como una comunidad que se encuentra inmersa dentro de la sociedad. Desde este punto de vista, la escuela es un ambiente para poder comunicarse, enseñar, aprender, crear, divertirse y ver el mundo por medio de las experiencias vividas.

A ser la preservación de la naturaleza, uno de los aspectos que se han ido identificando como primarios en la sociedad actual, debido a la destrucción sostenida que se hizo de su hábitat, el cual se debe considerar como una base ecológica, que junto con el conocimiento del medio, puede propiciar una actitud de cuidado y respeto hacia el medio ambiente.

### **2.3.Categorías fundamentales**

#### **2.3.1. Definición de lúdica**

La palabra lúdica se origina del vocablo latín *ludus* que en su definición en el diccionario (LAROUSSE, 2014) significa “*perteneciente o relativo al juego*”. La lúdica se comprende como el espacio de desarrollo de los sujetos.

Este concepto de lúdica es complejo y amplio, ya que hace referencia a la necesidad que tiene el ser humano de expresarse, comunicarse, sentir en sí mismo el experimentar emociones dirigidas al entretenimiento, esparcimiento y diversión e incluso el llorar o gritar como una fuente verdadera que genere emociones.

La lúdica promueve el desarrollo psico- social, la disposición de la personalidad y evidencia de valores, se puede dirigir hacia la adquisición de conocimiento, englobando una extensa gama de actividades en las cuales interactúan el conocimiento, gozo, creatividad y placer.

La lúdica es más bien una predisposición del sujeto para hacer frente a la cotidianidad y a la vida, es una forma de relacionarse con la vida y con ello el vincularse con espacios que produzcan gozo y disfrute en la ejecución de actividades imaginarias y simbólicas como es el juego. En este sentido, la lúdica es un término que es complejo de entender pero que, sin embargo, se lo expresa y reconoce en gran parte de las prácticas culturales vinculadas al explorar, recrear, proponer e imaginar, frecuentemente, es considerado como una transgresión a esta actividad.

### **2.3.2. Concepto de técnica lúdica**

(ANTUNES, 2011) “Las técnicas lúdicas son las herramientas didácticas aplicadas mediante gran variedad de juegos para lograr una parte del aprendizaje de la lengua o idioma, que se va alcanzar con determinada estrategia; porque el juego en la escuela tiene un lugar privilegiado, especialmente en los primeros años de educación básica”.

El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad, convivencia. Un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples que se desarrollan dentro y fuera del aula, tanto niñas/os como adultos que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas.

De tal manera, que un espacio donde se pueda jugar es un lugar de socialización creativa, que propicia el desarrollo integral del individuo, equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su personalidad y creatividad.

### **2.3.3. Clasificación de las técnicas lúdicas**

#### **1. Técnicas vivenciales:**

(CÁRDENAS, 2010) “Son aquellas en las que a través de la puesta en práctica de una situación, las personas se involucran y toman actitudes espontáneas. Es como si estuvieran viviendo, realmente, el hecho” (Pág. 58).

Por lo expuesto, los docentes utilizan las técnicas vivenciales como estrategias en el desarrollo de las actividades en el aula de clase, ya que se manifiestan en actitudes y acciones personales, y grupales, cuando un conjunto de personas, en este caso, los estudiantes comparten los mismos ideales, experiencias significativas ante una situación,

#### **2. Técnicas de organización y Planificación**

(CÁRDENAS, 2010) “Son aquellas que se dirigen a conceptualizar dichos temas o que ayudan a mostrar, simbólicamente, cómo se organiza un grupo y planifica” (Pág. 59)

Estas técnicas son parecidas a las que se presentan a las planificaciones anuales, quimestrales, semanales y diarias, las cuales están encaminadas a la sistematización de estos procesos, los mismos que deben cumplir la obtención de los objetivos y metas de la labor.

### **3. Técnicas de evaluación**

(CÁRDENAS, 2010) “Son las que sirven para medir y tomar decisiones sobre el desarrollo de un proceso grupal; también, se usan en un corte longitudinal para modificar estrategias constituidas” (Pág. 60).

La finalidad de la evaluación está dirigida al mejoramiento del desarrollo de las competencias del estudiante; es por ello que el docente debe seleccionar las técnicas e instrumentos de evaluación más idóneas que contribuyan a garantizar la construcción permanente del aprendizaje, y así el niño y niña pueda desarrollar sus habilidades e ideas.

#### **2.3.3.1. La lúdica como recurso didáctico**

La lúdica es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje; estas estrategias, métodos, acciones, destrezas, buscan que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, compaginándolas con actividades dentro y fuera del aula de clases.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del niño y niña, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años); en etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

El juego se encuentra presente durante toda la vida del ser humano tomando distintas formas, en la etapa del ser humano que se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser de gran movimiento e impulsivos, en tanto que en la edad adulta se vincula más con actividades lúdicas como por ejemplo: actividades artísticas, deportes o juegos de mesa; manteniendo el mismo objetivo del juego: el superar obstáculos sin tener en cuenta la responsabilidad que conllevaría realizar la misma actividad en la vida real, lo que genera en el ser humano satisfacción y placer que aportan a la realización social y personal.

(Huizinga, 2001) Es un reconocido historiador que le ha otorgado una importante trascendencia al tema, puesto, que en su tesis expone que del juego nace la civilización y por consiguiente, la cultura; tesis que se la puede encontrar en su libro titulado “Homo Ludens”.

Para Huizinga, mientras, se pone en práctica la actividad lúdica, los sujetos imaginan y crean su propio mundo, con un orden alejado y propio en relación a las preocupaciones de la vida real, por lo que sus fines no son materiales sino más bien “sagrados” o espirituales.

El juego es una lucha por algo, o en su caso, una representación de algo y al realizar el estudio de la cultura, halló que muchas de las manifestaciones culturales primitivas eran retratos sagrados que se encontraban vinculados con el juego. Pero ¿Qué motiva al sujeto a jugar?

El afán por competir con la única finalidad de ganar, en un entorno en el cual se puede simular el ser un personaje distinto al de la vida real haciendo uso de máscaras o disfraces, dejando al azar los resultados ya que en cada jugada se arriesga el ganar o perder lo que origina la emoción y el vértigo.

### **2.3.3.2.Importancia de las actividades lúdicas**

A criterio de (VAZQUEZ, 2011), expresa: “Se puede decir que las actividades lúdicas toman relevancia, puesto que, posibilitan el ejecutar las sesiones de clases más amenas e incrementan el nivel de entendimiento por parte del estudiante”.

Indistintamente, el docente posee la oportunidad de analizar de manera eficaz la asimilación de la información que se le enseña al estudiante, posibilitándole el verificar el nivel de entendimiento que han logrado alcanzar y principalmente, el estudiante se apropia de hábitos y habilidades en el orden práctico mejorando las relaciones interpersonales.

La lúdica hace referencia a la necesidad que tiene cualquier sujeto en el sentir emociones y ésta se puede entender como una actitud personal frente a la vida. El

juego es la figura que más se relaciona a la expresión infantil, en la cual el niño o niña planifica su mundo.

El niño juega continuamente, y reproduce por medio del juego sus relaciones y vivencias en el ambiente que lo rodea, no se puede debatir juego si no se habla sobre aprendizaje. (Rousseau citando a Cárdenas, 2009), manifiesta que “el juego es el procedimiento más eficiente para aprender, ya que el juego aporta al desarrollo de las funciones motoras, beneficiando la respiración”.

El punto principal radica en la ejecución de juegos que sirvan al desarrollo de varios tipos de inteligencias, los juegos resultan ser muy interesantes para los niños en los varios momentos evolutivos, estimulando los deseos de curiosidad y descubrimiento, y teniendo en cuenta que el juego no es una actividad que se pierde con el transcurrir del tiempo.

### **2.3.3.3. Clasificación de las actividades lúdicas**

(TORRES, 2009) “Gran parte de los autores, en el instante que realizan una clasificación básica de las actividades lúdicas, hablan sobre dos tipos de actividades, que pueden ser complementadas con las ventajas propias de cada una”.

Esta clasificación es la siguiente:

**Actividades lúdicas libres:** este tipo de actividades ayudan a la espontaneidad y al desarrollo de la imaginación y actividad creadora, posibilita el actuar con independencia y libertinaje.

**Actividades lúdicas dirigidas:** estas actividades posibilitan el uso de juguetes, ayudan a modificar las situaciones formativas, beneficia al desarrollo afectivo, motriz y afectivo, propone modelos para satisfacer e imitar las necesidades de cada sujeto.

#### **2.3.3.4. La Lúdica como estrategia de enseñanza para las Ciencias Naturales**

Es importante y necesario hacer de las Ciencias Naturales un aprendizaje significativo mediante la aplicación de estrategias lúdicas que permitan al estudiante comprender, analizar, comparar, sintetizar, elementos cognitivos de manera creativa, divertida y agradable en todo sentido para alcanzar en el educando su desarrollo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que se da en el aula de clases.

La lúdica dentro del aula de clases, se convierte en un requisito necesario, desde el punto de vista pedagógico constructivista que intenta una formación y un desarrollo humanístico armónico, equitativo y sostenido. Pero, en la escuela se idealiza a la lúdica como un imposible, centrada en las didácticas del raciocinio instrumental que perciben a la educación como adiestramiento, control y conducción.

(Cajiao, 2009): “No hay tiempo ni espacio; la escuela ha sido hecha para educar, para aprender a leer a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza, para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa”

De lo planteado por el autor se afirma que se evidencia una contradicción, la escuela prohíbe lo que el joven desea y exige lo que éste rechaza, lo que interesa al docente en relación con lo expuesto, la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito y se ha alejado del mundo lúdico.

#### **2.3.4. De qué forma contribuye la lúdica a construir actitudes positivas en los educandos frente al aprendizaje de las Ciencias Naturales.**

Se puede deducir que la lúdica es al mismo tiempo necesaria para desarrollar en el educando una actitud frente a la vida. Actitud, mediante, la cual se guía las relaciones interpersonales con confianza, alegría de una forma descuidada, lejana de la realidad frente a los problemas o contratiempos que ocurren en la cotidianidad.

(Decroly & Monchamp, 2009): “Si los docentes realmente desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberían empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento del aula y la escuela y un

cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver de sentir como el otro, ese niño que se encuentra en pleno desarrollo y necesitado de expresión y de satisfacción lúdica”

Al tener en cuenta las cosas que motivan al estudiante, qué le satisface y qué le despierta el gusto por aprender el contenido de las asignaturas, especialmente, en el área de ciencias naturales, es importante que los docentes dejen de mirar a los estudiantes como subalternos, incorporando dentro de su didáctica las actitudes lúdicas, pues, están abren el camino a las interacciones humanas. Entendiendo este planteamiento como la comprensión de que los educandos aprendan mucho mejor incluyendo la actividad lúdica dentro del contexto educativo.

### **2.3.5. La lúdica como instrumento de enseñanza y su relación con el juego**

(ORTEGA & Carlos, 2009), expresa: “Dentro de la enseñanza y aprendizaje se han encontrado la evidencia influencia que posee la lúdica en la actividad diaria del educando, como una estrategia necesaria en el currículo escolar, ya que permite al educador plasmarse logros y objetivos para la ejecución del juego”.

Hasta los actuales momentos, se ha restado la enseñanza por medio del juego, ya que es considerada como una actividad poco adecuada para transmitir conocimientos y también, como una pérdida de tiempo o tan sólo como actividades de tiempo libre o de ocio, pero mediante diferentes investigaciones se ha comprobado que no es una forma especial de comunicación y enseñanza sino

que, además, se convierte en una herramienta de exploración, el mismo que tiene que ser cultivado y considerado en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales.

Además de considerar que la enseñanza y aprendizaje no es más que un resultado de lo obtenido, desde interna o externamente, que certifican una experiencia y a partir de ello, una proyección en la vida; se evidencia que la actividad que influya en la enseñanza y aprendizaje es importante, mucho más cuando se concuerda con la idea de que en la infancia y en la adolescencia son dos etapas de mayor comprensión del aprendizaje en el individuo.

Algunas particularidades que se deben de considerar en la aplicación de la lúdica como estrategia en el proceso educativo son:

- Dominio conceptual sobre la lúdica, juego, las clases de juego y el aprendizaje que se intenta enseñar a través de la lúdica.
- Tener una total claridad hacia donde se quiere dirigir al estudiantado y lo que se quiere lograr en ellos.
- Tener preestablecida una planificación de las actividades lúdicas que se van a desarrollar con los estudiantes de forma que exista coherencia y exijan un nivel de complejidad de conocimientos en sus educandos.
- Tener pleno conocimiento de las particularidades que presentan los estudiantes con los que se va a aplicar la lúdica (estadio de desarrollo cognitivo, interés por algunos juegos, etc.).

Dada las características que acoge la lúdica en el contexto educativo dentro del horario de clases, el aprendizaje aplicando el juego debe realizarse alternando maneras organizativas principales, todas dentro de una actividad lúdica, como el trabajo en grupo, que den paso al desarrollo de dinámicas participativas bajo la guía del docente, utilizando técnicas y métodos de enseñanza apropiadas.

### **2.3.6. El juego como una manifestación del carácter lúdico**

(ESTÉVEZ, 2010), manifiesta: “El juego gracias a su propiedad se ha convertido en un canal de comunicación que responde a la cultura de cada pueblo, la cual a través del tiempo va evolucionando según el desarrollo de la sociedad, tomando en cuenta sus valores y actitudes de la actividad sensomotora de la enseñanza, atribuyendo la importancia al juego, aceptándose como un instrumento de significativo contenido pedagógico”.

Desafortunadamente, aunque el juego representa un valor importante en la pedagogía, existe una gran cantidad de docentes que no lo ponen en práctica, estas limitaciones se encuentran delimitadas por las creencias de que el juego es una actividad complementaria para lo cual no se necesita ir a la escuela, debido a que existen muchos sitios de recreación especializados para el desarrollo de esta actividad.

Por lo anterior es evidente que los docentes presentan dificultades en la construcción significativa y participativa de su formación integral, ya que en los

procesos educativos se les coarta el derecho de ser parte activa en la construcción, producción y socialización de sus conocimientos conforme lo establece la ley.

Esta situación limita su capacidad de aporte, contribuyendo y convirtiéndolos en seres pasivos de su educación, por lo que asalta la preocupación de saber si el docente desconoce, lo concerniente a los estándares curriculares o por el contrario el perfil profesional no es el adecuado para llevar a cabo esta labor (profesionales en otras áreas) o quizás que considere que los estudiantes solo son receptores de información y que para enseñar solo basta con transmitir contenidos.

### **2.3.7. El juego**

El juego es considerado como una actividad permanente y propia en el ser humano, a partir del momento que se nace y en el transcurso de todas sus etapas de desarrollo, tanto el hombre como la mujer tienen esa sensación de atracción hacia las actividades de juego, es aquí que toma la importancia el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

(LÓPEZ, 2007) “El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego se aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que han nacido”.

El juego o también, denominado como actividades lúdicas es un significativo instrumento de expresión de las emociones y pensamientos más profundos del ser

humano que, en la mayoría de veces no puede ser demostrado de forma directa. Cuando se juega, se expresan conflictos internos y a la misma vez se minimizan los efectos de experiencias negativas.

(VOGT, 2002) “El niño puede expresar en el juego su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión de comunidad la convivencia”.

A criterio de (DINELLO, 2003) “Un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quién participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niñas como niños y los adultos que les acompañan se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas”.

De forma tal, que se reconoce al espacio en donde se juega como un lugar en el que se puede crear una socialización creativa, que ayuda en el desarrollo integral equilibrado del sujeto, además, de ayudar en los aspectos sociales, emocionales, físicos ayudando al espíritu crítico y reflexión, fortaleciendo el vocabulario y desarrollando la creatividad y personalidad.

### **2.3.8. El juego tiene relación con la motivación con el aprendizaje**

Desde un punto de vista general, el juego se idealiza como un instrumento que pone en desarrollo las destrezas físicas y las habilidades cognitivas. Es por ello

que se cuenta con una propensión natural al jugar, debido a que a través de la acción del juego el ser humano se reta a si mismo superar el deseo de ser mejor. Otro aspecto importante que propone el juego es la posibilidad de hacer visible determinadas actitudes en los estudiantes, lo que permite al docente conocer todas estas actitudes de forma natural.

(TAYLOR, 2009), “El juego es un espacio de construcción que hace posible la construcción del desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. El juego constituye una tercera zona, un lugar de mayor flexibilidad que la vida externa, y en la cual el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que es propia”

Lo expuesto por el autor, permite argumentar que el juego es una actividad importante en la infancia, y es, precisamente, en la acción de los juegos cotidianos, los infantes por primera vez, descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos, sus derechos, sus deberes, de forma que el niño logre autoconciencia de cumplir reglas establecidas , jugar obedeciendo las reglas, de saber ganar y perder y colocarse en la realidad del otro, para poder guiar su comportamiento frente al juego.

A los niños les gusta jugar y cuando esto sucede su actitud es con frecuencia de entusiasmo y concentración, esto sucede de que va logrando de a poco buenos resultados con mucho esfuerzo al mismo tiempo que lo recrea y lo motiva para continuar y alcanzar sus objetivos, el juego cumple la finalidad de estar orientado

al desarrollo de destrezas físicas o habilidades mentales. Las destrezas físicas, tales como la fuerza, la velocidad, la coordinación pueden ser desarrolladas a través de juegos de campo abierto o de espacios cerrados como el aula.

Así mismo las habilidades de desarrollo cognitivo como el cálculo matemático, y el razonamiento verbal, los cuales concuerdan, según las necesidades educativas, ya que no existe dicotomía entre destrezas y habilidades.

