



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

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS
CIENCIAS NATURALES EN NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR”, PROVINCIA DE
SANTA ELENA**

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

AUTORES:
REYES QUIMÍ SUGEIDY MARÍA
LAVAYEN TRIVIÑO KELVIN WILLIAM

TUTOR:
Lic. SILVA SÁNCHEZ MARIANELA PhD

LA LIBERTAD, 2023



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

TEMA:

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS
CIENCIAS NATURALES EN NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR”, PROVINCIA DE
SANTA ELENA**

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

AUTORES:

**REYES QUIMÍ SUGEIDY MARÍA
LAVAYEN TRIVIÑO KELVIN WILLIAM**

TUTOR:

Lic. SILVA SÁNCHEZ MARIANELA PhD

LA LIBERTAD - ECUADOR

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de integración curricular, “**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS NATURALES EN NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR”, PROVINCIA DE SANTA ELENA**”, elaborado por **LAVAYEN TRIVIÑO KELVIN WILLIAM** y **REYES QUIMÍ SUGEIDY MARÍA**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



PhD. Marianela Silva Sánchez

C.I. 0962550133

DOCENTE TUTORA

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS CIENCIAS NATURALES EN NIÑOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. CARLOS PUIG VILAZAR”, PROVINCIA DE SANTA ELENA**”, elaborado por **LAVAYEN TRIVIÑO KELVIN WILLIAM** y **REYES QUIMÍ SUGEIDY MARÍA**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



MSc. María Caridad Mederos Machado

C.I. 0959417734

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Nosotros, Lavayen Triviño Kelvin William, portador de la cédula N° 24500452633 y Reyes Quimí Sugeidy María, portadora de la cédula N° 2450200312, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autores del trabajo de integración curricular titulado, **“Estrategias Lúdicas y aprendizaje significativo de las ciencias naturales en niños de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”, Provincia de Santa Elena”** nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente



Reyes Quimí Sugeidy María

C.I. 2450200312



Lavayen Triviño Kelvin William

C.I. 2400452633

TRIBUNAL DE GRADO



M. Sc. Aníbal Puya Lino
DIRECTOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA



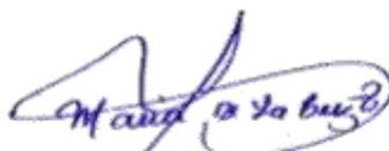
M. Sc Javier García
DOCENTE DE UNIDAD DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR



PhD. Marianela Silva Sánchez
DOCENTE TUTORA



M. Sc. María Mederos Machado
DOCENTE ESPECIALISTA



M. Sc. María De la Cruz Tigrero
ASISTENTE ADMINISTRATIVO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, a mis padres que me ayudaron y apoyaron en momentos difíciles, enseñándome a afrontar situaciones de angustia y ser resiliente a ellos, sin perder el enfoque de mis metas. Gracias a ellos, soy una persona con principios y valores.

De igual manera agradezco y dedico este trabajo a mi esposa por su compañía incondicional y su sacrificio al estar al tanto de mi progreso creyendo en mí en todo momento brindándome comprensión y cariño.

A mi hijo, por ser mi fuente de inspiración y motivación en seguir cumpliendo mis metas y poder superarme cada día, sin rendirme en ningún momento, y ser el mayor ejemplo para él, luchando para que la vida me depare un futuro mejor.

Lavayen Kelvin

A Dios y a mis padres por ser mis guías en cada paso de mi vida.

Dedico este trabajo a mi esposo Jonathan Reyes, quien ha estado presente ayudándome a salir adelante, creyendo en mí.

A mis demás familiares quienes brindaron su afecto y cariño.

A mi hijo Gian Lucas quien me inspira a salir adelante, por quien día a día me esfuerzo.

Reyes Sugeidy

AGRADECIMIENTO

A mis padres y hermano, por darme un acompañamiento incondicional y brindarme siempre su apoyo para cumplir con mis objetivos personales y académicos, ya que gracias a ellos me he mantenido fijo en mis metas con la ayuda emocional y económica que ellos me brindan.

De igual manera, le agradezco inmensamente a mi tutora por su dedicación y paciencia en saber guiarnos y darnos los lineamientos precisos para llegar a esta etapa y cumplir con mi futuro profesional.

También quiero agradecer a los docentes que formaron parte de esta etapa y darme los conocimientos necesarios para poder impartirlos en un futuro como profesional, ya que su trabajo fue esencial para formarme académicamente.

Lavayen Kelvin

A Dios por darme sabiduría al realizar este proyecto.

A mis padres que han estado en todo momento apoyándome incondicionalmente, cuidado de mi hijo mientras yo estudiaba.

A mi esposo por ayudarme y acompañarme en este largo proceso.

A mi tutora por guiarnos para cumplir con nuestro trabajo de investigación.