### **2.3.9. Características del juego didáctico**

Los juegos muestran una serie de características que se deben de considerar al momento de ejecutarlo en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Debe de contener objetivos claros y definidos.
- Se debe de considerar los materiales que se necesitan para su elaboración y ejecución. Es recomendable crear cada uno de los juegos de forma diferente convencional.
- Se deben de respetar las reglas.
- Se debe de incitar el desarrollo cognitivo, la creatividad y diferentes habilidades como la agilidad, las destrezas, la rapidez, etc.

(SANCHEZ, 2010), pone de manifiesto al expresar que: “Las relaciones entre los participantes deben ser integral, ya que los juegos pueden de manera colectiva ayudan a fortalecer los vínculos sociales en donde todos deben de trabajar de

acuerdo a su función en beneficio del equipo y de esta manera lograr alcanzar los objetivos”.

A criterio de este autor, es de gran importancia comprender el significado del juego en el desarrollo humano, ya que si no se comprende su naturaleza, será muy difícil una aplicación pertinente en el campo educativo, puesto que el juego escapa a toda intención utilitaria y a la búsqueda de una eficacia, características que buscan las políticas educativas actuales, que exigen el desarrollo de competencias, competitividad y calidad educativa, las mismas que son dadas para beneficio de los estudiante en todos los niveles.

### **2.3.10. Definición de aprendizaje**

De acuerdo a expresiones de (ENDARA, 2011): “El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (Pág. 11).

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado, adecuadamente, y es favorecido cuando el individuo está

motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de los ensayos y errores, de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

### **2.3.11. Aprendizaje humano**

(TORRES R. , 2011), expresa: “En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado” (Pág. 84). En efecto, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo, según sus necesidades.

#### **2.3.11.1. Pasos del aprendizaje en los estudiantes al dictar una clase.**

**El primer paso es:** La motivación es responsabilidad del educador el encender “la chispa” a partir de la cual, se va a generar el aprendizaje, se trata de atraer la

atención del estudiante, antes de mostrar el contenido de la lección se debe incitar a los estudiantes a que indaguen acerca de lo que se va a tratar la lección, formular preguntas de manera que se estimule el interés de los estudiantes hacia el tema.

**El segundo paso es:** La presentación para esto es conveniente que se utilicen estímulos multisensoriales, que los ayuden a asimilar la información desde varios puntos de vista, que la conozcan por primera vez y en caso contrario que la ubiquen en recuerdos anteriores que los ayuden a reconocer la nueva información.

**El tercer paso:** La puesta en práctica, la muestra en hechos de lo que se acaba de aprender, esto requiere que los estudiantes demuestren que han aprendido lo que se le ha enseñado, es la repetición en la realidad que ayude a ubicar el conocimiento en un contexto recordable en un futuro, es la oportunidad de responder al estímulo que se les acaba de impartir, pero de una manera lógica, coherente, factible, esto ayuda a mantener el interés de seguir descubriendo en el estudiante, de esta manera se lleva un equilibrio entre el escuchar, hablar, leer y escribir, de esta manera ellos están aprendiendo nuevas maneras de escuchar, de hablar, de leer y de escribir.

Por último se encuentra la aplicación, que es tan solo una extensión de la práctica, en esta solo se está repitiendo hipotéticamente un conocimiento, pero la aplicación se la lleva a nuestra realidad, se le da verdadera utilidad a este conocimiento, esta última fase es en sí la que más proporciona oportunidades del desarrollo y de utilización del pensamiento crítico.

### **2.3.11.2. Importancia del desarrollo de las competencias en las Ciencias Naturales en la escuela.**

La importancia de desarrollar en la escuela las competencias en las Ciencias Naturales, es principalmente, la necesidad de formar un ciudadano comprometido en la conservación, protección y mejoramiento de su entorno.

(GARCÍA, 2011), expresa: “El aprendizaje de las Ciencias Naturales que deben desarrollar los estudiantes para lograr la meta es el desarrollo del pensamiento científico; por tal razón es importante que se diseñen los estándares básicos de aprendizajes que constituyen uno de los parámetros de lo que todo estudiante debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo, de esta manera los estándares son referentes que permiten evaluar los niveles de desarrollo de los aprendizajes que van alcanzando los y las estudiantes en el transcurrir de su vida escolar”. (Pág. 57)

Al ser el aprendizaje de las Ciencias Naturales el conjunto de saberes, capacidades y disposiciones que hacen posible actuar e interactuar, significativamente, en situaciones en las cuales se requiere producir, apropiar o aplicar comprensiva y responsablemente, los conocimientos científicos, el desarrollo de la enseñanza de las Ciencias Naturales permite que los estudiantes puedan asumir posturas críticas y reflexivas ante aquello que se da por establecido, que identifiquen las consecuencias fundamentales de los procesos biológicos, químicos y físicos de una forma integral, sustentando y debatiendo sus planteamientos teniendo en

cuenta los aportes del conocimiento científico, escuchando los argumentos de sus compañeros y en tal caso, modificando los propios para de esta forma solucionar los diversas situaciones en el ámbito de las Ciencias Naturales.

Al considerar que los aprendizajes en cualquier ámbito (Jiménez, 2009) “son procesos cognitivos y cognoscitivos, en los cuales los conocimientos que ha adquirido el ser humano en su escolaridad se convierten en acciones que contribuyen a la solución de determinados problemas en una disciplina o ciencia específica”

Es de mencionar que el mundo actual, cada vez más complejo, cambiante y desafiante, por lo que se hace fundamental que los estudiantes en la escuela cuenten con los conocimientos y herramientas necesarias para promover el aprendizaje de las Ciencias Naturales, para comprender el entorno, así como las situaciones que en él se presentan, los fenómenos que ocurren y aportar a su transformación con una postura crítica y ética frente a los hallazgos y posibilidades de la ciencia.

### **2.3.11.3. Competencias que debe desarrollar el estudiante en Ciencias Naturales**

A continuación, se enuncian y explican las competencias científicas abordadas con los estudiantes del Cuarto Grado para el área de Ciencias Naturales que

permiten del desarrollo de las acciones concretas de pensamiento en ésta área de aprendizaje.

(BRACHO, 2010) **Identificar:** Capacidad para reconocer y diferenciar fenómenos, representaciones y preguntas pertinentes a partir del conocimiento adquirido. Esta primera competencia está íntimamente relacionada con el conocimiento disciplinario de las ciencias naturales, pero es importante enfatizar que no se trata de que el estudiante repita de memoria las asignaturas, sino que comprenda los conceptos y teorías, que encuentren relaciones entre la teoría y la práctica.

- El conocimiento que se va adquiriendo tanto en la vida cotidiana como en la formación escolar, mejora la comprensión del entorno y las interacciones que se tienen tanto con la naturaleza como con la sociedad.
- El segundo aspecto tiene que ver con las preguntas y respuestas que se van surgiendo cuando se desea entender un poco más el mundo que nos rodea

(BRACHO, 2010) **Indagar:** Capacidad para plantear preguntas y procedimientos adecuados y para buscar, seleccionar, organizar e interpretar información relevante y para elegir procedimientos adecuados con el fin de dar respuestas a una pregunta. Esta competencia incluye la acción, la acción planeada, orientada a la búsqueda de información que ayude a establecer la validez de una respuesta preliminar. En esta competencia la acción puede tener diferentes expresiones; una

es la experimentación entendida como el diseño de un experimento, el control de variables y la identificación y registro de respuestas.

Otra expresión es la obtención de datos, pero no provenientes de un experimento diseñado y controlado a voluntad del investigador, sino los datos de eventos o fenómenos en su entorno natural. Además, de la acción orientada a la consecución de datos vienen otros actos relacionados con la indagación; no basta con tener datos, ellos deben estar organizados de tal forma que permitan una interpretación preliminar.

(BRACHO, 2010) **Explicar:** Capacidad para construir y comprender argumentos y representaciones o modelos que den razón de fenómenos. Construir y comprender explicaciones es esencial para el proceso de construcción colectiva de conocimientos de las ciencias; pero, también, es fundamental someter las explicaciones propuestas a debate y estar dispuestos a cambiarlas cuando se reconozca que existen razones para ello. La creatividad y la imaginación, como, también, la crítica y la autocrítica, son soportes de esa capacidad de elaborar explicaciones y corregir permanentemente, lo previamente, construido, que puede desarrollarse y es crucial en el desarrollo del conocimiento.

En el contexto de comprender y explicar un fenómeno, la construcción de modelos, entendidos como la representación conceptual de un evento o de un conjunto de ellos y no como maquetas o copias físicas de la realidad, es un paso para proponer relaciones entre las propiedades del fenómeno (lo cualitativo) que

se está conociendo, los valores que tienen esas propiedades (lo cuantitativo), y la respuesta o el comportamiento que tiene cuando interactúa con otros agentes.

Las acciones de reflexión trazadas en los compromisos personales y sociales, permiten robustecer las relaciones establecidas en los equipos cooperativos formados en el aula de clase.

Entre las acciones concretas utilizadas para el desarrollo de las competencias de las Ciencias Naturales provocadas en cada una de las jornadas lúdico – científicas se tienen las siguientes: observar, formular, investigar, asemejar, realizar, diseñar, registrar, utilizar, buscar información, establecer relaciones, analizar, sacar conclusiones, proponer, comunicar y mantener argumentos; todas estas acciones permiten que los estudiantes con la ayuda de los conocimientos adquiridos construyan sus propios conceptos y puedan analizar los procesos y los fenómenos naturales.

#### **2.3.11.4. La importancia de las actitudes en los estudiantes frente al aprendizaje de las Ciencias Naturales**

Es frecuente, que en la práctica de la docencia se perciba en los estudiantes actitudes que manifiestan desinterés por el aprendizaje, situación que sucede con más frecuencia aunque trate de pasarse por desapercibido o se evite tocar el tema.

(Pozo, 2010), “Formar en actitudes es hoy en día uno de los contenidos más dificultosos, y tocado por los docentes, quienes se hallan dispuestos para enseñar

a sus educandos las distintas leyes científicas; pero los mismos no se encuentran del todo preparados y dispuestos para enseñar a los estudiantes a comportarse en clase, a cooperar y ayudar a los compañeros o incluso a descubrir el interés, como una forma de descubrir el mundo que los rodea”.

A partir de este factor de poco interés por el aprendizaje, se demuestra la importancia de trabajar la dimensión afectiva de los estudiantes y la creación de estrategias que originen la incitación y las actitudes en sus educandos impulsando el aprendizaje de las ciencias un poco olvidado en el aula, considerando en cuenta que lo significativo de tomar en cuenta estas actitudes es el gusto o disgusto que suscitan en los estudiantes por lo que aprenden.

#### **2.3.11.5. Importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo de la personalidad del niño**

(CÁRDENAS P. , 2011), pone de manifiesto que: “El sano desarrollo de la personalidad viene dado en gran medida por el juego” (Pág. 11), esta actividad se la ejecuta tanto en la casa como en el mismo salón de clases y en muchos casos hasta fabricantes de juguetes han demostrado un gran interés en la dotación de valor educativo en sus juguetes, siendo éstas, llamadas características didácticas.

Para la utilización de juguetes dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje se debe tener en cuenta las siguientes sugerencias:

- Los juguetes deben ser aptos para cada una de las etapas de desarrollo del estudiante y los materiales deben ser para todo tipo de juegos.
- Para poder jugar los estudiantes deben de tener espacio y tiempo adecuado para el desarrollo de cualquier juego.
- Deben auxiliar en fomentar la paciencia, destreza y persistencia por medio de una meta alcanzable.

El juego en la educación es una actividad esencial de los niños, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje. Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse. Algunas características del juego son:

- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz) como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- Tiene un claro valor social, puesto que, contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamientos con situaciones vitales y por lo tanto, más realista del mundo. Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

#### **2.4. Fundamentación Legal**

El Ecuador ha venido incorporando su sistema jurídico un conjunto de reglamentos, decretos y leyes que esté orientados a la enseñanza de las Ciencias Naturales, que sirven como un marco legal para el cuidado del medio ambiente y por lo tanto, se impulsan las Ciencias Naturales.

A continuación los artículos de la Constitución de la República del Ecuador.

El proyecto se fundamenta, legalmente, en la Constitución de la República del Ecuador 2008, en el Título II de la Sección Quinta que señala: De la educación en sus Art. 26, 27, 28. En donde se expresa que la educación se centrará en el ser

humano y garantizará su desarrollo, dentro de un marco de respeto a los derechos humanos, al medio ambiente; este debe ser participativo, intercultural, de calidad y calidez; donde debe de impulsarse la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; además de estimular el sentido crítico, arte y cultura, la iniciativa individual y comunitaria, además del desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Así mismo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en su Título I: De los principios generales, Capítulo Único: Del ámbito, principios y fines. Art. 1.- Ámbito y del Art, 2.- Principios.

Es necesario mencionar que el interaprendizaje y multiaprendizaje se lo considera como instrumentos para potenciar las capacidades humanas, por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo; además de mejorar la calidad de la educación que se imparte en el aula de clases.

Plan Nacional del Buen Vivir, Capítulo primero: Inclusión y equidad. Sección primera: Educación. Objetivo 2.

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas,

saberes, arte y culturas. El Sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluye, eficaz y eficiente.

## **2.5. Hipótesis**

La aplicación de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales, fortalecerá el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Grado Cuatro de la Escuela de Educación General Básica Ing. Sixto Chang Cansing, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 – 2015

## **2.6. Variables**

### **2.6.1. Variable Independiente**

- Técnicas lúdicas en Ciencias Naturales

### **2.6.2. Variable Dependiente**

- Proceso de enseñanza aprendizaje

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque investigativo**

El presente trabajo investigativo estuvo diseñado por medio de la modalidad factible y descriptiva, la misma que comprenden el desarrollo y elaboración de una propuesta didáctica, que sea viable, para de esta manera, solucionar los problemas presentes y las necesidades que tienen los estudiantes en el área de Ciencias Naturales, lo cual ayudó a que la clase sea más dinámica, interactiva y que el docente tenga una herramienta de trabajo viable para desarrollar de la mejor manera las actividades dentro del aula de clases.

El proyecto se llevó a cabo por medio de un enfoque educativo, que permitió conocer la realidad de los estudiantes del Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad, de la provincia de Santa Elena.

#### **3.2 Modalidad de la investigación**

Este trabajo investigativo cimienta sus bases dentro del enfoque cualitativo, su objetivo principal es identificar estrategias lúdico – pedagógicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales, tomando en cuenta los ejes articuladores en los

estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa “Ing. Sixto Chang Cansing”.

El trabajo comienza con la entrevista a realizada al Director de la Escuela, la encuesta a los docentes y padres de familia, quienes darán a conocer las fortalezas, debilidades y estrategias utilizadas para la enseñanza del área en mención en el Cuarto Grado tde primaria; aspecto importante que contribuye a identificar el problema que nos atañe en este documento.

Ademád de la responsabilidad social, que debe imperar en el docente para poder interactúar y lograr el desarrollo de los estudiantes, donde ellos pueden incorporar, ajustar y flexibilizar la nueva información que adquieren, autorregulando de esta manera, su aprendizaje. Como base en el presente contexto, se utilizaron la investigación documental, bibliográfica y de campo.

### **Investigación documental**

Por medio de esta investigación de logró recabar, seleccionar y analizar los documentos que están relacionados a las Técnicas Lúdicas en el área de Ciencias Naturales, para de esta manera, estudiar de forma minuciosa el tema que se ha planteado, como, también, conocer las investigaciones previas que se han realizado, como un aporte material de los hechos, manifestaciones y fenómenos sobre la realidad de la temática.

### **Investigación bibliográfica**

En el desarrollo de la presente investigación se utilizaron revistas, folletos, periódicos, afiches, libros, que permiten sustentar el desarrollo del marco teórico.

### **Investigación de campo**

En el desarrollo del presente proyecto se utilizó la investigación de campo, ya que ésta se encuentra centrada en la recolección, tabulación y gráfico de la información que se obtiene de la temática de las Técnicas Lúdicas en el área de Ciencias Naturales para lograr la adquisición de nuevos conocimientos de una manera innovadora, por medio de las encuestas realizadas a docentes, padres de familia y estudiantes, como, también, la entrevista realizada al director de la institución.

### **3.3 Nivel o tipo de investigación**

La presente investigación se desarrolló por medio de la investigación de acción, debido a que esta parte del problema, el cual se investiga y busca la solución.

### **Investigación Explorativa**

Esta consiste en conocer las diferentes situaciones, actitudes que son predominantes por medio de la descripción de las actividades, procesos, personas

y objetos; la finalidad de ésta no se limita solo en recolectar información, sino, también, de recolectar, predecir e identificar las relaciones existentes entre dos o más variables.

### **Investigación Explicativa**

Ésta se encargó de descubrir los diferentes hechos, por medio del establecimiento de las relaciones de causa y efecto, en tal sentido, el estudio explicativo se pudo ocupar en la determinación de las causas como uno de los efectos, mediante, las pruebas de hipótesis, los resultados, las conclusiones y recomendaciones, se constituyeron en el nivel profundo de los conocimientos.

### **3.4 Población y Muestra**

El desarrollo de presente trabajo investigativo se realizó en la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad, de la provincia de Santa Elena, la población de padres de familia fue de 40, de estudiantes 41 y docentes 10 de los cuales se extrajo la muestra.

**Tabla N° 1: Población**

<b>N°</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	AUTORIDAD	1
<b>2</b>	DOCENTES	10
<b>3</b>	PADRES DE FAMILIA	40
<b>4</b>	ESTUDIANTES	41
	<b>TOTAL</b>	<b>92</b>

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

## **Muestra**

Es la selección de un conjunto de individuos que representan la totalidad del universo del objeto de estudio. Los diferentes criterios que se utilizan para seleccionar la muestra, la cual pretende garantizar el conjunto seleccionado y éste represente la totalidad que se ha extraído, como, también, el grado de posibilidad. En la presente investigación, por ser el universo un número manejable se trabajó con la totalidad de los involucrados.

**Tabla N° 2**

<b>N°</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>1</b>	AUTORIDAD	1
<b>2</b>	DOCENTES	10
<b>3</b>	PADRES DE FAMILIA	40
<b>4</b>	ESTUDIANTES	41
	TOTAL	92

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

### 3.5 Operacionalización de las Variables

#### 3.5.1 Variable independiente

**Tabla N° 3: Variable Independiente**

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<b>TÉCNICAS LÚDICAS</b>  La técnica lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser aflorados directamente	Destrezas y habilidades.	Actividades lúdicas en el área de Ciencias Naturales.	¿Conoce sobre lo que tratan las técnicas lúdicas?	Entrevista al Director del Plantel.  ENCUESTAS A: Docentes, Padres de Familia y Estudiantes.
	Entorno Natural	Aprendizaje colaborativo.	¿Utiliza técnicas lúdicas dentro del aula de clases?	
	Conocimiento		¿Estaría dispuesto a poner en práctica la utilización de técnicas lúdicas en el aula de clases?	

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

### 3.5.2. Variable independiente

Tabla N° 4

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p><b>PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE</b></p> <p>El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formación de los estudiantes</li> <li>▪ Desarrollo de potencialidades</li> </ul>	<p>- Diseño y planificación de actividades a desarrollar por los estudiantes</p> <p>Participación de los estudiantes, utilizando los diferentes recursos didácticos</p>	<p>¿Te gustaría participar en actividades que tengan relación con el mejoramiento de la asignatura de Ciencias Naturales?</p> <p>¿Cree que mediante la aplicación de Técnicas Lúdicas que motiven a los estudiantes a cuidar el medio ambiente, les hará a que adquieran nuevos conocimientos?</p>	<p>Entrevista al Director del Plantel.</p> <p>ENCUESTAS a: Docentes, Padres de familia y Estudiantes.</p>

FUENTE: Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

### **3.6 Técnicas e Instrumentos**

#### **Técnicas**

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo se ha seleccionado a la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad, de la provincia de Santa Elena, ya que presenta problemas relacionados con el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Cuarto Grado, para lo cual se busca una solución a la problemática existente.

#### **Encuesta**

En el desarrollo de la presente investigación se empleó la técnica de la encuesta, la misma que fue aplicada a docentes, padres de familia y estudiantes, en donde se aplicaron instrumentos con preguntas de fácil entendimiento para quienes estaba dirigida, en este caso, a la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” del cantón La Libertad

### 3.6.1 Encuesta dirigida a docentes

#### 1. ¿Aplica Técnicas Lúdicas para enseñar Ciencias Naturales a sus estudiantes?

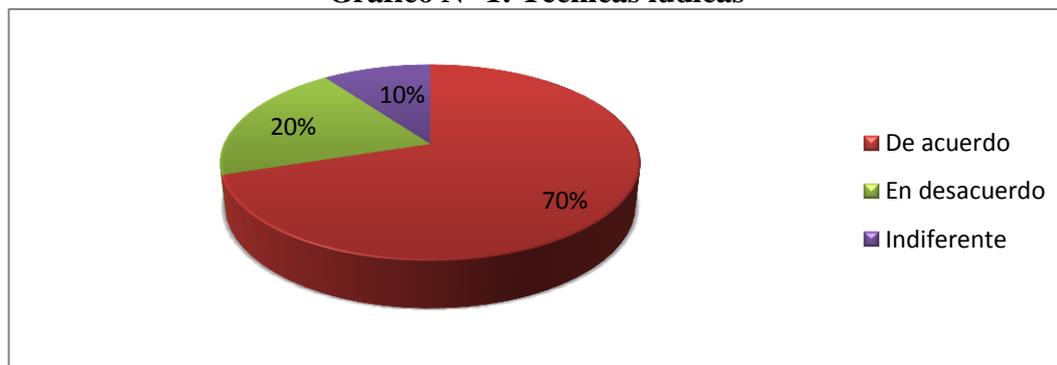
Tabla N° 5: Técnicas lúdicas

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy de acuerdo	0	0 %
	De acuerdo	7	70 %
	En desacuerdo	2	20 %
	Indiferente	1	10 %
	<b>TOTAL</b>		10

FUENTE: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

Gráfico N° 1: Técnicas lúdicas



FUENTE: Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

#### Análisis:

En base a los resultados de las encuestas, se concluye que los docentes no aplican técnicas lúdicas dentro de su práctica pedagógica, lo cual hace que el ambiente de aprendizaje se imparta de manera rígida y tradicional.

## 2. ¿Ha recibido capacitación sobre la utilización de las Técnicas Lúdicas?

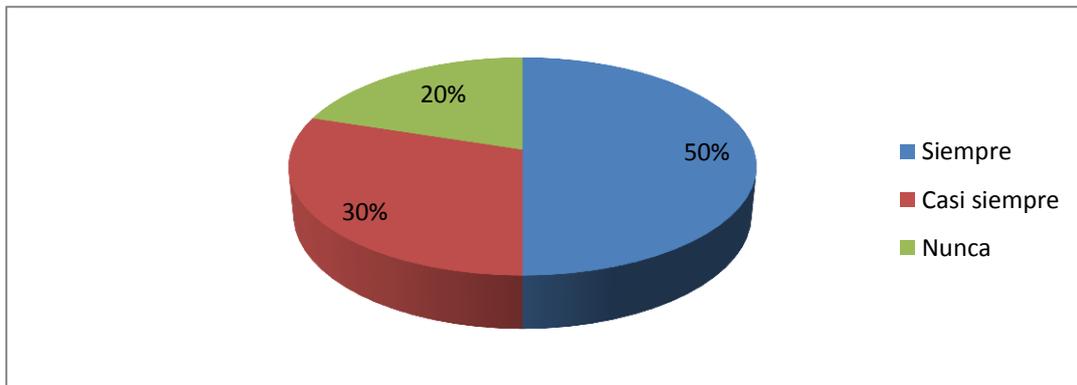
**Tabla N° 6: Ha recibido capacitación**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Siempre	5	50 %
	Casi siempre	3	30 %
	Nunca	2	20 %
	<b>TOTAL</b>	10	100 %

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 2: Ha recibido capacitación**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

### **Análisis:**

Mediante, los resultados expresados por medio de la gráfica, se concluye que parte de los docentes no cuentan con conocimientos actuales sobre técnicas lúdicas, no sólo en el área de las ciencias naturales, sino en el resto de las asignaturas. Esto, deduce la importancia de la implementación del presente proyecto en la Institución Educativa, la cual aportará en los conocimientos de los docentes en nuevas formas de enseñanza.

**3. ¿Considera que es importante la aplicación de las Técnicas Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?**

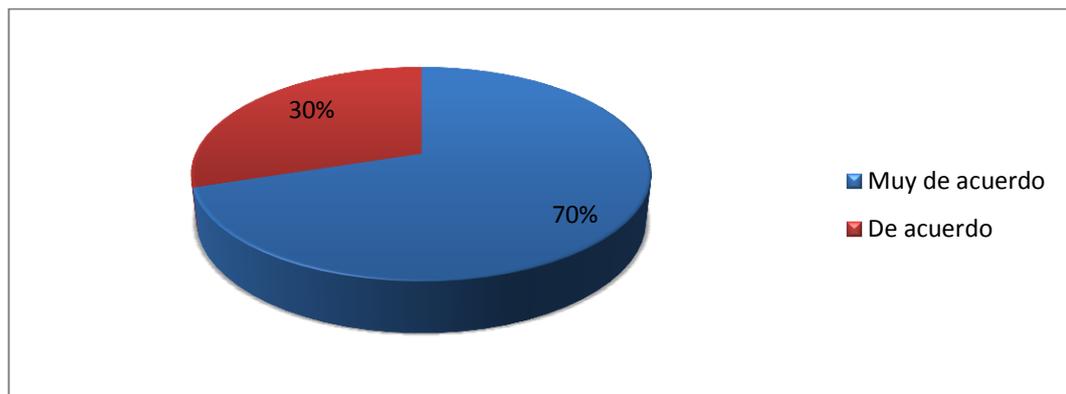
**Tabla N° 7: Importancia de la aplicación de técnicas lúdicas**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Muy de acuerdo	7	70 %
	De acuerdo	3	30 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	10	100 %

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 3: Importancia de la aplicación de técnicas lúdicas**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye que los docentes en su mayor parte comparten la opinión de que las técnicas lúdicas son un componente esencial a la hora de efectuar la enseñanza y aprendizaje.

**4. ¿El proceso de enseñanza – aprendizaje al que están sujetos los estudiantes es el adecuado?**

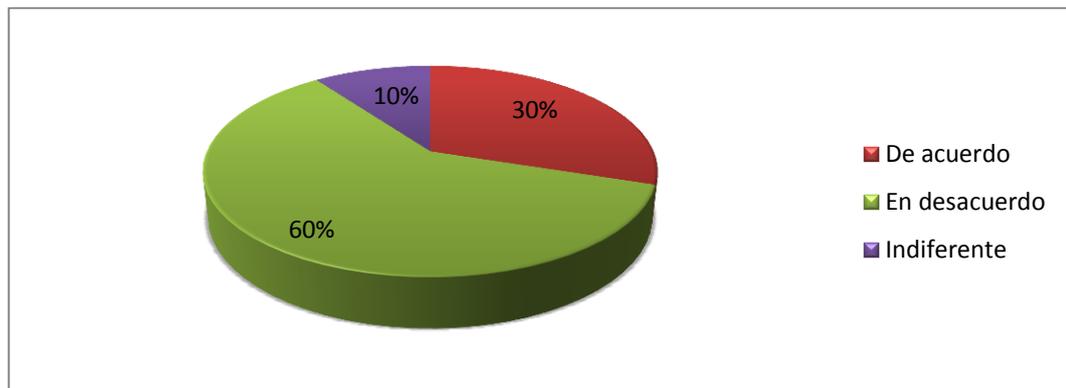
**Tabla N° 8: Proceso de enseñanza - aprendizaje**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>4</b>	Muy de acuerdo	0	0 %
	De acuerdo	3	30 %
	En desacuerdo	6	60 %
	Indiferente	1	10 %
	<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 4: Proceso de enseñanza - aprendizaje**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Los resultados, expresados por medio de la gráfica, demuestran que la instrucción de los contenidos didácticos que reciben los estudiantes no está requerimiento de aprendizaje para los estudiantes y al mismo tiempo los resultados esperados por el docente en cuanto a la asimilación del aprendizaje y por ende en el rendimiento académico.

**5. ¿Los estudiantes se sienten interesados por la asignatura de Ciencias Naturales?**

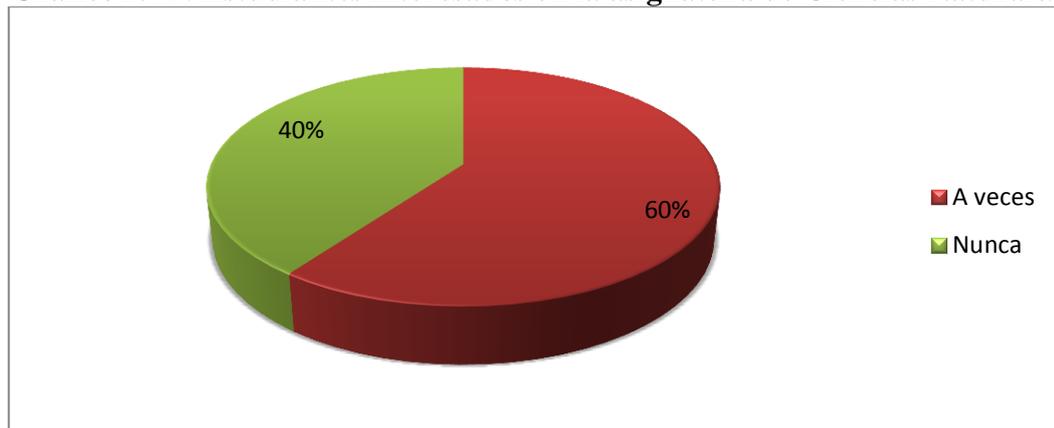
**Tabla N° 9: Estudiantes interesados en la asignatura de Ciencias Naturales**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>5</b>	Siempre	0	0 %
	A veces	6	40 %
	Nunca	4	60 %
	<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 5: Estudiantes interesados en la asignatura de Ciencias Naturales**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados se concluye que los docentes reconocen que para sus educandos es de muy poco interés la asignatura de Ciencias Naturales, por lo que consideran necesaria, oportuna la ejecución de la presente propuesta didáctica que le ayude en su labor docente y que contribuya en la enseñanza y aprendizaje de sus educandos.

**6. ¿Considera que es necesaria la aplicación de Técnicas Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

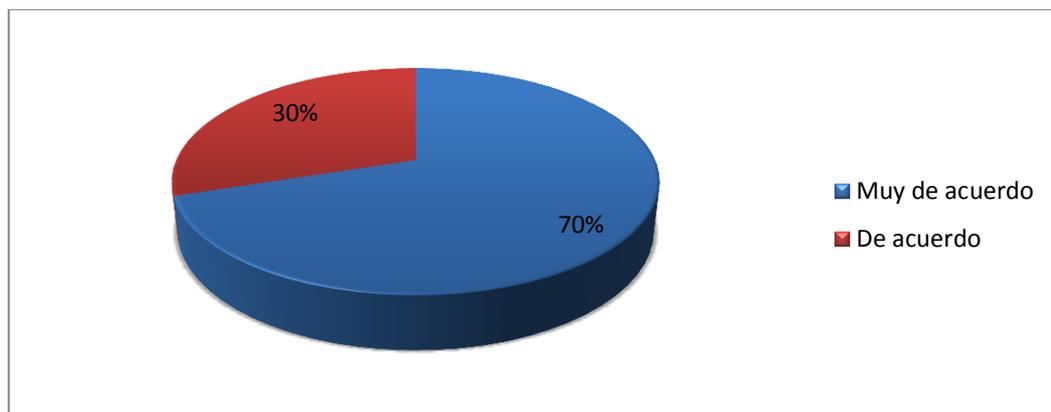
**Tabla N° 10: Necesaria la aplicación de Técnicas Lúdicas**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Muy de acuerdo	7	70 %
	De acuerdo	3	30 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	10	100 %

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 6: Necesaria la aplicación de Técnicas Lúdicas**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye, que por su parte, los docentes concuerdan que las técnicas lúdicas son un elemento esencial para captar la atención de su educando, además, de permitir el desarrollo de destrezas y habilidades que benefician el proceso de formación de los estudiantes.

**7. ¿Le gustaría contar con una guía de técnicas lúdicas con actividades que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje?**

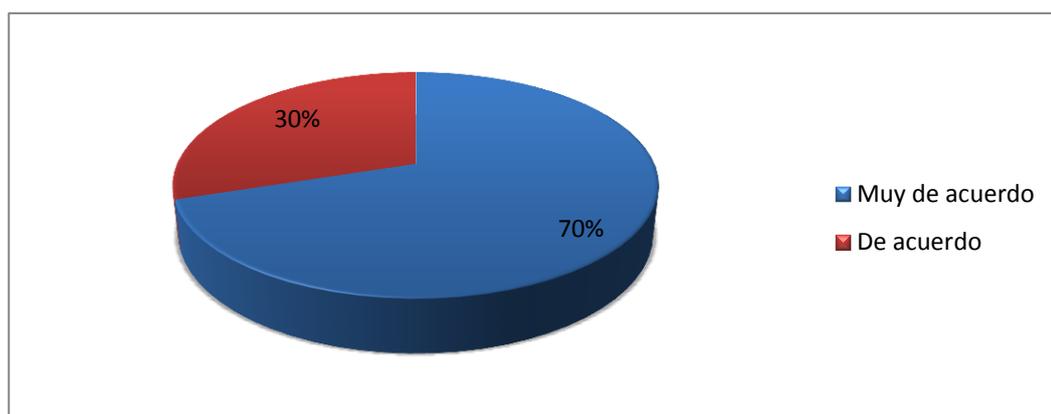
**Tabla N° 11: Le gustaría contar con una guía de técnicas lúdicas**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>7</b>	Muy de acuerdo	7	70 %
	De acuerdo	3	30 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	10	100 %

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 7: Le gustaría contar con una guía de técnicas lúdicas**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Según, los resultados expresados en la gráfica se concluye que la totalidad de los docentes se muestran interesados en poder aplicar la guía de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales, con la expectativa de que la ejecución de la misma le proporcione resultados favorables la didáctica de sus educandos.