Reyes Sugeidy

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CARATULA.....	ii
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	iv
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	v
TRIBUNAL DE GRADO	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación y sistematización del problema	5
1.2.1 Pregunta Principal	5
1.2.2 Preguntas secundarias.....	5
1.3 Propósitos u objetivos de la investigación.....	6
1.3.1 Objetivo General	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación	6
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes de la investigación.....	8
2.2 Bases Teóricas.....	10
2.3 Estrategia	10

2.3.1 Estrategias pedagógicas	11
2.3.2 Tipos de estrategia en educación	12
2.3.3 La Lúdica	13
2.3.4 El proceso lúdico	14
2.3.5 Beneficios de las actividades lúdicas	14
2.3.6 Estrategia Lúdica	15
2.4 Definición de Aprendizaje Significativo.....	17
2.4.1 Importancia del aprendizaje significativo	18
2.4.2 Tipos de aprendizaje significativo según Ausubel	19
2.5 Operacionalización de las variables	21
CAPÍTULO III.....	23
MARCO METODOLÓGICO.....	23
3.1. Tipo de investigación.....	23
3.1.1. Enfoque Cuantitativo.....	23
3.2. Diseño de la investigación	23
3.2.1. No experimental	24
3.2.2. Métodos de investigación (metodología exploratorio descriptiva)	25
3.3. Universo, población y muestra	25
3.3.1. Población.....	25
3.3.2. Muestra.....	26
3.4. Técnicas de recolección de información.....	27
3.4.1. Encuesta	27
3.4.2. Entrevista.....	27
3.5. Procedimientos y recursos para el procesamiento de la información.....	28
3.6 Técnicas de interpretación de la información	29
CAPÍTULO IV	30
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	30
4.1. Resultados de la entrevista.....	30
4.2. Resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes.....	35
4.3. Discusión de los resultados	42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	44
5.1. Conclusiones	44
5.2. Recomendaciones	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
ANEXOS.....	51
ANEXO A/URKUND	51

Lavayen Kelvin, Reyes Sugeidy. **Estrategias Lúdicas y aprendizaje significativo de las ciencias naturales en niños de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”**, Provincia de Santa Elena. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Carrera de Educación Básica, La Libertad, 2023.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación consintió describir los aspectos que relacionan las estrategias lúdicas con el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”, el estudio permitió determinar las causas principales a la falta de estrategias lúdicas en la institución, a su vez se explica la importancia de las estrategias lúdicas para el aprendizaje de los alumnos. Se asumieron categorías como estrategias lúdicas, su importancia, tipos de estrategias, definición de aprendizaje significativo, importancia y tipos de aprendizaje significativos según Ausubel. El estudio tiene un enfoque cuantitativo, de tipo exploratorio, descriptivo y transeccional, a partir de técnicas e instrumentos como entrevista dirigida a 2 docentes de la institución y encuestas dirigidas a 53 estudiantes del cuarto grado del subnivel elemental, así mismo la información fue procesada por medio del software atlas. ti y Excel. Mediante los resultados se corrobora que las estrategias lúdicas son indispensables para los estudiantes, además ayudan a que el aprendizaje del alumno sea significativo.

Palabras claves: estrategias lúdicas, aprendizaje significativo

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje significativo de los estudiantes. En este proceso se puede analizar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo, a su vez se explica la importancia de llevar a cabo el estudio, indicando los tipos de estrategias lúdicas usadas por los docentes y sirven como herramienta para reforzar el aprendizaje en los estudiantes. El presente trabajo de investigación se compone por cuatro fundamentales detallados de la siguiente forma:

Capítulo I: Corresponde a la situación problémica, donde se detalla un estudio que permite abordar hechos, fenómenos e inquietudes del investigador. En este capítulo se encuentran los objetivos y justificación en el que se expone el por qué y para qué la importancia del estudio basado en la aplicación de estrategias lúdicas.

Capítulo II: se encuentra el marco teórico, en el cual se recopila información y se realizan investigaciones referentes al tema. Así mismo, en este capítulo se obtiene información que respaldan y sustentan es estudio del tema.

Capítulo III: En este capítulo se redacta el tipo de enfoque con el que se va a trabajar, tipo de estudio, el alcance del estudio según las variables, además del del método de investigación, junto a las técnicas e instrumentos que permiten obtener resultados con base a los objetivos antes propuestos.

Capítulo IV: Se presentan los diferentes hallazgos, que permiten evidenciar las respuestas según los instrumentos aplicados. Se realizan análisis e interpretaciones con base a las respuestas de los docentes y estudiantes con los que se trabajó, posterior a ellos se puede observar la discusión de los resultados.

Finalmente, se encuentran las conclusiones y recomendaciones, donde se presentan los hallazgos y descubrimientos de la información obtenida por medio de la aplicación de los instrumentos. También comentarios positivos, constructivista que corresponden directamente a las recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La sociedad actual es una sociedad que está en cambios constantemente, sin embargo, el sistema educativo y las estrategias académicas de algunas instituciones no han cambiado al ritmo en que se ha ido transformando la sociedad. La enseñanza tradicional entiende la educación como una acumulación de conocimientos, donde el docente proporciona información y el alumno solo la recibe, por lo que la capacidad creativa de los estudiantes se va reduciendo. Lo que las instituciones hoy en día pretenden con los estudiantes, es transformar el pensamiento del estudiante, convertirlos en personas innovadoras, capaces de adaptarse a los diferentes procesos educativos y que a través de los conocimientos adquiridos tengan un aprendizaje significativo (Larrañaga, 2012).

El proceso de enseñanza en la educación dispone de varias estrategias pedagógicas, que además de apoyar al docente, guían al estudiante, Por lo tanto, las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje de los estudiantes. Los docentes mediante la labor que cumplen a diario, manifiestan ciertas incertidumbres con base en los conocimientos de los estudiantes y pretenden mejorar esa problemática implementando tecnologías, creando nuevas metodologías de estudio, considerando los materiales o recursos que conlleven al alumno a una participación activa e integrante dentro de la clase.

Por otra parte, el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes involucra a la lúdica como un agente importante que les proporciona motivación, de tal forma puedan adaptarse a los diferentes escenarios y contextos educativos. La lúdica y el desarrollo cognitivo del estudiante permite pensar, memorizar, comunicar y atender aspectos que permitan relacionar una perspectiva con otra (Ballesteros, 2011). Por tanto, las estrategias lúdicas y el aprendizaje de los estudiantes se relacionan para obtener resultados favorables en los estudiantes y el avance positivo que éstos poseen al relacionarse con otros.

En la actualidad, no se evidencia el uso de estas estrategias en las aulas, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los niños, los docentes en su mayoría planifican sus clases en base a un modelo educativo tradicional, es decir, no existe la capacitación y preparación adecuada en cuanto a la innovación de recursos pedagógicos y la aplicación de un modelo didáctico. Así mismo, dentro de las aulas se practica un tipo de enseñanza orientada a la memorización de contenidos, donde se limitan a explicar los temas ya establecidos por el currículo, esto a su vez ha ocasionado que considere innecesaria la implementación del factor lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, se hace énfasis específicamente en la falta de estrategias lúdicas en el área de ciencias naturales, por lo que se ha considerado pertinente llevar a cabo un estudio que permita obtener información relevante y poder dar a conocer a sus lectores la importancia de implementar este tipo de estrategias dentro de los establecimientos escolares. Según la UNICEF (2018):

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (p. 7)

Bajo esta perspectiva es importante que se implementen estrategias lúdicas, ya que permite mejorar la educación desde los inicios y a su vez desarrollar las capacidades de los estudiantes, por otra parte, se deben considerar los objetivos planteados dentro de las instituciones y obtener resultados favorables. Así mismo, menciona que el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad, los cuales son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. Igualmente, según Corvalán (2015):

En Chile mejorar la calidad de educación es importante y se considera una exigencia permanente que la sociedad demanda al sistema educacional, el mejoramiento de las prácticas educativas está relacionado con una serie de situaciones cuya suma constituye una dificultad al momento de introducir cambios en la sala de clases.

Mediante ello es importante que se considere realizar actividades en espacios lúdicos para que los docentes puedan ampliar los conocimientos en los estudiantes e integrar acciones que lleven a cabo un buen proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las instituciones educativas.

En Ecuador el Ministerio de Educación en el (2020) brindó a los docentes una guía metodológica para la inclusión a través del juego, de esta forma, se promueven espacios participativos e incluyentes, desmitificando estereotipos y paradigmas y promoviendo una verdadera convivencia en las instituciones educativas para lograr que niños, niñas y adolescentes crezcan en ambientes apropiados, donde tengan experiencias significativas de aprendizaje valorando la diversidad.

La aplicación de esta estrategia concertada por el Ministerio de Educación contribuye notablemente para las instituciones, puesto que permite al docente impartir sus conocimientos de forma atractiva para los estudiantes mediante la aplicación de recursos y herramientas que se adapten a sus motivaciones y necesidades. El empleo de los métodos pedagógicos estipulados en la guía busca mejorar la enseñanza y la calidad de educación para llegar a despertar el interés del alumno, también mediante la creación de un idóneo ambiente escolar que aporte al desarrollo educacional y poder generar un aprendizaje significativo.

Por otro lado, en el trabajo de investigación de Bazán y Ordoñez (2013) en la Escuela Fiscal N.º 22 “Sixto Chang Cansing” ubicada en el Barrio Jaime Nebot del Cantón La Libertad Provincia de Santa Elena, se puede observar en los niños de segundo de básica un grupo de estudiantes con baja destreza en el desarrollo del pensamiento y con un bajo nivel de aprendizaje. Por lo que es necesario involucrar, incentivar y desarrollar en ellos un ambiente propicio para la aplicación de estrategias que le permitan integrarse en actividades lúdicas y optimizar su desempeño educativo.

Según el autor, en la institución se evidencia la ausencia de herramientas necesarias para mejorar las bases pedagógicas de los estudiantes, además, el centro educativo carece de una guía metodológica que permita mediante el componente lúdico desarrollar aprendizajes significativos, que ofrezca actividades recreativas para motivar e inducir a este momento, el mismo que es indispensable en la apertura de un tema de clase

o en el transcurso de la misma, e incentivando en los estudiantes el propósito de querer aprender.

Así mismo, para Pozo & Reyes (2022) en la escuela de Educación Básica Miguel de Letamendi, ubicado en la Parroquia Colonche Comuna Febres Cordero del cantón Santa Elena, se evidencia la falta de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje. Según los autores los estudiantes demuestran dificultad para captar y participar dentro de las actividades en el aula, siendo este uno de los mayores problemas de la institución, ya que, los docentes realizan actividades lúdicas solo en estudiantes de grados inferiores como en preescolar, sin pensar que el componente lúdico se lo practica a cualquier edad, pues es un determinante para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y destrezas, además de tener un aprendizaje significativo.