**8. ¿Cree que con la aplicación de esta guía se lograría mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado?**

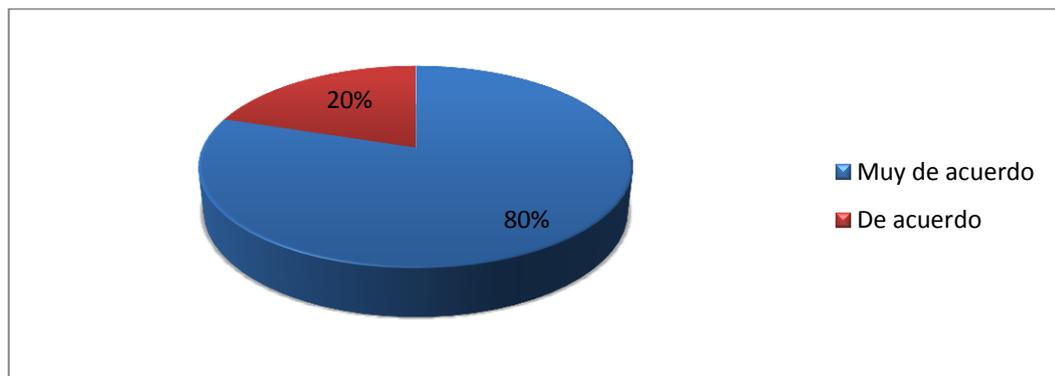
**Tabla N° 12: Aplicación de la guía mejoraría el proceso de enseñanza - aprendizaje**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Muy de acuerdo	8	80 %
	De acuerdo	2	20 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	10	100 %

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 8: Aplicación de la guía mejoraría el proceso de enseñanza - aprendizaje**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Los resultados demuestran que los docentes están convencidos que al contar con este recurso didáctico, se beneficiará, directamente, a los aprendizajes de sus educandos, además, de que para ellos representa un reto dentro de su práctica educativa, ya que nunca antes habían combinado la didáctica con la lúdica, por lo que se muestran muy interesados.

**9. ¿Las técnicas Lúdicas ayudarían a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil?**

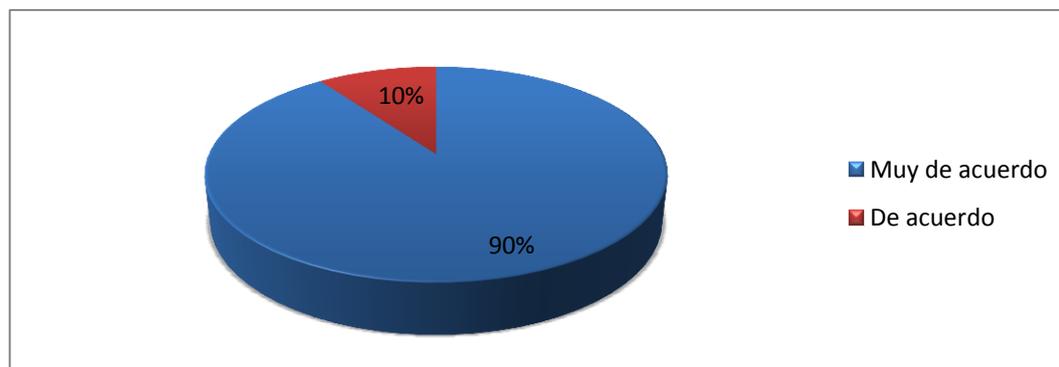
**Tabla N° 13: Técnicas lúdicas ayudarían a los estudiantes en la adquisición de los conocimientos**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Muy de acuerdo	9	90 %
	De acuerdo	1	10 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	10	100 %

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 9: Técnicas lúdicas ayudarían a los estudiantes en la adquisición de los conocimientos**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye que los docentes comparten la idea que la lúdica es una estrategia muy interesante que contiene distintos beneficios para el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante, además, de facilitar la didáctica educativa.

**10. ¿Con la aplicación de la guía de técnicas lúdicas se lograría despertar el interés de los estudiantes por la asignatura de Ciencias Naturales?**

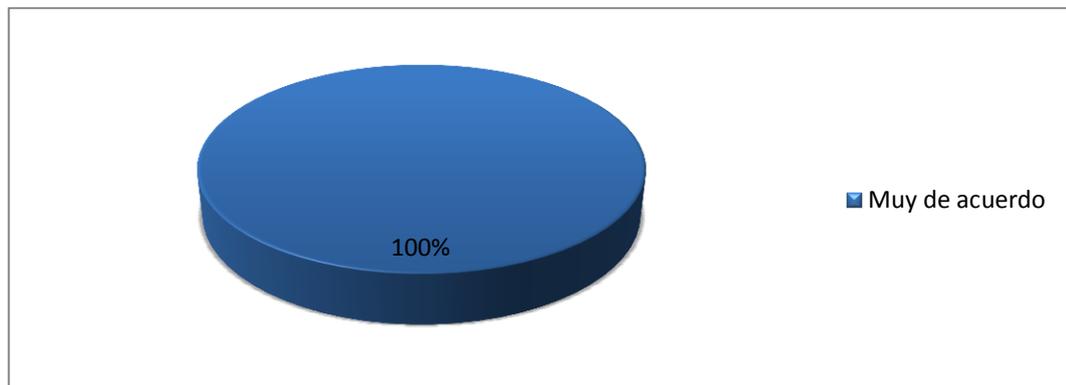
**Tabla N° 14: Guía de técnicas lúdicas despertaría el interés de los estudiantes**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>10</b>	Muy de acuerdo	10	100 %
	De acuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100 %</b>

**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 10: Guía de técnicas lúdicas despertaría el interés de los estudiantes**



**FUENTE:** Docentes de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Los resultados demuestran que la totalidad de los docentes consideran que con la implementación de la guía de técnicas lúdicas los estudiantes se mostrarán más interesados por aprender los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales.

### 3.6.2 Encuestas dirigidas a los padres de familia

1. ¿Cree usted que los docentes aplican formas de aprendizaje que involucren juegos en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales a sus estudiantes?

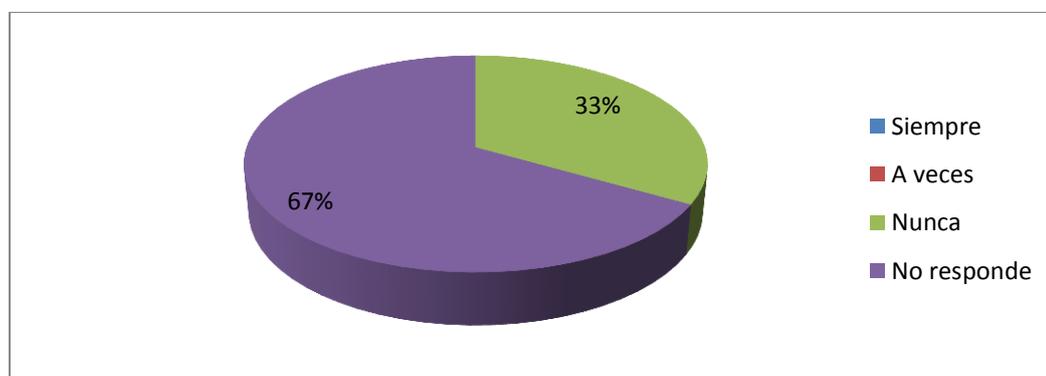
**Tabla N° 15: Los docentes aplican formas de aprendizaje que involucren juegos**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Siempre	0	0 %
	A veces	0	0 %
	Nunca	12	33 %
	No responde	24	67 %
	<b>TOTAL</b>		36

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 11: Los docentes aplican formas de aprendizaje que involucren juego**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

#### **Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye que los padres de familia consideran que el aprendizaje de sus hijos se practica de una forma muy rígida y poco estimativa.

**2. ¿Cree usted que los docentes se encuentren capacitados para poner en práctica la enseñanza que involucre a los juegos?**

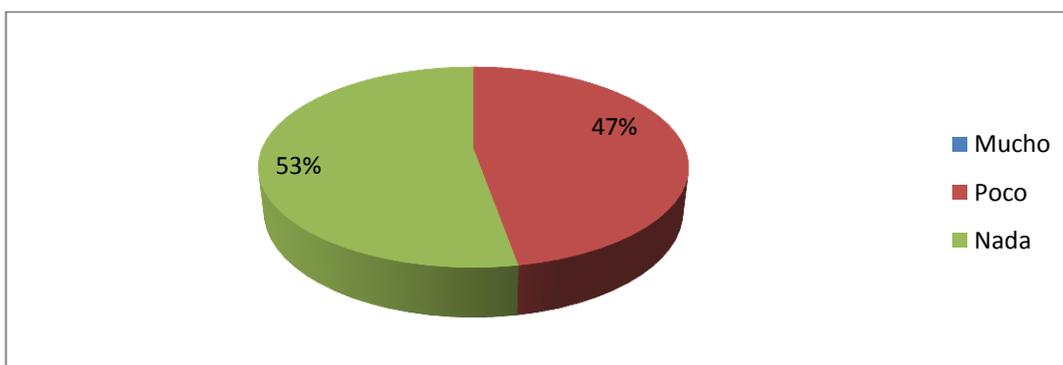
**Tabla N° 16: Docentes capacitados para poner en práctica la enseñanza que involucre juegos**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Mucho	0	0 %
	Poco	17	53 %
	Nada	19	47 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 12: Docentes capacitados para poner en práctica la enseñanza que involucre juegos**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Mediante, los resultados expresados en la gráfica, se concluyen que para los padres de familia los docentes no cuentan con la actualización de los conocimientos suficientes que le permitan poner en práctica diferentes formas de aprendizaje y que los estudiantes puedan captar lo impartido.

**3. ¿Cree que la presencia de los juegos dentro de la enseñanza y aprendizaje mejore el proceso de adquirir el conocimiento en su hijos?**

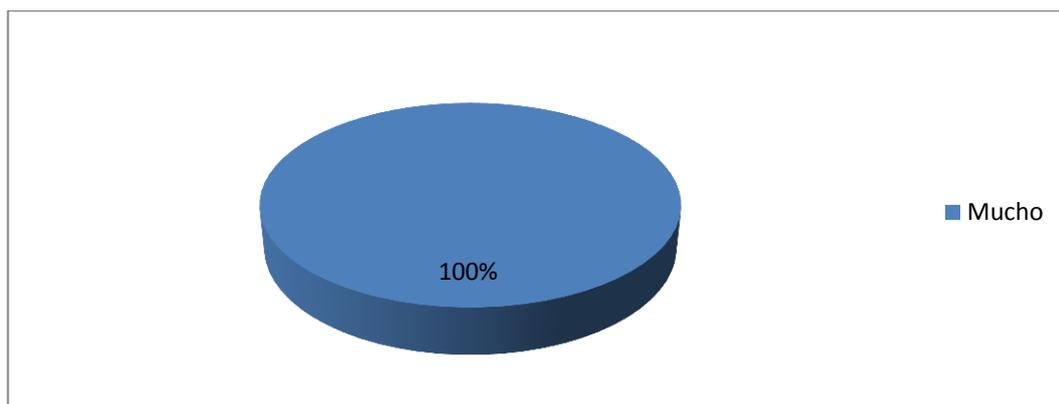
**Tabla N° 17: Presencia de juegos dentro de la enseñanza y aprendizaje**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	Mucho	36	100 %
	Poco	0	0 %
	Nada	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 13: Presencia de juegos dentro de la enseñanza y aprendizaje**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Los resultados demuestran que los padres de familia, en su totalidad, consideran que la presencia de los juegos en el aprendizaje de sus hijos es un elemento muy significativo, pues meditan que los niños aprenden más y mejor a través del juego.

4. ¿Considera que su representado esté recibiendo la enseñanza adecuada?

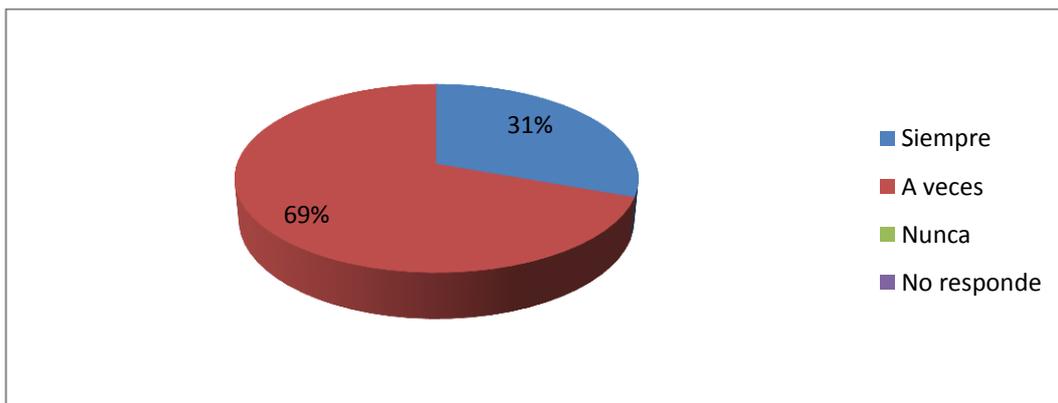
Tabla N° 18: Enseñanza adecuada

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	Siempre	11	31 %
	A veces	25	69 %
	Nunca	0	0 %
	No responde	0	0 %
	<b>TOTAL</b>		36

FUENTE: Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

Gráfico N° 14: Enseñanza adecuada



FUENTE: Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Mediante, los resultados expresados en la gráfica se concluye que los padres de familia no se encuentran satisfechos con la enseñanza que reciben sus hijos en la escuela, pues, alegan que los contenidos didácticos, en mucho de los casos, no siguen las mismas secuencias de los aprendizajes, lo que suele ocasionar confusión en los estudiantes.

**5. ¿Su representado se siente interesado por aprender la asignatura de Ciencias Naturales?**

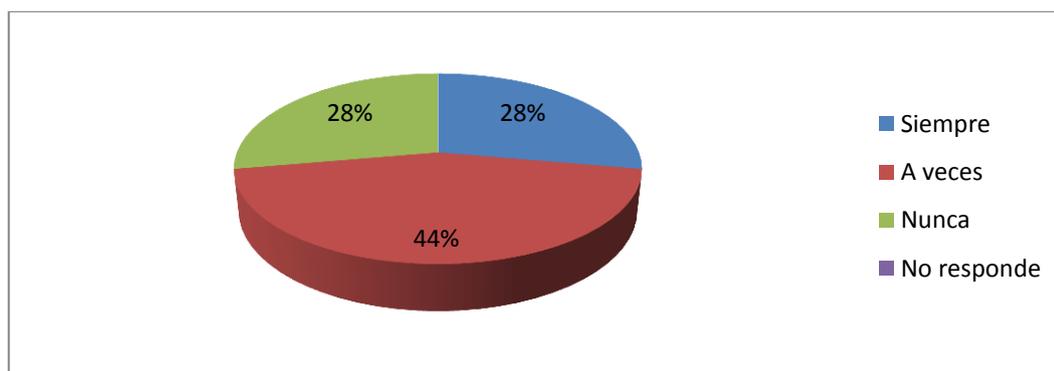
**Tabla N° 19: Interés por aprender la asignatura de Ciencias Naturales**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	Siempre	10	28 %
	A veces	16	44 %
	Nunca	10	28 %
	No responde	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 15: Interés por aprender la asignatura de Ciencias Naturales**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye que los estudiantes no se sienten motivados por aprender la asignatura, ya que por lo general, los contenidos que imparte el docente se basan en su mayor parte sólo en lo teórico, mas no en la práctica.

**6. ¿Considera necesario que los docentes empleen prácticas educativas utilizando juegos para que mejore el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

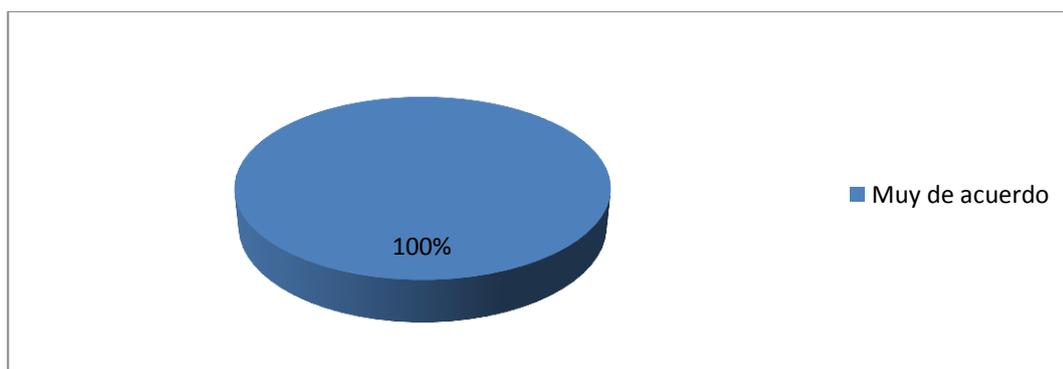
**Tabla N° 20: Prácticas educativas utilizando el juego**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	Muy de acuerdo	36	100 %
	De acuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 16: Prácticas educativas utilizando el juego**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye que una enseñanza significativa debe de contener diferentes formas de captar el interés en los estudiantes, el juego es una de estas alternativas que brinda cantidad de beneficios para el aprendizaje de los estudiantes.

7. ¿Le gustaría que su hijo/a aprenda los contenidos educativos mediante actividades que relacionen el juego con el proceso de enseñanza aprendizaje?