Ante el aporte de los autores antes mencionados, se logra constatar que en la provincia de Santa Elena existe falta de estrategias lúdicas en las instituciones que permitan a los estudiantes aprender de una forma distinta, desarrollando su creatividad, explorando nuevas cosas, que finalmente garanticen un aprendizaje significativo en las ciencias naturales.

1.2 Formulación y sistematización del problema

1.2.1 Pregunta Principal

¿De qué manera las estrategias lúdicas se relacionan con el aprendizaje significativo de las ciencias naturales en niños del subnivel elemental de la unidad educativa Dr. Carlos Puig Vilazar, provincia de Santa Elena?

1.2.2 Preguntas secundarias

- ¿Cuáles son las causas principales que se dan por la falta de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de las ciencias naturales?
- ¿Cómo se utilizan las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de tercer año de la unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”?

- ¿Cuáles son los factores que permiten evidenciar el aprendizaje significativo para el área de ciencias naturales mediante la aplicación de estrategias lúdicas?

1.3 Propósitos u objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General

Analizar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de las ciencias naturales en los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”, provincia de Santa Elena.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar las causas principales de la falta de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de las ciencias naturales en los estudiantes del cuarto año de la Unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.
- Explicar la importancia de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.
- Indicar los aspectos que evidencian un aprendizaje significativo para el área de ciencias naturales mediante la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes del cuarto año de la Unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.

1.4 Justificación

Es importante efectuar un estudio basado en las estrategias lúdicas y la relación que tiene sobre el aprendizaje significativo de los estudiantes en las ciencias naturales. A su vez se considera que la labor del docente con los estudiantes es fundamental ya que se evidencia todo el conocimiento previo que esté posee para poder impartir la clase, además el rol de éste directamente se basa en buscar métodos y estrategias que permitan enseñar de una manera didáctica para que los estudiantes puedan ir aprendiendo de una forma nueva, divertida y basada en juegos, por otra parte el estudiante es aquel que recepta toda información del docente para aplicarlo en el ámbito social.

Se consideró importante abordar el tema ya que en los últimos años la falta de estrategias lúdicas afecta en el rendimiento académico de los estudiantes, en ellos se evidencia la falta de interés por aprender y la poca participación al abordar un tema en el aula de clases (Rodríguez, Molano, & Calderón, 2015). Ente este aporte se deduce que la falta de estrategias lúdicas trae como consecuencias y resultados desfavorables para la educación, así mismo, esto tiene efecto negativo para el aprendizaje óptimo de los estudiantes.

El siguiente trabajo recopila información basado en el estudio de estrategias lúdicas y su aplicación dentro de las instituciones con el fin de evidenciar su importancia y características que hacen de él un tema relevante. Es por esto, que se considera de suma importancia llevar a cabo un estudio que permita analizar la importancia de las estrategias lúdicas para el proceso de aprendizaje en los estudiantes, con el fin de generar cambios positivos que se vean reflejados en el aprendizaje significativo de los niños. Las estrategias lúdicas dentro de las instituciones son importantes porque permiten crear un clima adecuado para el aprendizaje de los estudiantes y sobre todo para la enseñanza de los docentes.

Llevar a cabo esta investigación va a permitir que la comunidad educativa se vea beneficiada al integrar estrategias lúdicas para el aprendizaje de los estudiantes, a su vez es un bien para los estudiantes ya que pueden obtener conocimientos basados en área de ciencias naturales bajo una perspectiva diferente y aplicando nuevas metodologías que permiten un aprendizaje significativo. El aporte más importante que tiene esta investigación para la universidad es directamente el estudio de la aplicación de dichas estrategias para que los futuros docentes en educación básica e inicial vayan en busca de esas nuevas metodologías y no solo las estudien de manera teórica, sino también se pretende aplicarlas dentro del escenario educativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Es de suma importancia hacer indagaciones y realizar búsquedas nacionales e internacionales para obtener información sobre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en las ciencias naturales. Por esta razón se han considerado los siguientes trabajos investigativos que desarrollan estudios con bases explicativas deduciendo la importancia de aplicar estrategias lúdicas en la asignatura.

A nivel internacional, de acuerdo a Fuentes & Arcia (2018) en su tesis de grado denominada “Estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa la unión”, el estudio estuvo centrado en evaluar el impacto en el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, la muestra se realizó con 40 estudiantes y 3 docentes en el área de Ciencias Naturales. Se trabajó con el enfoque mixto, es decir, elementos del enfoque cualitativo y cuantitativo, la metodología utilizada fue analítica y descriptiva. En cuanto a los instrumentos se utilizó la encuesta, entrevista y clases demostrativa como parte de recolección de datos. En conclusión, se evaluó en los docentes el uso e implementación de estrategias lúdicas generan gran ventaja en el aprendizaje significativo de los estudiantes, además se consideró a los autores de dicho proyecto realizar una clase demostrativa.

Fernández et al., (2022) en su artículo de revista denominada “Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en las Ciencias Naturales”, el análisis estuvo centrado en la implementación y diseño de estrategias didácticas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en las Ciencias Naturales, dicho trabajo investigativo tuvo un enfoque cualitativo. Se recopiló información mediante la observación e implementación de encuestas y entrevistas, las cuales permiten identificar las debilidades que tienen los docentes al enseñar los temas del área de ciencias naturales y también los estudiantes en cuanto al proceso de aprendizaje de este. La muestra fue de 40 estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa “Sara Belén Guerrero Vargas”

y a su vez se entrevistó a 3 docentes del área de ciencias naturales. En conclusión, se considera que es necesario implementar estrategias didácticas dentro del aula ya que va a permitir que el docente pueda impartir sus conocimientos de una manera adecuada y como resultado que el alumno tenga un aprendizaje significativo.