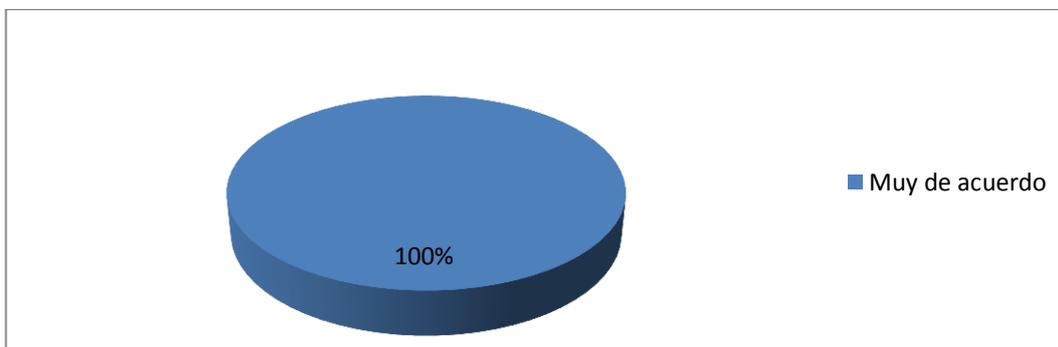
**Tabla N° 21: Contenidos educativos mediante actividades que relacionen el juego**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	Muy de acuerdo	36	100 %
	De acuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

FUENTE: Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 17: Contenidos educativos mediante actividades que relacionen el juego**



FUENTE: Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

ELABORADO POR: Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Mediante, los resultados expuestos, se concluye que para los padres de familia es importante que el docente busque todos los medios necesarios para lograr en sus educandos un verdadero aprendizaje, lo cual puede darse incorporando el juego como herramienta de trabajo didáctico.

8. ¿Cree que si los docentes aplican una guía de actividades con contenidos recreativos para la enseñanza de las Ciencias Naturales se logrará mejorar el aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado en dicha materia?

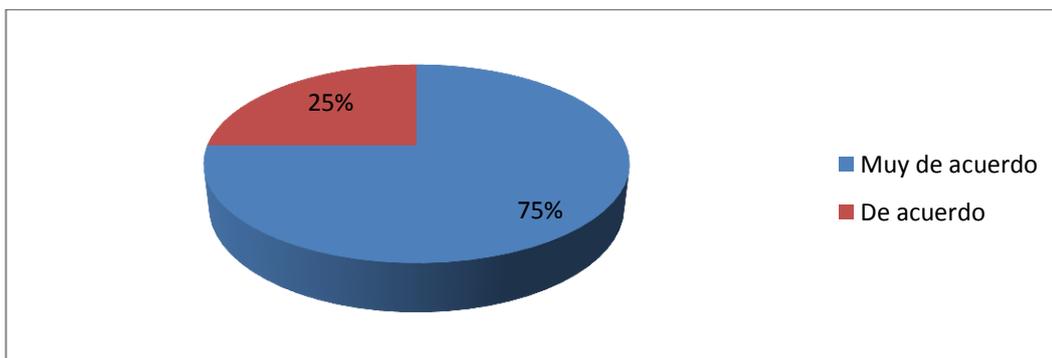
**Tabla N° 23: Guía de actividades con contenidos recreativos**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	Muy de acuerdo	27	57 %
	De acuerdo	9	25 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 18: Guía de actividades con contenidos recreativos**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Con base en los resultados, se concluye que los padres de familia creen necesaria la aplicación de este recurso didáctico en mejoras de la enseñanza y aprendizaje de sus representados.

**9. ¿Cree que una enseñanza mediante juegos ayudará a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil?**

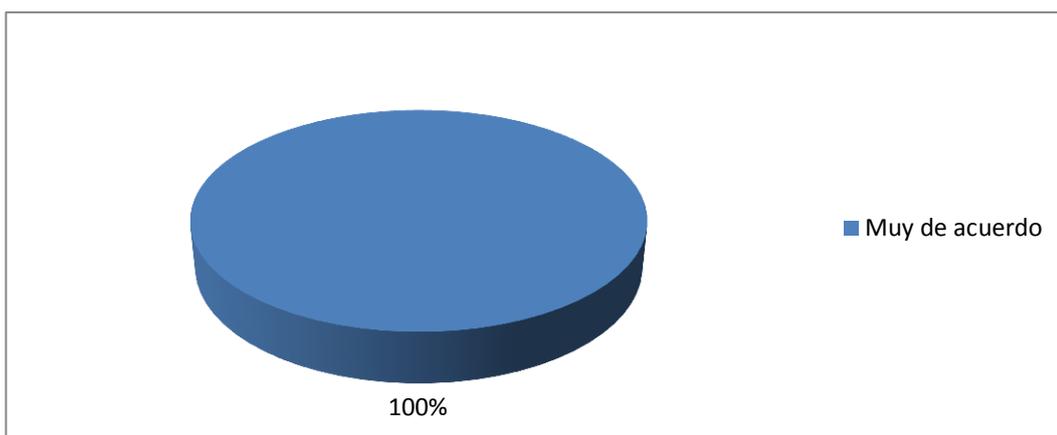
**Tabla N° 23: Enseñanza mediante juegos**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	Muy de acuerdo	36	100 %
	De acuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Gráfico N° 19: Enseñanza mediante juegos**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Mediante, los resultados expresados en la gráfica se concluye que la presencia de los juegos dentro del contexto aportan muchas ventajas que colaboran con el proceso formativo, por lo que importante que éste se encuentre considerado dentro las planificaciones curriculares de cada clase.

**10. ¿Con la aplicación de la guía de actividades que contengan juegos se lograría despertar el interés de los estudiantes por la asignatura de Ciencias Naturales?**

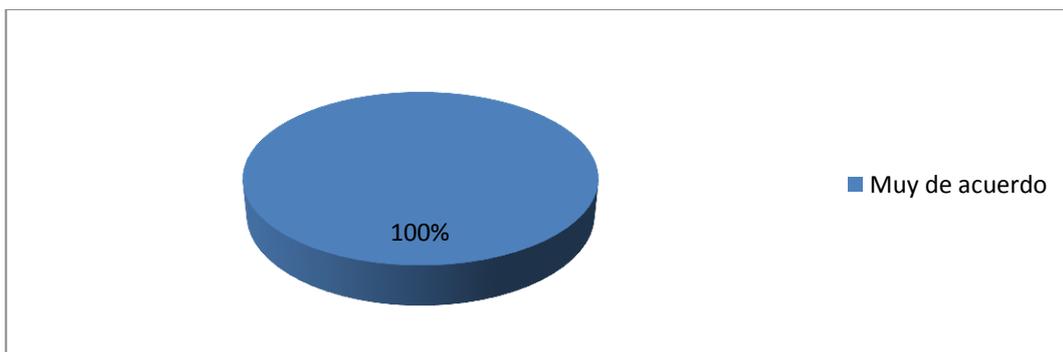
**Tabla N° 24: Interés por la asignatura de Ciencias Naturales**

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	Muy de acuerdo	36	100 %
	De acuerdo	0	0 %
	En desacuerdo	0	0 %
	Indiferente	0	0 %
	<b>TOTAL</b>	36	100 %

**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha.

**Gráfico N° 20: Interés por la asignatura de Ciencias Naturales**



**FUENTE:** Padres de Familia de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

**Análisis:**

Mediante, los resultados expuestos, se concluye que para los padres de familia un aprendizaje basado en entretenimiento y a la vez participativo, permitirá que los estudiantes se sientan más motivados por aprender, llegando a interesarse por la asignatura.

### **3.9. Conclusiones y Recomendaciones**

#### **3.9.1. Conclusiones**

La metodología impartida por los docentes en el campo de las Ciencias Naturales se realiza de una forma tradicional, la cual se encuentra establecida por los parámetros de la Reforma curricular, más, sin embargo, estos contenidos no son del todo asimilados por los estudiantes debido a la monotonía de su proceso didáctico, que se emplea en el aula de clases.

Los docentes están de acuerdo en que la incorporación de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, coopera en este proceso, ya que se ha evidenciado que fortalece los aprendizajes, a partir del cual, se superan los obstáculos y se logran objetivos que se creían imposibles de alcanzar; es decir, que quienes aprenden, adoptan confianza en sí mismos, aumentando su autoestima, lo cual ayuda de manera eficaz a construir y alcanzar un aprendizaje significativo.

La aplicación de una guía de Técnicas Lúdicas en el área de las Ciencias Naturales es acogida con gran expectativa entre los docentes y padres de familia, quienes esperan que a partir de la ejecución de la misma, el resultado en el rendimiento académico mejore y su aprendizaje pueda darse de forma más significativa, haciendo más sólidos y duraderos los aprendizajes.

### **3.9.2. Recomendaciones**

La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales, al igual que las demás asignaturas, necesita que se considere diferentes formas de impartirla, con el fin de lograr un aprendizaje plano más eficiente y significativo.

La motivación es el principal paso para guiar la enseñanza, por ello es importante que el aprendizaje sea producto de la intensión y a la necesidad de aprender, una de las formas de motivarlo es a través de la ejecución de juegos que resulten entretenidos por el educando y que al mismo tiempo aporte en sus conocimientos.

Las actividades lúdicas animan a los estudiantes para trabajar en conjunto, permitiéndoles entender la colectividad como un proceso donde pueden enseñar y aprender, convirtiéndolo en un medio efectivo para resolver situaciones problemáticas cada vez más complejas.

Esto posibilita ampliar los conocimientos y los conduce hacia la acción de experimentar hacia la comprensión de la naturaleza.

Es importante que se sugiera que el proceso de la enseñanza y aprendizaje en las Ciencias Naturales se tome nuevos rumbos con el objetivo de hacerlo de una forma diferente y efectiva.

## CAPÍTULO IV

### LA PROPUESTA

Guía de técnicas lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2014 -2015.

#### 4.1. Datos Informativos

**Tabla N° 25**

DATOS INFORMATIVOS	
<b>INSTITUCIÓN EJECUTORA</b>	Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing”
<b>BENEFICIARIO:</b>	Estudiantes del Cuarto Grado
<b>UBICACIÓN:</b>	Cantón La Libertad
<b>TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN:</b>	1 mes
<b>RESPONSABLE:</b>	EGRESADA: Tomalá de la O Érika Martha TUTORA: MSc. Myriam Sarabia Molina
<b>CANTÓN:</b>	La Libertad
<b>PROVINCIA:</b>	Santa Elena
<b>JORNADA:</b>	Matutina

**FUENTE:** Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Casting”

**ELABORADO POR:** Tomalá de la O Erika Martha

## **4.2. Antecedentes de la propuesta**

A finales del siglo XX, la intranquilidad por los niveles de repitencia y bajo rendimiento estudiantil, exigió la investigación de tal situación, lo que causó resultados que mostraban en muchos casos, clases aburridas con técnicas, recursos y estrategias didácticas tradicionales que, lejos de motivar al estudiante, lo apartaban. Es decir, la clase no era del gusto de los educandos, por lo tanto, el hastío se apoderaba del aula.

El abordaje de esta problemática es realizada por la UNESCO, a través de un informe presentado por Delors (1999), quien creando un llamado urgente, precisó que la educación asentada en el constructivismo debía sostenerse sobre cuatro pilares: ser, conocer, hacer y vivir juntos. De gran importancia, ya que estimó:

(UNESCO, 2009)

**“En cualquier sistema de enseñanza estructurado cada uno de estos pilares del conocimiento debe recibir una atención equivalente a fin de que la educación sea para el ser humano, en su calidad de persona, de miembro de la sociedad, una experiencia global, amena, que dure para toda la vida en los planos cognitivo y práctico”.**

Las clases centradas en el docente, transmitiendo conocimientos, año tras año, de la misma manera, evidenciaron a finales del siglo XX, una desarticulación entre la forma de instruir al educando, surgiendo en consecuencia, la necesidad de una visión, totalmente, distinta a lo que se venía manejando, para dar paso a metodologías de enseñanzas apropiadas para atender esta realidad.

La activación del conocimiento previo puede servir al educador en un doble sentido: para conocer lo que saben sus estudiantes y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes. El indicarle a los estudiantes las intenciones educativas u objetivos, les ayuda a desarrollar expectativas adecuadas sobre el curso, y a encontrar sentido y/o valor funcional a los aprendizajes involucrados. Por ende, como tales estrategias, son principalmente, de tipo pre-instruccional, se recomienda usarlas sobre todo al inicio de la clase. Esto bien puede ser aprovechado para diseñar estrategias didácticas basadas en juegos.

Los estudiantes, a través del uso del juego, en muchos casos llegan a percibir la Ciencias Naturales, pero, en ocasiones se les escapa su aplicación y la importancia que tiene en la resolución de conflictos reales y dilemas sociales que se encuentran presentes en numerosos fenómenos cotidianos. De este modo, el estudiante capta a través de su participación en el juego resultados empíricos que sin él debían de ser, simplemente, admitidos. El desarrollo de este tipo de actividades se ve, altamente, favorecida por el continuo avance en materia de nuevas estrategias didácticas.

### **4.3. Justificación**

El presente estudio se justifica, teóricamente, ya que intenta desarrollar Técnicas Lúdicas didáctica para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el Cuarto Grado de Educación Básica de la Escuela “Ing. Sixto Chang Cansing”, partiendo de la utilización de juegos, de forma que se suscite una clase agradable, interactiva, en

la vinculación de los procesos de Ciencias Naturales con experiencias lúdicas que proporcionen el aprendizaje de los estudiantes, es decir, que el juego ayude durante la enseñanza a compensar las necesidades de comunicar, sentir, expresar y producir en los seres humanos, una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que ayuden a reafirmar el conocimiento adquirido.

De igual forma, se tiene la expectativa que esta investigación, favorezca a minimizar la distancia existente, entre teoría y práctica, entre lo que debe ser y es, siendo su primordial aporte, la consulta de destacados y reconocidos autores en esta temática, lo cual se constituye en soporte de este estudio.

La justificación social de esta investigación está sujeta con el hecho de asumir con responsabilidad, el rol docente y romper paradigmas tradicionales que permitan un ambiente de aprendizaje nuevo; por otro lado, la justificación metodológica tiene como objetivo el compromiso de introducir estrategias innovadoras en la enseñanza de la educación básica, que mejoren el nivel de aprendizaje de la Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cassing” del cantón La Libertad. Igualmente, su aportación estará dado por la utilización de técnicas e instrumentos de recolección de la información que guiarán el proceso investigativo a fin de que sus resultados sean válidos y confiables.

Desde el punto de vista de la justificación práctica, los resultados obtenidos contribuirán al mejoramiento y perfeccionamiento de la enseñanza de la Ciencias Naturales, para aprovechar el uso del juego de manera eficaz y eficiente, apoyado en estrategias abiertas, flexibles y participativas que respondan la significatividad del aprendizaje. Además, de servir a futuras investigaciones.

La implementación del juego como estrategia didáctica, propiciará el desarrollo de habilidades psicomotoras, cognitivas, socio-emocionales, del lenguaje, entre otras, además, de fomentar valores socio culturales.

#### **4.4.Objetivos de la Propuesta**

##### **4.4.1. Objetivo General**

- Proveer a los docentes de material pedagógico con la guía didáctica sobre técnicas lúdicas para potenciar el aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales en los estudiantes de Cuarto Grado.

##### **4.4.2. Objetivo Específicos**

- Motivar a los docentes a la aplicación de las técnicas lúdicas propuestas en la guía.
- Aplicar 12 actividades de técnicas lúdicas propuestas en la guía.
- Establecer los resultados de la aplicación de la propuesta en dos meses.

## **4.5. Categorías fundamentales**

### **4.5.1. Guia Didáctica**

Tobar c. (2011), “Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del docente, que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc. Como vemos muchos sinónimos, en cada sinónimo vemos un matiz distinto. Cada palabra es parecida, pero el objetivo es diferente” (Pág. 58).

Existen diversos tipos de guías y por lo tanto, responden a objetivos distintos, los cuales el docente debe tener muy claros al escoger este medio; por ejemplo existen:

- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- Guías de Comprobación
- Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura
- Guías de Observación: de visita, del espectador, etc
- Guías de Refuerzo
- Guías de Nivelación,

- Guías de Anticipación,
- Guías de Remplazo, etc

Como hay múltiples guías didácticas y todas tienen objetivos distintos, es necesario conocer algunos requisitos básicos que deberíamos tener presentes al confeccionar una guía.

1. Objetivo
2. Estructura
3. Nivel del estudiante
4. Contextualización
5. Duración
6. Evaluación

### **1.- Objetivo:**

Se hace necesario focalizar bien y concretamente, lo que pretendemos. Por ejemplo, si queremos conseguir mejorar el aprendizaje individual, haremos una guía de refuerzo y aplicación; si queremos ayudar a los estudiantes a conseguir autonomía, produciremos guías de autoaprendizaje, si vamos a asistir a un museo, elaboraremos una guía de visita. En la guía debe estar escrito el objetivo, para que el estudiante tenga claro lo que se espera de él. Además, el profesor debe verbalizar este propósito varias veces para así conducir mejor el desarrollo y fijar instrucciones en los niños/as.

## **2.- Estructura:**

Una guía, en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual del estudiante y la concentración, por eso, se sugiere que deben tener: espacio para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, con espacios para que el estudiante responda. Además, debe tener reactivos o ítems diversos que favorezcan tener al alumno en alerta.

Se propone que el docente al confeccionar una guía debe tener presente los siguientes pasos:

- Índice
- Introducción
- Actividades
- Materiales
- Programación
- Conclusión

En la edición para el estudiante se aconseja el siguiente formato:

- Nombre de la Guía
- Subsector y Nivel
- Señalar el objetivo de la guía.

### **3.- Nivel del estudiante:**

Es importante que la guía sea acorde con las condiciones del alumno, es decir, dirigida al momento en que está en su aprendizaje y adaptada a su realidad. Por ejemplo, si queremos aplicar operatoria con multiplicaciones y no hemos llegado al paso de la aplicación y además, señalamos ejemplos con vocabulario descontextualizado; el alumno se confundirá y finalmente, en vez de avanzar en logros retrocederemos.

### **4.- Contextualización**

En algunas ocasiones, al usar las actividades de los textos de estudio los estudiantes no comprenden bien o se desmotivan. Se debe a que encuentran los ejemplos o situaciones muy alejados de su realidad. Será difícil motivar a un estudiante de la Costa cuando le hablan del frío de la zona central o de la Antártida.