Por otro lado, en Ecuador Mero, Campuzano, López, & Jara (2022) en su artículo de revista denominado “La gamificación como estrategia para la estimulación del aprendizaje de las Ciencias Naturales” tienen como objetivo promover la gamificación en la enseñanza a través de un habitud dentro de la clase para estimular la inteligencia naturalista de los estudiantes. La muestra y población de este trabajo de investigación se realizó en el Cantón Montecristi, comuna Bajo de la palma, en la Unidad Educativa “Luis A. Martínez” con 43 estudiantes del Noveno año de básica superior. El enfoque utilizado para la recolección de información fue de carácter cuantitativo con el fin de evaluar diversos criterios que se consideran importantes para el trabajo. Como resultado de la investigación se evidenció que la mayoría de los participantes ven la ausencia de actividades estratégicas para el aprendizaje en los niños.

De igual importancia es el trabajo de (Guapisaca, J & Nuñez, F, 2019) titulado “Sistema de actividades para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Inmaculada en el área de las Ciencias Naturales, a través de la plataforma Kahoot” en el que se diseña un sistema de actividades que ayuda a fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron encuestas y entrevistas, por lo tanto, su enfoque fue mixto ya que se determinaron cualidades del fenómeno que afecta el aprendizaje y también se recopilaron datos numéricos y estadísticos. Además, se realizó la muestra con 188 estudiantes, 3 docentes y 2 colaboradores del personal administrativo. En conclusión, se determinó que los docentes limitan el uso de instrumentos o recursos tecnológicos como estrategia para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Finalmente, Beltrán, Guzmán & Salazar (2021) en su trabajo de titulación denominado “El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales” dan a conocer el impacto de la implementación del juego para la enseñanza de las ciencias naturales. El trabajo de investigación tuvo un enfoque cualitativo, se recopiló información mediante la observación, encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes del “Instituto Pedagógico Laura Vicuña”, dentro del registro observado se realizó un diario de campo. La muestra se llevó a cabo con 29 estudiantes de primer año de básica elemental y 2 docentes. Finalmente, como resultado de los datos obtenidos se deduce que las estrategias lúdicas forman parte de una herramienta educativa que permite conocer la importancia del juego y sus características mediante la recopilación de los instrumentos de evaluación.

Por medio de los datos receptados se pudo constatar la importancia de implementar estrategias lúdicas para que los estudiantes puedan aprender ciencias naturales y que su aprendizaje sea permanente, además se integran los instrumentos de evaluación, las técnicas utilizadas y el enfoque de los trabajos.

Una vez finalizada la búsqueda de las investigaciones, se determinó que a nivel local dentro de la provincia de Santa Elena existen pocos estudios acerca del tema planteado. Por tal motivo la investigación de este documento se considera relevante para los lectores, a su vez para los moradores de la comuna de San Pablo y también para todos aquellos que forman parte de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.

2.2 Bases Teóricas

2.3 Estrategia

Existen aportes fundamentales con base a la definición de estrategia. Según Westreicher (2020), “La estrategia es un procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario. Esto, buscando alcanzar uno o varios objetivos previamente definidos” (p. 1). Se puede entender como el camino planeado para lograr un objetivo, las estrategias se pueden aplicar en todos los ámbitos, en la vida personal y en la profesional; definiéndose como acciones que llevan a dar respuestas a los retos o desafíos que se presentan, es necesario planificarlas bien y no salirse de lo ideado, teniendo bien claro o definido las oportunidades y amenazas que

surgen a partir de la proyección, de la cual depende el tener una mayor y mejor dotación de recursos y capacidades.

El uso de las tácticas y los diferentes modelos de adquisición de conocimientos son considerada una concepción de estrategias, que ayuda directamente en los procesos educativos, capaz de mejorar la educación con base al aprendizaje del estudiante y la labor docente que es importante ya que es el que integra los diferentes modelos para la enseñanza en las aulas, con el fin de cumplir los parámetros establecidos (Roncancio, 2003).

De acuerdo con el autor Sierra (2013) la estrategia no es lineal en cuanto a su definición, sin embargo, se caracteriza por tener varias opciones, diferentes medios, y múltiples resultados. Una estrategia no es permanente ni perdurable, está ligado a constantes cambios de innovación para mantenerse activa. En sí, una estrategia se puede interpretar como un medio de planeación para alcanzar un objetivo deseado mediante ideas y pensamiento de liderazgo para obtener el éxito.

2.3.1 Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas son consideradas importantes dentro del proceso escolar que facilitan el aprendizaje en los estudiantes para todos los niveles educativos. Según Toala, Loor & Pozo (2019):

Las estrategias pedagógicas se denominan toda acción que realiza un docente con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir de esta manera al desarrollo académico del alumno, a manera global todo docente mantiene una línea de estrategia pedagógica que utiliza para lograr en los estudiantes un mejor aprendizaje.

Es decir, son una serie procedimientos que se realiza con la finalidad de facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos, mediante la implementación de métodos didácticos de los cuales ayuden a mejorar el conocimiento de manera que estimule el pensamiento creativo y dinámico del estudiante.