Por eso, si las guías son confeccionadas por los profesores que conocen la realidad de sus estudiantes, deberían nombrar situaciones locales o regionales o incluso particulares del curso. Es increíble, lo que refuerza la motivación y compromiso del niño/a por desarrollarla. Esto no quiere decir, que en algunas ocasiones, también, es positivo que el estudiante conozca otras realidades, ya que le permiten

tener puntos de referencia para comparar y elementos que le ayudarán a formar su nivel crítico.

Recordemos que el equilibrio en los estímulos va formando el pensamiento crítico de los estudiantes.

### **5.- Duración**

Una guía individual debe durar alrededor de 30 minutos en su lectura; ya que la experiencia indica que más allá de este tiempo, el estudiante se desconcentra y pierde interés. En el caso de guías grupales es distinto ya que la interacción va regulando los niveles de concentración. Incluso hay guías que pueden tener etapas de avance y desarrollarse en más de una clase.

### **6. - Evaluación:**

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje, evaluar es sondear la situación para seguir adelante; por lo tanto, es vital que el estudiante en conjunto con su profesor revise y compruebe sus logros o analice sus errores, para así reafirmar lo aprendido y además, al autoevaluarse se desarrolla su autoestima.

ENUNCIADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
<p><b>Fin</b>  <b>Aplicar las técnicas lúdicas como recursos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.</b></p>	<p>Lograr el 90% de la aplicación de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales.</p>	<p>Elaborar la guía didáctica con técnicas lúdicas.</p>
<p><b>Propósito</b>  <b>Objetivo Específico</b>  <b>Elaborar una guía didáctica de técnicas lúdicas en el área de Ciencias Naturales, para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.</b></p>	<p>Se logrará el diseño en un 92% de aplicación de la guía didáctica en el área de Ciencias Naturales.</p>	<p>Diseñar la guía didáctica</p>
<p><b>Aula</b>  <b>Espacio donde se llevará a cabo la aplicación de las técnicas lúdicas.</b></p>	<p>Lograr que las técnicas lúdicas sean adecuadas para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en las áreas de Ciencias Naturales.</p>	<p>Comunidad Educativa</p>
<p><b>Contenidos</b>  <b>Técnicas vivenciales,</b>  <b>Técnicas de organización,</b>  <b>técnicas de evaluación</b></p>	<p>Lograr la ejecución en un 90% de las técnicas lúdicas.</p>	<p>La planificación y las técnicas lúdicas.</p>

**AUTORA:** Erika Martha Tomalá De La O



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

**Guía Didáctica de Técnicas  
Lúdicas para el aprendizaje en  
el área de Ciencias Naturales  
para Cuarto Grado de la Escuela  
Ing. Sixto Chang Cansing**



**AUTORA:**

Tomalá de la O Erika Martha

# Técnicas Vivenciales



## **CUADROS PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES**

**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

<b>ACTIVIDAD #</b>
<b>OBJETIVO:</b>
<b>MATERIALES:</b>
<b>PROGRAMACIÓN:</b>  <b>INICIAL:</b>  <b>DESARROLLO:</b>  <b>CONCLUSIÓN:</b>
<b>GRÁFICO:</b>

<p><b>ACTIVIDAD # 1:</b></p> <p>El poder del calor del sol</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Exponer al sol, objetos de diferentes materiales, para descubrir si todos ellos se calientan de igual forma o si otros le aumenta la temperatura.</p>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos de diferentes materiales: madera, papel, plástico, etc.</li> <li>• Espejo</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN</b></p> <p><b>INICIAL:</b></p> <p><b>Sesión 1</b></p> <p>El docente comienza la actividad realizando diferentes preguntas a los estudiantes sobre las características del sol y del calor que produce. Por ejemplo:</p> <p><b>Pregunta:</b> El sol ¿Qué nos da?</p> <p>Estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz</li> <li>• Calor</li> <li>• La luz del sol es muy molesta.</li> </ul> <p><b>Otras preguntas:</b></p> <p>¿Para qué nos puede servir el calor del sol?</p> <p>¿El calor del sol sirve para cocinar?</p> <p>Se empezará un debate partiendo de las respuestas de cada estudiante, donde el docente empezará la cadena de éste, por ejemplo: preguntará ¿María crees que la luz del sol es molesta?, y según la respuesta del estudiante continuarán las interrogantes. Todos los estudiantes deberán de participar en el debate.</p>

## **DESARROLLO:**

### Sesión 2

Se realizará una práctica de campo.

El docente junto con los estudiantes se trasladará hacia el patio de la escuela para realizar la siguiente práctica:

El docente pedirá a los estudiantes que toquen diferentes materiales para comprobar si alguno de ellos se encuentra más caliente que otros.

Con la ayuda de un espejo se comprobará que sí se pueden hacer calentar más los objetos.

Con una lupa comprobaremos si los rayos del sol pueden quemar los metales o papel.

Discusión de los resultados de la práctica:

El docente les explicará a sus estudiantes que a través de la práctica realizada se ha comprobado que, entre todos los objetos que se analizó su temperatura, la madera es la que menos se ha calentado, seguido por el plástico, y entre los más calientes se encuentran el metal y el espejo.

El papel se calienta menos que el metal, pero se puede quemar al sol utilizando una lupa, el metal se calienta mucho más, pero no puede ser quemado al sol ni con la ayuda de una lupa....¡Qué cosa para más extraña!

## **CONCLUSIÓN:**

Existen materiales que se pueden calentar al sol, debido a que “atrapan” más calor y otros que se calientan menos porque lo “desechan”

## **GRÁFICO:**



<p><b>ACTIVIDAD N° 2:</b></p> <p>Adivinanzas y abecedario de los seres vivos.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender características de los animales.</li> <li>• Ejercitar la memoria y reflexión.</li> <li>• Fomentar el trabajo en equipo</li> </ul>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de papel recicladas.</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>¿En qué consiste esta actividad?</p> <p>El docente dice una adivinanza y los estudiantes tendrán que adivinar de qué animal se trata.</p> <p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se escribirán todas las letras del abecedario en las hojas (una en cada hoja).</li> <li>2. Cada estudiante deberá tener una letra, no importa que las letras se repitan.</li> <li>3. El docente deberá de disponer de una lista de adivinanzas adecuadas para el nivel de cuarto grado.</li> <li>4. En función de los nombres que van apareciendo en las adivinanzas, se tendrán que volver a escribir letras en las hojas, ya que pueda ser que el nombre de algún animal tenga dos letras iguales, será necesario que haya dos letras iguales.</li> </ol>

5. Las hojas con la letra escrita deberán ser repartidas a los estudiantes.
6. Los estudiantes se sentarán en el piso del aula.
7. El docente explicará a los estudiantes en qué consiste el juego.
8. Se comenzará el juego de las adivinanzas, y entre todos los participantes adivinar de qué animal se trata, si es necesario el docente les dirá una pista.
9. Cuando se hayan adivinado, todos los estudiantes, cuyas letras contengan el nombre del animal adivinado, tendrán que ponerse de pie hasta completar la palabra. luego el docente escribirá el nombre en el pizarrón.

**CONCLUSIÓN:**

El estudiante aprende a reconocer a los seres vivos presentes en la naturaleza por medio de una forma divertida de aprender.

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

### ACTIVIDAD # 3

El juego de la supervivencia

#### OBJETIVO:

Concienciar a los estudiantes de los problemas ambientales que vive nuestro planeta y las formas que los animales logran sobrevivir a estas adversidades.

#### MATERIALES:

- 1 Dado
- Fichas de diferentes colores

#### PROGRAMACIÓN:

##### DESARROLLO:

El docente empieza la actividad contándoles a sus estudiantes la siguiente historia:

“Pupi”, “Mimo” y “Dudi”, son cuatro mamíferos que viven en las Islas Galápagos, son una especie que se encuentran en peligro de extinción, los cuales, en su mayor parte han desaparecido, ahora solo quedan unos pocos.

Antes, su vida era muy tranquila, siempre jugaban en aguas limpias de un río, allí vivían sus padres, aprendieron a cazar, a coger peces y alguna otra ave acuática.

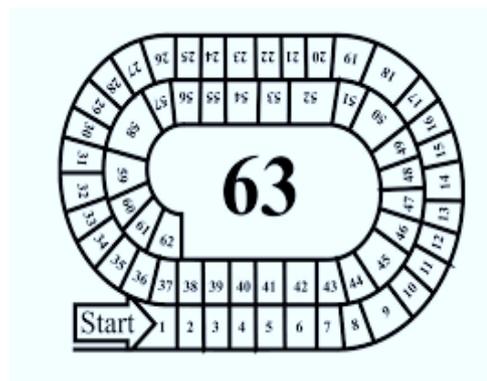
Pero, ahora, han crecido y no hay suficiente comida para todos, sus padres le han dicho:

Tienen que aprender a cazar por si solos y mañana tienen que ir a otro sitio, tiene que buscar un río o algún lago limpio con comida.

Un grupo de investigadores va seguir su viaje, les han colocado un pequeño transmisor detrás de una oreja.

¿Conseguirá alguno de los cuatro llegar al final?

Tienes que seguir las siguientes condiciones para jugar.



**Reglas del juego:** Las mismas que el Juego de la Oca.

Condiciones especiales de algunas casillas. Lee lo que tienes que hacer si entras en las siguientes casillas:

Si los dados suman el número 5, tienes que esperar un turno. No puedes cruzar porque pasan muchos vehículos y te pueden atropellar.

Si los dados suman el número 7, aquí está el Centro de Recuperación de Animales Salvajes (como un hospital de animales).

Si los dados suman el número 11, estamos en la época de caza. Los visones son una especie protegida (no se pueden matar), pero hay personas que disparan a todo lo que se mueve. Te han dado un tiro. Te encuentra una persona. Le gustan mucho los animales y te lleva al Centro de Recuperación de Fauna Silvestre. Vuelve a la casilla 7 y espera tres turnos para curarte.

Si los dados suman el número 16, hay mucha contaminación en esa zona y no encuentras nada para comer. Tienes que pasar más tiempo buscando comida. Pierdes un turno.

Si los dados suman el número 21, hay un paso especial en la autopista para la fauna silvestre. Pasa hasta la casilla 23.

Si los dados suman el número 22, autopista: no puedes atravesar. Sólo puedes avanzar si te sale un 6 en el dado. Entonces, irás a la casilla 28.

Si los dados suman el número 28, el río pequeño y las plantas que hay alrededor te dejan moverte sin peligro y puedes encontrar comida. Vete hasta el cruce del río con el camino en la casilla 33.

Si los dados suman el número 29, has caído en la trampa preparada para cazar zorros. Aquí se terminan tus aventuras. Vuelve a la casilla de salida.

Si los dados suman el número 31, pequeño lago contaminado. Has comido algo que no estaba bien y has tragado un trozo de plástico. Te llevan al Centro de Recuperación de la casilla 7.

Si los dados suman el número 38, estás en un sitio sin árboles, con poca comida y no te puedes esconder en ningún sitio. En esta zona se usan muchos pesticidas (productos para matar animales). Hay muchos ratones, pero han comido esos pesticidas y están muy contaminados. Si comes esos ratones esos pesticidas van a pasar a tu cuerpo. Tira el dado:

- Si al tirar el dado te sale 1, 2, 3 o 4, te mueres (los ratones han comido mucho pesticida).
- Si al tirar el dado te sale el 5 o 6, te salvas por los pelos, muy justo.

Si los dados suman el número 41, Te has comido una perdiz que estaba envenenada. Te duelen las tripas. ¡Qué dolor! Estás muy mal. Vuelve a la casilla de salida.

Si los dados suman el número 44, has encontrado una reserva natural, con un ecosistema perfecto. Pero, antes que tú ha llegado una familia de visones americanos muy grandes. Vete a la casilla 39.

Si los dados suman el número 47, ¡Qué sitio tan bonito! Pero no puedes salir a buscar comida: los fines de semana está todo lleno de personas asando carne, con los coches en marcha, contaminando el aire. Tienes que esperar tres turnos hasta terminar el fin de semana.

Si los dados suman el número 49, Un águila real ha pensado que tú eres un buen desayuno para ella. Tira el dado:

- Si sacas 1, 2, vuelves a la casilla de salida, porque te ha cazado.
- Si sacas de 3 a 6 no te pasa nada porque te has escondido a tiempo.

Si los dados suman el número 50, ¡Por fin! Un lugar con agua limpia, con plantas, con mucha comida y además, huele a visón macho/hembra. Sólo espero que no hagan por aquí ni casas, ni carreteras!

### CONCLUSIÓN:

El estudiante puede reconocer y ayudar en el cuidado del medio ambiente, aplicando una cultura ambientalista.

### GRÁFICO:



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O



# Juegos Pautados

<p><b>ACTIVIDAD # 4</b></p> <p>Ensalada de frutas</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Fomentar la cooperación y participación grupal.</p>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguno.</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Todos los participantes sentados en círculo (puede haber más de 24 personas, siempre que haya espacio suficiente). Cada uno elige una fruta en voz alta.</p> <p>Cada vez que su fruta es nombrada tiene que cambiarse de lugar y frente a la frase “ensalada de frutas”, todos los integrantes se cambian de lugar.</p> <p><b>DINÁMICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la elección de las frutas hay mucha repetición, sobre todo, si son muchos los participantes, lo que hace que el movimiento sea permanente.</li> <li>• El docente tendrá que ir contando una historia que involucre a las distintas frutas y continuarla hasta que el clima sea óptimo y no se haya transformado en un caos.</li> <li>• Es muy útil la técnica cuando un grupo no tiene mucha confianza o se encuentra en un estado de inmovilidad.</li> </ul> <p><b>CONCLUSIÓN:</b></p> <p>Con la implementación de esta actividad se fomenta el trabajo grupal y el compañerismo en los estudiantes.</p>

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

<p><b>ACTIVIDAD # 5</b></p> <p>Auto presentación con Balón</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Fomentar la socialización en los estudiantes.</p>
<p><b>MATERIAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un balón</li> <li>• Cojín u otro objeto que se pueda lanzar</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Los participantes se sientan en círculo. Esta presentación tiene varias fases:</p> <p>Se lanza el balón o cojín hacia alguien. El que lo recibe debe decir en voz bien alta su nombre, y volverlo a lanzar. Cuando el balón haya recorrido a todos los participantes un par de veces, comienza la siguiente fase.</p> <p>El que ahora reciba el balón debe decir el nombre de la persona que se lo ha lanzado. Si no lo recuerda, se lo pregunta al grupo, pero, rápidamente, porque el balón “quema las manos”. Al cabo de varias vueltas todos saben el nombre de los demás.</p> <p>En esta fase no es necesario el balón. Los participantes cierran los ojos y uno comienza a nombrar, correlativamente, a las personas que están sentadas a su derecha hasta citar el círculo completo. Si falla, su vecino comenzará de nuevo a partir de la persona en que éste se equivocó. Luego, se repite la operación comenzando por los de nuestra izquierda.</p> <p>Más sofisticado, aún puede ser nombrar (también con los ojos cerrados) a una persona de nuestra derecha y a otra de nuestra izquierda, alternativamente, e ir progresivamente, recorriendo el círculo.</p> <p><b>Nota:</b></p> <p>Es preferible, que el grupo no sea superior a 20 personas. Si se supera este número, podemos dividirlo en subgrupos de 10-15 personas, para volver a reunirlos cuando ya se sepan los nombres de los integrantes del subgrupo.</p>

**CONCLUSIÓN:**

Se desarrolla en el estudiante la socialización con sus compañeros, además, de diversos valores de la buena convivencia.

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

<p><b>ACTIVIDAD #6:</b></p> <p>La mansión de los deseos</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Presentación (con algo de implicación y riesgo) de los integrantes del grupo y de sus deseos.</p>
<p><b>MATERIAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo que se desea, pero basta con la imaginación de los participantes.</li> <li>• Música ceremonial.</li> <li>• Una jarra de jugo y vasos.</li> <li>• Se puede decorar el ambiente, aportar disfraces, etc.</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Se recibe a los participantes en una mansión fantástica. Los señores y criados (animador y colaboradores) reciben a los invitados (miembros del grupo) y van describiendo el magnífico edificio, los bellos aposentos, los salones señoriales, asegurándoles una estancia agradable y la ayuda incalculable que les prestarán los poderes de todos los que les han precedido en la visita (gente que alcanzó a través del juego el máximo desarrollo de sus vidas). Después, se les invita a pasar al salón por parejas, ceremoniosamente, (mejor con compases de música ceremonial). Allí, en círculo, se beberá una receta secreta de los dueños de la mansión (un jugo). Antes de cada sorbo, uno por uno darán un paso al frente y expresarán sus deseos, por los que brindarán todos. Los deseos, a ser posible, deben expresar razones por las que han acudido a la “mansión”. Al final, los señores brindan porque se cumplan los deseos de todo el grupo, lo que se logrará gracias a la fuerza e implicación de todos y, naturalmente, a la bebida secreta. Después, puede haber baile entre todos los invitados.</p> <p><b>Variantes:</b></p> <p>En lugar de una mansión puede ser una taberna del puerto y los participantes piratas, bucaneros y aventureros que han decidido realizar un viaje muy comprometido y arriesgado. Se le pregunta a cada uno qué tesoros busca en el viaje, y se brinda para que los logre.</p>

**CONCLUSIÓN:**

Con la implementación de esta actividad se logra la socialización de todos los estudiantes que participen.

**GRÁFICO:**

**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

Técnicas lúdicas

organización y

planificación



## ACTIVIDAD #7

Explorando el origen de los animales

### OBJETIVO:

- ✓ Formular explicaciones posibles, con base en el conocimiento cotidiano, teorías o modelos científicos para contestar preguntas.
- ✓ Registrar mis observaciones y resultados utilizando esquemas, gráficos y tablas.
- ✓ Explicar las funciones de los seres vivos a partir de las relaciones entre diferentes sistemas de órganos.
- ✓ Cumplir mi función cuando trabajo en grupo y respeto las funciones de las demás personas.
- ✓ Identificar y usar, adecuadamente, el lenguaje propio de las ciencias. Reconocer los aportes de conocimientos de diferentes científicos.

### PROGRAMACIÓN

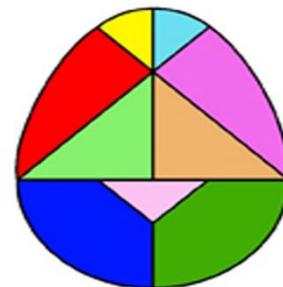
#### DESARROLLO:

##### Conceptos claves

**Reproducción asexual en animales:** También, llamada reproducción vegetativa, consiste en que de un organismo se desprende una sola célula o trozos del cuerpo de un individuo ya desarrollado que, por procesos mitóticos, son capaces de formar un individuo completo, genéticamente, idéntico a él. Se lleva a cabo con un solo progenitor y sin la intervención de los núcleos de las células sexuales o gametos.

**Reproducción sexual en animales:** La reproducción sexual o gámica constituye el procedimiento reproductivo más habitual de los seres pluricelulares. Muchos de estos la presentan, no como un modo exclusivo de reproducción, sino alternado, con modalidades de tipo asexual.

**Espermatogénesis:** Es el mecanismo encargado de la producción de espermatozoides; es la gametogénesis en el macho. Este proceso se desarrolla en los testículos. La espermatogénesis tiene una duración aproximada de 64 a 75 horas en la especie humana, y se extiende desde la adolescencia y durante toda



la vida del macho.

**Ovogénesis:** Es el proceso de formación y diferenciación de los gametos femeninos u óvulos en los animales, incluido el hombre. La ovogénesis, al igual que la espermatogénesis, se basa en el proceso de la meiosis, que produce, mediante dos divisiones sucesivas, cuatro células con un genotipo recombinado y la mitad de ADN.

**Se analiza lo siguiente con el grupo de trabajo:**

1. Según la explicación del proceso de reproducción en los animales, analiza con tus compañeros y contesta:
2. ¿En qué consiste la reproducción asexual en animales y cuáles son las tres modalidades que esta presenta?
3. ¿En qué consiste la reproducción sexual en animales?
4. Explica con tus palabras el proceso de espermatogénesis y ovogénesis.
5. ¿Cuál tipo de reproducción en animales les llama más la atención y por qué?

**¡A divertirse!**

En esta jornada tendrás la oportunidad de divertirte aprendiendo y demostrando tus conocimientos sobre la reproducción en animales.

**Instrucciones:**

1. Este juego consiste en armar figuras de aves utilizando el tangram en forma de huevo que será entregado a cada uno de los grupos.
2. Cada grupo debe armar una figura diferente de una de las posibles aves que pueden formarse con este tangram.
3. Ganará el grupo que más rápido forme su ave y descubra el nombre de esta explicando el proceso de reproducción en las aves.

**Dato curioso**

¿Todos los huevos de gallina que consumimos en nuestra vida son pollitos a los que no les permitimos vivir? Explica el porqué de esta afirmación.

**Opina y critica**

¿Qué ventajas y desventajas tiene la reproducción asexual en los animales?

Los organismos hermafroditas como el caracol fertilizan sus propios óvulos.

¿Crees que los descendientes son idénticos o diferentes al progenitor? Justifica tu respuesta.

**Trabajo grupal**

ORGANISMO	ESPONJAS	LEOPARDO	CARACOL	PECES
CARACTERÍSTICA			x	
REPRODUCCIÓN SEXUAL				
REPRODUCCIÓN ASEXUAL				
FRAGMENTACIÓN				
FECUNDACIÓN INTERNA			x	
FECUNDACIÓN EXTERNA				
GEMACIÓN				

Completa la siguiente tabla, marcando con una (X) las características de la reproducción que se presenta en los organismos como lo indica el ejemplo:

**CONCLUSIÓN:**

Reconocimiento de las diversas funciones y papeles que juegan los seres vivos dentro del medio ambiente, además de poder aplicar un lenguaje propio de las ciencias.

<p><b>ACTIVIDAD N° 8</b></p> <p>Un huevo que flota</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Los estudiantes descubrirán por qué el huevo no sube a la superficie.</p>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un vaso transparente</li> <li>• Agua</li> <li>• Sal</li> <li>• Un huevo</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Llenar el vaso con agua hasta la mitad.</p> <p>Depositar, cuidadosamente, el huevo dentro del vaso con agua (el huevo quedará en el fondo del vaso).</p> <p>Cuidadosamente y sin romper el huevo, agregar, una cucharada de sal, por un lado sin tocar el huevo (se podrá observar lo que pasó con el huevo, flota en la superficie, porque la sal se disolvió en el agua).</p> <p>Ahora añadir agua en el vaso hasta llenarlo, lentamente, y con cuidado por una orilla del vaso (se observa que el huevo flota, mágicamente, entre las dos capas de agua)</p> <p>¿Por qué suceden estos?</p> <p>El huevo flota porque no es tan pesado como el agua salada</p> <p><b>CONCLUSIÓN:</b></p> <p>Fomentar en el estudiante el trabajo en equipo y descubrimiento.</p>

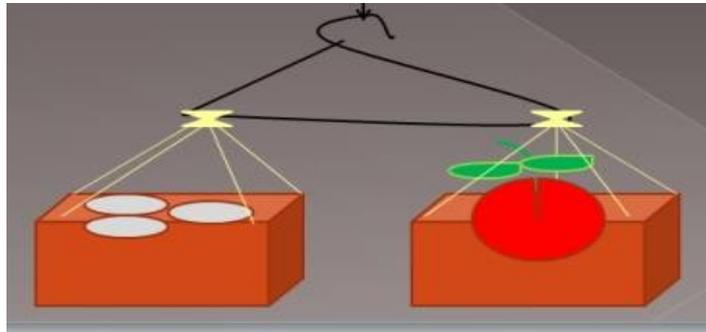
**GRÁFICO:**



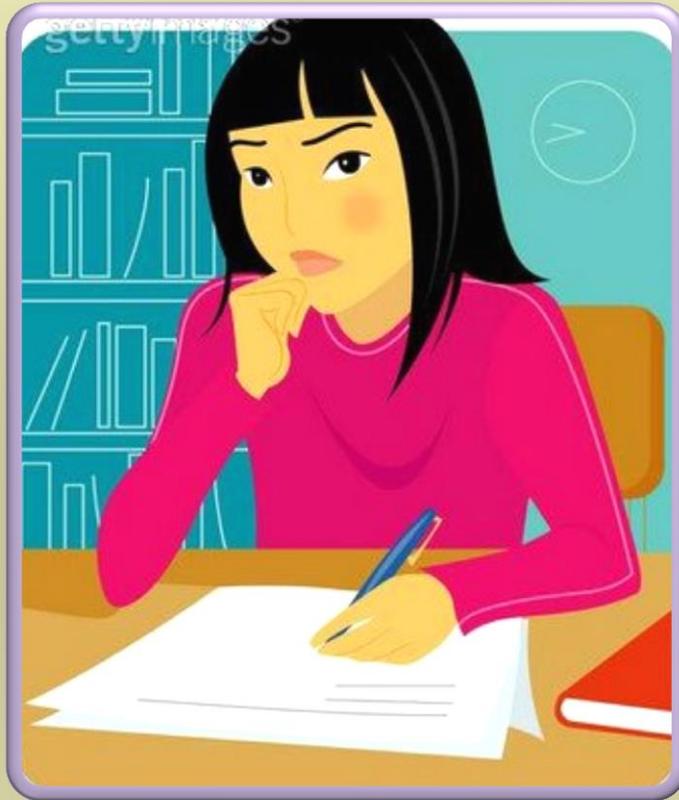
**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

<p><b>ACTIVIDAD N° 9</b></p> <p>Construyamos Balanzas</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Determinar el peso de los elementos</p>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 cajitas iguales con cuatro perforaciones en las esquinas</li> <li>• Un pedazo de cuerda</li> <li>• 1 gancho de ropa</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Los instrumentos para medir masa se denominan balanzas. Son muy diversas, las hay de uno o dos platillos, manuales, eléctricas, comerciales, industriales, de laboratorio. En todos los casos se compara la masa con un patrón aceptado, universalmente, conocidas como pesas.</p> <p>El docente guía a los estudiantes a que sigan los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atar 4 cuerdas iguales a cada una de la cajita.</li> <li>• Colgar las cajas en los extremis del gancho (ver figura) a la misma distancia del centro.</li> </ul> <p>Cuelga el gancho en un punto fijo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloca el patrón en una de las cajitas.</li> <li>• Coloca en la otra cajita una fruta, unas piedras, una bolsita con tierra, unas semillas.</li> <li>• Observa lo que sucede.</li> <li>• Registra los resultados, con las expresiones: tiene más masa que... la misma masa que...</li> </ul> <p><b>CONCLUSIÓN:</b></p> <p>Con esta aplicación se ayuda en el desarrollo de la imaginación y también, del cálculo mental en el estudiante.</p>

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O



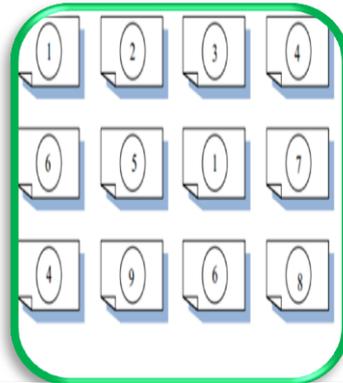
# Técnicas de evaluación

<p><b>ACTIVIDAD N° 10</b></p> <p>Camino hacia el futuro.</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Nombrar y formular sustancias inorgánicas.</p>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas elaboradas por el docente.</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Utilizando el dado para disputar la salida el que logre mayor número, partiendo del punto de salida se comenzará este juego.</p> <p>Se debe de resolver los ejercicios sin equivocación de lo que está en la tarjeta. En caso de equivocarse se debe regresar a la tarjeta anterior. Estas tarjetas contienen ejercicios elaborados por el docente en dependencia de las necesidades del estudiante.</p> <p>En caso de que el estudiante se equivoque, por segunda vez, debe de esperar al estudiante más retrasado.</p> <p>El ganador será premiado por el colectivo, con frases de elogio, también, puede publicarse su nombre en el Mural: Los que avanzan por el camino del saber.</p> <p>El estudiante que tenga las tarjetas repetidas será sancionado por el colectivo si no produce el cambio, rápidamente.</p>

**CONCLUSIÓN:**

Desarrollar la memoria a corto y largo plazo en los estudiantes.

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

<p><b>ACTIVIDAD N° 11</b></p> <p>Lo que oigo</p>
<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Desarrollar el sentido de oír.</p>
<p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos de vidrio, metal, madera, papel, timbres, campanas, con ruedas y sin ruedas.</li> <li>• Instrumentos musicales contruidos con los materiales, anteriormente descritos.</li> </ul>
<p><b>PROGRAMACIÓN:</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Indicar a los estudiantes que hay que golpear los diferentes objetos con el puño de la mano, después con un lápiz, y comentar entre toda la clase todo lo que escuchan.</p> <p>Posteriormente, empujarán y halaran diferentes objetos e igualmente, comentarán los sonidos que escuchan.</p> <p>Se realizarán sonidos diferentes con relojes, timbres, campanas, botellas llenas de agua, de arena. Comentar lo que escuchan e identificaran los sonidos anteriores.</p> <p>Se producirán sonidos con los instrumentos musicales que se ha construido con los materiales indicados.</p> <p>Los estudiantes cerrarán los ojos, y uno de ellos producirá un sonido para luego entre todos reconocerlo.</p> <p>Entre todos, junto con el docente comentarán y harán observaciones de los diferentes sonidos que han escuchado, identificando si son fuertes, suaves, agudos o graves.</p> <p>Al realizar esta actividad con los estudiantes, se les está permitiendo que produzcan y reconozcan distintos tipos de sonidos. El docente pedirá a los estudiantes que hagan sonidos de lluvia, truenos, y de viento. Después, que realicen sonidos de animales.</p>

**CONCLUSIÓN:**

Con esta actividad se desarrolla el sentido auditivo en el estudiante, mejorando en gran medida la captación y comprensión de los contenidos que se le enseña.

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

## ACTIVIDAD N° 12

Lo que saboreo

### OBJETIVO:

Estimular el sentido del gusto, experimentando diferentes sabores.

### MATERIALES:

- Envases o bolsitas de plástico transparente que contengan gelatinas, sopas en polvo, jugos, azúcar, sal, frutas ácidas y amargas.
- Cucharita o cuchillos de material plástico.

### PROGRAMACIÓN

#### INICIAL:

#### ¿Qué se va a hacer?

Antes de la realización de actividades relacionadas con el sentido del gusto, asegúrate de que conoces las precauciones que deben tomarse al usar este sentido.

#### Sesión 1

- Coloca pequeñas cantidades de las gelatinas en la punta de la cuchara.
- Prueba el sabor de cada gelatina y coméntalo. ¿A qué sabe?
- Coloca las gelatinas en las bolsitas.
- Intercambia las bolsitas con tus compañeros.
- Cierra los ojos.
- Reconoce el sabor de cada gelatina.  
Coméntalo



## **DESARROLLO:**

### **Sesión 2**

Repite la tarea la sesión #1. Utiliza sal, azúcar, alimentos concentrados y naturales, condimentos... Puedes hacer todas las combinaciones que desees.

#### **¿Qué se hizo?**

Las diferentes observaciones con el sentido del gusto te permitieron diferenciar los sabores y reconocerlos.

Aunque, los sabores son sólo cuatro: dulce, salado, ácido y amargo, el usar, conjuntamente, los dos sentidos: el olfato y el gusto, te permitió detectar una variedad de sabores.

¿Consideras que ahora eres mejor observador?

¿Tienes claro que para llegar a conclusiones necesitas usar la misma cantidad de gelatina, alimentos.

#### **¿Qué haremos después?**

Al realizar esta actividad con los niños, se les permitirá que comenten la importancia de utilizar el sentido del gusto para reconocer si un alimento, por ejemplo, la leche, no puede ser ingerida por estar ácida... También, llámales la atención acerca de los sabores artificiales y recomiéndales usar alimentos con sabores naturales.

## **CONCLUSIÓN:**

Con esta actividad se desarrolla el sentido gustativo en el estudiante.

**GRÁFICO:**



**AUTORA:** Erika Martha Tomalá de la O

## CAPÍTULO V

### MARCO ADMINISTRATIVO

#### 5.1. Recursos

##### 5.1.1. Institucionales

<b>Recursos</b>	<b>INSTITUCIONALES:</b> Escuela de Educación Básica “Ing. Sixto Chang Cansing” <b>MATERIALES</b> Computadora, impresora papel bond A-4, esferos, etc. <b>ECONÓMICOS</b> <b>\$ 1.000.00 Aporte de la investigadora</b>
-----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

##### 5.1.2. Humanos

<b>Humanos:</b>	Egresada Asesor de proyecto Director de la Escuela. Personal Docente Padres de Familia Estudiantes de la Institución
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

##### 5.1.3. Materiales

Nº	DENOMINACIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Materiales Varios	-	\$ 400.00	\$ 400.00
2	Transporte	-	100.00	100.00
3	Refrigerios	60	1.00	1.00
4	Copias	100	0.03	3.00
<b>TOTAL RECURSOS MATERIALES</b>				<b>\$ 503.00</b>

#### 5.1.4. Económicos

<b>Nº</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>TOTAL</b>
1	Computadora	1	\$ 650.00	\$ 550.00
2	Impresora	1	120.00	120.00
3	Scanner	1	60.00	56.00
4	Fotos	20	1.00	20.00
5	Papel Bond A4	06	\$ 4.50	27.00
6	Tarjeta de memoria	01	\$ 18.00	18.00
7	Papel, esferos, marcadores, tableros	-	\$ 80.00	80.00
8	CD	03	\$ 1.50	4.50
9	Copias	-	\$ 65.00	65.00
10	Anillados	06	\$ 60.00	\$ 60.00
<b>TOTAL RECURSOS MATERIALES</b>				<b>\$ 1000.00</b>

## 1. Cronograma

ACTIVIDADES	JULIO 2014				AGOSTO 2014				SEPTIEMBRE 2014				OCTUBRE 2014				NOVIEMBRE 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema		x																		
Elaboración del Proyecto Capítulo I			x	x																
Elaboración del marco teórico					x		x	x												
Recolección de la información						x	x													
Procesamiento de datos								x												
Análisis de los resultados y conclusiones								x	x											
Formulación de propuesta									x	x										
Presentación de la propuesta											x									
Corrección de la propuesta													x	x						
Revisión final															x					
Redacción del proyecto de investigación																x				
Presentación del proyecto																			x	

## BIBLIOGRAFÍA

- UNESCO. (2009).
- ANTUNES, C. (2011). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid - España : Editorial Narcea.
- Arias Silva, J. (2009). *Aprendizaje cooperativo*. Bogotá : Santillana.
- Baquero, R. (2009). *Didáctica de las Ciencias Naturales*. España: Morata.
- BLANCO, A. (2011). *Introducción a la sociología de la educación*. . La Habana - Cuba : Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona.
- BOHORQUEZ, T. (2009). *Las Ciencias Naturales en el desarrollo del contexto educativo*. Barcelona - España: Ediciones Barrionuevo.
- Cajiao, F. (2009). *Aproximación a los conceptos de la lúdica y ludopatía*. Colombia: Santillana.
- CÁRDENAS, J. (2010). *Metodología para evaluar y certificar competencias laborales y Guía para seleccionar técnicas y elaborar instrumentos de evaluación de competencias*. aRAGÓN - eSPAÑA: Editorial SENA.
- CULTURA, M. D. (2010). *REFORMA CURRICULAR*. Quito - Ecuador: Ediciones Legales.
- DE ALMEIDA, N. (2009). *La teoría del aprendizaje significativo*. Caracas - Venezuela: Editorial Trillas.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2009). *El juego educativo, iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Española y Extranjera.
- DIAZ HOLGUIN, J. (2014). *Informe de labores 2014*. Santa Elena: Sic.
- Dinello, R. (2003).