Por otra parte, las estrategias pedagógicas son aquellas acciones y actividades aplicadas por el docente para sus estudiantes según. “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” Bravo (Como se citó en Quiñonez, 2022, pág. 13). Por otro lado, además de influir en la interiorización de contenidos, las estrategias pedagógicas cumplen con otra función, que es desarrollar habilidades motrices, cognitivas, comunicativas y estéticas, las cuales permiten un desarrollo integral en el estudiante. El docente facilita y promueve el desarrollo de las habilidades, es el que brinda las herramientas necesarias para comprender el mundo que lo rodea.

2.3.2 Tipos de estrategia en educación

Para (Fernández & Rodríguez, 2008) las estrategias educativas se clasifican de acuerdo con el uso obtenido dentro del proceso educativo y pueden ser: estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje

Estrategias de enseñanza

Es un conglomerado de procesos y recursos educativos utilizados con el propósito de aportar un aprendizaje significativo a los estudiantes, estas estrategias son empleadas por los docentes para el desarrollo de habilidades y capacidades óptimas para usar dentro de la cátedra. Es decir, es un conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan.

Estrategias de aprendizaje

Son procedimientos orientados por un tutor dentro del proceso de educación cuyo objetivo es la adquisición de saberes y conocimientos para su posterior aprendizaje. Estas estrategias son consideradas como una guía que posibilita al estudiante la comprensión del contenido de una asignatura en específico.

Las estrategias de aprendizaje deben ser coherente, en primer lugar, a la concepción pedagógica que comporta la institución educativa y, en segundo lugar, con los componentes de la planificación curricular, específicamente, a los objetivos de aprendizaje y a los contenidos (UNED, 2013). Las estrategias de aprendizaje, además de estar estrechamente relacionadas con el logro de los objetivos, debe promover el aprendizaje estratégico, donde las representaciones mentales (aprendizajes) tengan relación con el contexto de la persona que aprende y tenga relevancia para su cotidianidad.

2.3.3 La Lúdica

La lúdica ha sido estimada como una metodología en diferentes campos de la educación, se trata de la forma de enseñar mediante el juego, la interacción y la creatividad; siendo esta una estrategia donde se añaden diferentes actividades, utilizando diferentes materiales que permiten tener una participación dinámica e integradora, siendo el docente un medio de guía y aquel que imparte motivación a sus estudiantes. Para Torres (2019):

La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador.

De igual modo la lúdica es apreciada como un instrumento que direcciona al estudiante pretendiendo en ellos reflexionar y relacionar los conocimientos que adquieren mediante el apoyo del docente, la lúdica pretende en los docentes aplicar métodos de enseñanza para los estudiantes mediante el juego (Monsalve, Foronda, & Mena, 2016). Así mismo, fortalece el proceso de formación de los estudiantes, donde aprenden y desarrollan habilidades de forma distinta y atractiva.

La lúdica como una herramienta para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje, lleva al pensamiento sobre las situaciones en relación a la posibilidad de consolidar la formación académica debido a que la creación de los entornos educativos adecuados brinda la posibilidad de captar mejor los conocimientos y acrecentar las habilidades y capacidades, estimulando el aprendizaje.

2.3.4 El proceso lúdico

Todos los seres humanos están dotados de capacidad lúdica sin embargo no todos llegan a desarrollarla, esto conlleva a la normalización de un modelo educativo rígido que no da paso a la libertad de expresión educacional y a la creatividad de aprendizaje.

La lúdica busca la libertad de elegir las destrezas personales y aprender a través de ello, bailar, leer, jugar, coleccionar, son unas de tantas actividades que forman la creatividad y el desarrollo de capacidades que a la vez incitan al aprendizaje desde el juego y la experiencia; entonces se puede decir, que una persona desarrolla su capacidad lúdica mediante la libertad de aprender jugando (Molina, 2001).

La lúdica se toma entonces como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico. Por esta razón, Es importante dar a la lúdica su relevancia en los procesos vitales, formativos y establecer su relación con el juego, lo que dista de su acepción más acertada: “manifestación externa del impulso lúdico” Motta (Como se citó en Tamayo & Resprepo, 2016), que impide ver otros aspectos por desarrollar de manera amplia en el quehacer lúdico.

2.3.5 Beneficios de las actividades lúdicas

Una actividad lúdica se puede establecer como una base sólida para desarrollar el aprendizaje significativo. Ayuda a la mejor de diferentes aptitudes, capacidades y destrezas de la persona; de igual forma fomenta la motivación del niño por aprender. Las actividades lúdicas dentro del aula son un medio que tienen los seres humanos para alcanzar el desarrollo y aprender de una forma innovadora y atractiva.

Este tipo de actividades genera diversos beneficios debido a que, mediante la ejecución de las mismas un niño puede adquirir conocimiento al mismo tiempo que se distrae y juega, hace uso de sus capacidades motrices, forma el dominio del cuerpo y el equilibrio, desarrolla la coordinación y controla diferentes sistemas biológicos que interactúan de forma directa en la actividad (Candela & Benavides, 2020).

Desde otra perspectiva las actividades lúdicas estimulan los sentidos, así como la percepción del mundo y sus alrededores, vuelve a una persona más ágil y flexible y desarrolla a un estudiante en sus diferentes etapas. Las actividades lúdicas ayudan al rendimiento escolar del estudiante, mejoran la concentración en clase, de igual manera motivan al alumno por aprender. Ayuda en el desarrollo de actitudes de relación interpersonal, fomenta el trabajo en equipo y mejora la interacción con el entorno y sus compañeros debido al acceso a los ambientes aptos y adecuados para las actividades.

2.3.6 Estrategia Lúdica

Las actividades lúdicas forman parte de un conjunto de actividades educativas que sirven como refuerzo en el aprendizaje de los estudiantes, contienen características significativas que hacen a la educación indispensables en el crecimiento intelectual de los estudiantes (Rubicela, 2018). Este tipo de herramientas son utilizadas por los docentes para que el estudiante fortalezca sus conocimientos y los aproveche dentro y fuera de la institución.

Una estrategia lúdica es un método de enseñanza y aprendizaje que se caracteriza por ser de índole participativo y activo, donde se emplea el diálogo y las relaciones sociales; es impulsada por la creatividad y la innovación de aprender con juegos y dinámicas, los mismo que son creados con la finalidad de adquirir nuevos conocimientos, mejorar habilidades y desarrollar competencias sociales. La forma en que se emplea esta metodología está acorde a los valores y éticas del ser humano por conseguir un mejor estilo de vida.

Las estrategias educativas emplean un proceso de enseñanza con el fin de fomentar el aprendizaje mediante un conjunto de actividades dinámicas y metodologías en base al diseño, plan y ejecución. Las características de estas estrategias aportan significativamente al proceso educativo y son de carácter particular y con una

planificación elaborada con anterioridad, se desarrolla en relación con el ambiente en que están vinculados. estas estrategias incluyen ciertas dinámicas como juegos, ejercicios grupales, juegos de mesa, creando un ambiente de confianza y confort para el estudiante y que este se motive por aprender de una manera activa e innovadora; para reforzar el aprendizaje significativo y competencias del estudiante (Patín, 2016).

2.3.6.1 Importancia de las estrategias lúdicas

Las actividades lúdicas son indispensables dentro del proceso de educación por el aporte a la evolución cognoscitiva, comunicativa, social, emocional de un estudiante, debido a que desarrolla sus funciones principales y madura la psiquis, fomentando las emociones siendo estas una base para el crecimiento del ser humano (Chimbo, 2022)

Una estrategia metodológica lúdica se caracteriza por jugar un papel importante para el desarrollo de nuevos conocimientos por ser un proceso conjunto e integral permitiendo el crecimiento del estudiante, y formar un ser capaz de pensar, actuar, socializar, analizar e interpretar en diferentes ámbitos, y con ello poder desenvolverse de manera positiva en las actividades de la vida diaria. Para Gómez, Molano, & Rodríguez, (2015):

La estrategia lúdica bien aplicada y alcanzada tiene un significado muy relevante para el avance del aprendizaje en relación con la cualificación, formación de cualidades críticas, capacidades y competencias, valores y conexión con los demos y el entorno. Estas estrategias propician el desarrollo de aptitudes y el sentido del humor en el ser humano siendo el motor para incentivar el aprendizaje.

Por otra parte, la lúdica como estrategia tiene su relevante significado por permitir el desarrollo del aprendizaje mientras se disfruta, interactúa, resuelven conflictos, eliminación de dudas, permite conocer el entorno de los sentimientos, emociones y pensamientos, nos muestra tal cual somos y nos ayuda a desarrollar nuestro ser. Por ello, la lúdica es un medio para poder comprender el funcionamiento del mundo e integrarnos a él, cumpliendo la función de crecer y desarrollarnos física, mental, emocional y socialmente (Díaz, 2017).

2.4 Definición de Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje que permite a las personas adquirir conocimientos, se considera que este aprendizaje debe estar estructurado, es decir que pueda ser modificado para así ir relacionándolos con nuevos conocimientos que el individuo adquiera. Bajo esta directriz el aprendizaje significativo forma parte de los conocimientos que un alumno tiene y que están relacionados con nuevas concepciones que el individuo desea alcanzar, mediante esto se espera que el desarrollo del aprendizaje significativo funcione como base o apoyo para la adquisición de nuevos conocimientos.

Lizano y Pinela (2018) sostienen que:

El aprendizaje significativo resulta de la adquisición de nuevos contenidos que se relacionan con los conocimientos previos, la combinación de estos da como resultado la mejora del pensamiento y la construcción de significado en la estructura cognitiva, el aprendizaje es el instrumento que asimila de forma correcta las exigencias de conocimiento a las que el individuo es sometido para adquirirlo o rechazarlo (p.19).

Dentro del proceso de aprendizaje es sumamente importante que el docente conozca los procesos mentales del alumno, la intención no es ver la cantidad de conocimientos que él tenga, sino más bien los conceptos importantes que permitirán manejar de manera excelente el proceso de aprendizaje. Ausubel (1983) ofrece un marco de herramientas cognitivas que permite al docente estudiar la organización de la estructura del educando, lo cual va a generar que haya una mejor orientación dentro de la labor educativa, además que el estudiante aprenda mediante las experiencias y conocimientos, bajo esta perspectiva se espera que los espacios educativos sean aprovechados.