- ELLIOT, M. (2009). *Los tipos de investigación*. Mexico.
- ESTRADA, P. (2011). *El desarrollo de la personalidad del niño en el proceso escolar*. Buenos Aires - Argentina: Mc. Kallister.
- Fernández, J. (2009). *La Educación encierra un tesoro*. Venezuela: Universal.
- FERNANDEZ, J. (2009). *LA LÚDICA COMO REFERENTE DEL CONTEXTO EDUCATIVO*. BARCELONA - ESPAÑA: EDITORIAL HEDER.
- Ferreiro, R. (2009). *Estrategias Didácticas del aprendizaje cooperativo: El Constructivismo Social una Nueva Forma de Enseñar y Aprender*. Venezuela: Trillas.
- FOLLARI, T. (1996). *Filosofía y educación: nuevas modalidades de una vieja relación*. Malaga - España: Universidad Autónoma de México.
- GÓMEZ, E. (2010). *El desarrollo de las capacidades de los alumnos de educación primaria en el área de lengua*. Granada - España: Ediciones Universitarias .
- Huizinga, J. (2001).
- Jiménez, C. (2009). *Contextos Naturales*. Bogotá : Uniandes.
- LAROUSSE, D. (2014). *Diccionario Enciclopédico*. Barcelona - España: Larousse.
- Lee. (2007).
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, C. (2014). *Informe de trabajo sobre el currículo y la evaluación educativa*. Quito - Ecuador: Sic.
- Nunes de Almeida. (2009). *La Teoría del Aprendizaje Significativo*. Venezuela: Trillas.

- NUÑEZ BARRIONUEVO, Á. (2012). *La lúdica como estrategia innovadora en la enseñanza aprendizaje*. México D. F.: Publicidad Asociada.
- Otero, J. (2009). *Aprender a enseñar ciencia: del conocimiento cotidiano al conflicto*. Barcelona: Heder.
- PAREDES, T. (2009). *El aprendizaje significativo en la educación integral de los niños de básica*. Bogotá - Colombia : Santa Fé S.A.
- Pozo, C. (2010). *Aprender y enseñar ciencias del conocimiento* . Madrid : Morata.
- Slavin, R. (2009). *Aprendizaje Cooperativo: Teoría, evolución y práctica*. Argentina: Alque.
- Taylor, R. (2009). *Los instintos y los juegos de los niños*. Venezuela: Moderna.
- Vogt, W. (2002).

## **BIBLIOTECA VIRTUAL DE LA UPSE**

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1068991>

Memorias cronológicas sobre el origen de la representación de comedias en España (año de 1785)

Armona, José Antonio de; Davis, Charles; Varey, J. E.

Inteligencia social: La nueva ciencia de las relaciones humanas

Goleman, Daniel: <http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=678705>

Comanejo de los recursos naturales: Aprendizaje local para reducir la pobreza

Tyler, Stephen R

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=278899>

Villalba, Xavier

<http://upse.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=995216>

# Anexos



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES

PARA LLENAR LA ENCUESTA LEA CON ATENCIÓN CADA UNA DE LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO Y MARQUE CON UNA X Y ESCOJA LA ALTERNATIVA QUE CONSIDERE CORRECTA. DE SU RESPUESTA DEPENDE EL ÉXITO DE ESTA INVESTIGACIÓN.

11. ¿Aplica Técnicas Lúdicas para enseñar Ciencias Naturales a sus estudiantes?

Muy de acuerdo   
De acuerdo

En desacuerdo   
Indiferente

12. ¿Ha recibido capacitación sobre la utilización de las Técnicas Lúdicas?

Siempre   
A veces

Nunca

13. ¿Considera que es importante la aplicación de las Técnicas Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy de acuerdo   
De acuerdo

En desacuerdo   
Indiferente

14. ¿El proceso de enseñanza – aprendizaje al que están sujetos los estudiantes es el adecuado?

Muy de acuerdo   
De acuerdo

En desacuerdo   
Indiferente

15. ¿Los estudiantes se sienten interesados por la asignatura de Ciencias Naturales?

Siempre

Nunca

A veces

16. ¿Considera que es necesaria la aplicación de Técnicas Lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Muy de acuerdo

En desacuerdo

De acuerdo

Indiferente

17. ¿Le gustaría contar con una guía de técnicas lúdicas con actividades que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy de acuerdo

En desacuerdo

De acuerdo

Indiferente

18. ¿Cree que con la aplicación de esta guía se lograría mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado?

Muy de acuerdo

En desacuerdo

De acuerdo

Indiferente

19. ¿Las técnicas Lúdicas ayudarían a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil?

Muy de acuerdo

En desacuerdo

De acuerdo

Indiferente

20. ¿Con la aplicación de la guía de técnicas lúdicas se lograría despertar el interés de los estudiantes por la asignatura de Ciencias Naturales?

Muy de acuerdo

En desacuerdo

De acuerdo

Indiferente

Gracias.....



## UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

PARA LLENAR LA ENCUESTA LEA CON ATENCIÓN CADA UNA DE LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO, Y MARQUE CON UNA X Y ESCOJA LA ALTERNATIVA QUE CONSIDERE CORRECTA. DE SU RESPUESTA DEPENDE EL ÉXITO DE ESTA INVESTIGACIÓN.

11. ¿Cree usted que los docentes aplican formas de aprendizaje que involucren juegos en la enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales a sus estudiantes?

Siempre  
A veces

Nunca  
No responde

12. ¿Cree usted que los docentes se encuentran capacitados para poner en práctica la enseñanza que involucren a los juegos?

Mucho  
Poco

Nada

13. ¿Cree que la presencia de los juegos dentro de la enseñanza y aprendizaje mejora el proceso de adquirir el conocimiento en su hijo?

Mucho  
Poco

Nada

14. ¿Considera que su representado está recibiendo la enseñanza adecuada?

Siempre  
A veces

Nunca  
No responde

15. ¿Su representado se siente interesado por aprender la asignatura de Ciencias Naturales?

Siempre	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>	No responde	<input type="checkbox"/>

16. ¿Considera necesario que los docentes empleen prácticas educativas utilizando juegos para que mejore el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>	Indiferente	<input type="checkbox"/>

17. ¿Le gustaría que su hijo/a aprenda los contenidos educativos mediante actividades que relacionen el juego con el proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>	Indiferente	<input type="checkbox"/>

18. ¿Cree que si los docentes aplican una guía de actividades con contenidos recreativos para la enseñanza de las Ciencias Naturales se logrará mejorar el aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado en dicha materia?

Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>	Indiferente	<input type="checkbox"/>

19. ¿Cree que una enseñanza mediante juegos ayudará a que los estudiantes adquieran conocimientos de una manera más divertida y fácil?

Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>	Indiferente	<input type="checkbox"/>

20. ¿Con la aplicación de la guía de actividades que contengan juegos se logrará despertar el interés de los estudiantes por la asignatura de Ciencias Naturales?

Muy de acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>	Indiferente	<input type="checkbox"/>

**FOTOS QUE EVIDENCIAN EL DESARROLLO DE LA FASE  
INVESTIGATIVA DEL PROYECTO**



La Prof. Erika De La O en el aula de clases del Cuarto Grado



En la presentación del desarrollo del trabajo investigativo, con los estudiantes del  
Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica Ing. Sixto Chang Cansing



La profesora realiza trabajos en el aula de clases con los estudiantes del Cuarto Grado



Los niños interactúan en el aula de clases, para de esta manera lograr conocer sus ideas sobre el trabajo que se realiza



La profesora da explicaciones a los estudiantes sobre la temática que se investiga



Los niños entusiasmado levantan el brazo en señal de querer participar en el desarrollo de la clase.



El trabajo que mostraron los estudiantes de Cuarto Grado fue elocuente, se vió en cada uno de ellos el deseo de superación y de aprender



La Prof. Erika De La O, da explicaciones a cada uno de los estudiantes, despejando dudas respecto al trabajo que se investiga



**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

Memorando n°: UPSE-FCEI-2014-142-M

La Libertad, marzo 07 de 2014

**PARA:** EG. TOMALÁ DE LA O ERIKA MARTHA  
**EGRESADA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Asunto:** Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-005-2014 en sesión ordinaria del 13 de febrero del año en curso, **RESUELVE** designar como **TUTOR** del tema TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ING. SIXTO CHANG CANSING, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015, a la **MSC. MYRIAM SARABIA MOLINA**.

Atentamente,

Dra. Nely Panchana Rodríguez

**DECANA**



Adjunto: 1 anillado

NPR/lq

UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA.  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.  
ANÁLISIS DE TRABAJO DE TITULACIÓN.



La libertad, 10 de diciembre del 2014

**CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Lcda. Myriam Sarabia Molina MSc en Recreación y Tiempo Libre, docente de la Carrera de Educación Básica; tutora de la investigación de la egresada **Tomalà De La O Erika Martha**.

**CERTIFICA:**

Que una vez revisados los convenios de la investigación y desarrollo del borrador del informe final de la investigación, **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ING. SIXTO CHANG CANSING, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015**; estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación previsto por la Universidad, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.

Lcda. Myriam Sarabia Molina. MSc. RyTL  
Docente Carrera de Educación Básica

UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA.  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.  
ANÁLISIS DE TRABAJO DE TITULACIÓN.



La libertad, 10 diciembre del 2014

**CERTIFICACIÓN URKUND**

Lcda. Myriam Sarabia Molina MSc en Recreación y Tiempo Libre, docente de la Carrera de Educación Básica; tutora de la investigación de la egresada **Tomalà De La O Erika Martha**.

**CERTIFICA:**

Que una vez revisados los convenios de la investigación y desarrollo del borrador del informe final del trabajo de titulación, **TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ING. SIXTO CHANG CANSING, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015**; estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación previsto por la Universidad, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.

<b>Document</b>	<a href="#">ERIKA cap 1 al 4.docx</a> (D12291643)
<b>Submitted</b>	2014-11-21 18:16 (-06:00)
<b>Submitted by</b>	preciosa_erika88@hotmail.com
<b>Receiver</b>	msarabia.upse@analysis.orkund.com
<b>Message</b>	[REVTESIS]ERIKA <a href="#">Show full message</a>
	9% of this approx. 36 pages long document consists of text present in 12 sources.

Lcda. Myriam Sarabia Molina. MSc. RyTL  
Docente Carrera de Educación Básica

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA.  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.  
ANÁLISIS DE TRABAJO DE TITULACIÓN.**



**URKUND**

Document: [ERKA.doc1.a.4.docx](#) (D12261643)

Submitted: 2014-11-21 10:16 (-06:00)

Submitted by: preciosa\_erka89@hotmail.com

Receiver: msarabia.upse@analysis.orkund.com

Message: [REVEALS] ERKA [Show full message](#)

99% of this approx. 38 pages long document consists of text present in 12 sources

**List of sources**

- <http://www.bol.com.ve/ingles/ingles.aspx>
- <https://es.wikiedia.org/wiki/aprendizaje>
- <http://www.colegiacioncomunidad.edu.com/pdf/tesis/Maria%20Cecilia%20.pdf>
- <https://psal.com/tema/tema/tema/cuadro-comparativo-de-la-reproduccion-sexual-y-sexual/>
- [MARCELA URK.docx](#)
- [http://www.mineducacion.gov.ec/521/articulos/116543\\_archivo\\_pdf3.pdf](http://www.mineducacion.gov.ec/521/articulos/116543_archivo_pdf3.pdf)
- [Tesis Esmeralda y Oscar.doc](#)
- <http://www.colegiacioncomunidad.edu.com/pdf/tesis/Maria%20Cecilia%20.pdf>

54% Active ✓

**APRENDIZAJE DE**

**LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014-2015 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el Ecuador durante los últimos cinco años se han generado cambios sustanciales en el ámbito educativo, generados a través de las reformas implementadas a la ley de educación, pues esta

no puede seguir respondiendo a las demandas de la sociedad en permanente cambio de la forma tradicional como lo ha venido haciendo hasta ahora. Es prioritario modernizar los sistemas educativos en todos los estamentos sociales, es decir emprender estrategias de acción para responder a esos procesos y atender al mejoramiento de la calidad de la educación

que se impone en las instituciones educativas del país y de la provincia de Santa Elena. Lodo. Justo Díaz Hoiguir (2014), expresa: "En

los últimos años el proceso educativo ha sufrido muchos cambios, tanto por la aplicación de la reforma a la ley de Educación como a la planificación curricular, donde se establecen nuevos parámetros en el proceso de planificación, evaluación y modo de actuar dentro del proceso educativo

que se orientan a conseguir una educación de calidad a través de procesos y mediante experiencias concretas para obtener un aprendizaje significativo

URKund's archive: Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil - Tesis Esmeralda y Oscar.doc 54%

aprendizaje de

los estudiantes del grado cinco de la Escuela Ing. Sixto Chang Cansing del Cantón La Libertad Provincia de Santa Elena, durante el año lectivo 2014-2015 1.2.3 Sistematización del problema

La Libertad, 15 de diciembre del 2014

## CERTIFICADO

MÓNICA TOMALÁ CHAVARRÍA, Licenciada en Lengua y Literatura Española, Docente en la Carrera de Educación Parvularia de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, certifico que:

He leído, revisado y corregido la redacción en la concordancia, la sintaxis y la ortografía del contenido del trabajo de titulación **"TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2014- 2015"** elaborado por la Egresada ÉRIKA MARTHA TOMALÁ DE LA O de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Debo indicar, además, que es de exclusiva responsabilidad que la Egresada cumpla con las sugerencias y recomendaciones dadas en la corrección de la tesis impresa.

Sin otro particular,

Atentamente,



---

LICENCIADA MÓNICA TOMALÁ CHAVARRÍA, Mg.  
DOCENTE



UNIVERSIDAD ESTATAL  
PENINSULA DE SANTA ELENA

CREACIÓN: LEY No. 110 R.O. No 366(Suplemento) 1998-07-22

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

La Libertad, Agosto de 2014

**Proyecto:** TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE CUARTO GRADO.

**Objetivo:** Determinar si los docentes aplican las técnicas lúdicas para el mejoramiento del área de ciencias naturales mediante la observación directa.

**Fecha:** agosto de 2014

**Nombre:**

**Preguntas**

1º ¿Usted ha observado las clases de los docentes en el área de ciencias naturales para verificar si utiliza las técnicas lúdicas?

2º ¿Los estudiantes muestran interés en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de ciencias naturales?

3º ¿Considera usted que los docentes en el área de ciencias naturales aplica las técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

4º ¿Usted como director considera que es necesario como material de apoyo tener una guía de técnicas lúdicas para los niños de cuarto grado?

*Fernando Calderón D*





- 1). Si, en algunas oportunidades los docentes utilizan técnicas lúdicas.
- 2). Algunas veces; pero más aún cuando hay técnicas innovadoras.
- 3). Si, realizando el proceso más activo y dinámico.
- 4). Si, facilitaré la labor del docente, además contaré con otros herramientas que podría utilizar.

*[Handwritten signature]*



*[Faint handwritten signature]*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"ING. SIXTO CHANG CANSING"**  
CDLA: JAIME NEBOT - LA LIBERTAD - SANTA ELENA - ECUADOR  
Acuerdo Ministerial: 00470 del 11 de mayo del 2005  
Email: six-chang2011@hotmail.com  
Código AMIE: 24H00193



La Libertad, septiembre del 2014

## CERTIFICADO

Por medio de la presente, certifico que la Srta. ERIKA TOMALÁ DE LA O, con C.I. 0926055740, egresada de la facultad de Ciencias de la Educación e idiomas, Carrera Educación Básica, realizó las encuestas a los docentes y padres de familias de nuestra institución, debido al trabajo de titulación con el tema: TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÀREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

Es todo lo que puedo certificar sobre la estudiante egresada.

Atentamente

  
MSc. Fanny Ordóñez Villao

Directora





**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"ING. SIXTO CHANG CANSING"**

CDLA: JAIME NEBOT - LA LIBERTAD - SANTA ELENA - ECUADOR

Acuerdo Ministerial: 00470 del 11 de mayo del 2005

Email: six-chang2011@hotmail.com

Código AMIE: 24H00183



La Libertad, agosto del 2014

Dra.

Nelly Panchana Rodríguez

DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Santa Elena.

De mis consideraciones.

Por medio de la presente, certifico que la Srta. ERIKA TOMALÁ DE LA O, con C.I 0926055740, egresada de la facultad de Ciencias de la Educación e idiomas, Carrera Educación Básica, se encuentra realizando la tesis en nuestra institución, debido al trabajo de titulación con el tema: TÉCNICAS LÚDICAS EN EL ÀREA DE CIENCIAS NATURALES, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ING. SIXTO CHANG CANSING" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014-2015.

Es todo lo que puedo certificar.

Atentamente

  
MSc. Fanny Ordóñez Villao

Directora