En el ámbito cognitivo las acciones se orientan mediante la adquisición y asimilación de la nueva información que el estudiante posee, éstas surgen de manera en que se ponga en práctica los valores y las actitudes para así fomentar una estructura de conocimientos adecuados. Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva.

El aprendizaje significativo se considera tipología que considera al estudiante como responsable de adquirir su propio aprendizaje es decir juega un papel importante dentro de la escuela ya que su aprendizaje se convierte en un acto significativo debido a que lo relaciona con su ámbito o vida social.

El proceso se realiza cuando se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Así mismo, Ausubel (1983) aclara que lo siguiente:

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo (p. 2).

Esto implica que el aprendizaje significativo no solo se da por concepciones, sino también mediante las experiencias que adquieren las personas. En otras palabras, el aprendizaje significativo surge cuando una nueva información se relaciona con doctrinas o conceptos preexistentes, así el individuo para por el proceso de asimilación lo cual hace que se potencialice el aprendizaje.

2.4.1 Importancia del aprendizaje significativo

Este tipo de aprendizaje permite incitar, generar y sostener la atención del estudiante por conocer nuevos conceptos y así potenciar los respectivos procesos educativos para que su desarrollo personal sea el óptimo. Además, este aprendizaje también es importante en el desarrollo de la clase ya que posibilita promover las actitudes tanto reflexivas como críticas del estudiante ya que el mismo establecerá una relación entre la parte cognitiva existente y el nuevo conocimiento que se está presentando, esto con el propósito de obtener una aceptable comprensión y si esta teoría del aprendizaje se emplea de manera correcta, podrá adquirir los objetivos previamente establecidos.

Por otra parte, Ausubel (1976) deduce que “El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento” (p. 61). El rol del docente dentro del aprendizaje significativo también es valioso porque debe tener en cuenta los conocimientos previos que posee el alumno y de esa forma implementar diversos elementos esenciales que permitan al estudiante obtener un significado y sentido a la información que se está presentando.

Con implemento de las herramientas tecnológicas, se ha logrado un complemento y mejoría en el aprendizaje significativo, ya que aparte de la extensa información que existe en cada temática, también se pueden encontrar diferentes formas didácticas para aprender y desarrollar ciertos temas. El acceso a estos recursos posibilita a los estudiantes para que puedan ser autodidactas implementando herramientas que favorezcan y afiancen los conocimientos y de esta manera alcanzar un aprendizaje significativo favorable.

2.4.2 Tipos de aprendizaje significativo según Ausubel

Según Ausubel (1983) existe tres tipos de aprendizajes significativos los cuales dan a conocer la estructura cognoscitiva del estudiante o persona que aprende, entre ellas tenemos:

Aprendizaje de proposiciones

El aprendizaje de proposiciones hace la combinación y relación entre las palabras y los significados lo cual permite en los individuos producir un nuevo significado asimilarlo y aplicarlo en su vida diaria. Este tipo de aprendizajes busca ir más allá del conocimiento o representación de palabras que emite una persona y exige explicar el significado de ideas que se expresan de forma unitaria. Para Garces, Montaluisa, & Salas (2018) “es importante que los conceptos, ideas, proposiciones pueden ser aprendidas, siempre y cuando, se establezcan relaciones con conceptos, ideas y las proposiciones preexistentes” (p. 235). Por este motivo es relevante hablar del tema ya que el proceso de enseñanza que emplea dicha tipología asocia y relaciona un concepto o idea con otro.

Aprendizajes de Representaciones

El aprendizaje de representaciones se considera elemental dentro de los tipos de aprendizaje según Ausubel, esto ya que consiste en brindar un significado a determinadas cosas. Es comúnmente observar que los niños aprenden mediante las representaciones es decir dan sentido a palabra objeto o sustantivo, además es una forma sencilla de enseñar a los estudiantes para que su aprendizaje se vuelva eficaz y eficiente mediante la significatividad que les dan a las palabras

En otras palabras, el aprendizaje de representaciones ocurre cuándo se relaciona el significado de símbolos con objetos y hacen de este un significado representativo. Por ejemplo, de la palabra silla, el aprendizaje se da cuando el concepto de dicha palabra se convierte en una representación del objeto es decir se le presenta al niño para que él observe, evalúe y reconozca los aspectos del objeto que está siendo estudiado.

Aprendizaje de conceptos

El aprendizaje de conceptos se relaciona directamente con el aprendizaje de representaciones esto se da ya que los conceptos son adquiridos en base a dos procesos la formación y asimilación la formación de los conceptos directamente ayudan a emitir criterios o características del objeto que se está estudiando y a través de estas características se adquiere una experiencia directa en el conocimiento del niño. Con respecto a la asimilación pues este empieza a relacionar el objeto con el conocimiento previo que ya ha adquirido en otras ocasiones es decir en esta etapa se presentan propiedades en base al símbolo u objeto que está siendo estudiado. Finalmente le dan un significado personal.

2.5 Operacionalización de las variables

Tabla 1.

Variables: Estrategias lúdicas – Aprendizaje significativo

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Estrategias lúdicas	Es un método educativo aplicado en el proceso de enseñanza que promueve la participación activa del estudiante mediante el juego, estos recursos son empleados por el docente con el fin de desarrollar el interés y la motivación por aprender de una forma dinámica e innovadora.	Estrategias de aprendizaje	Importancia	5,6	Entrevista
			Tipos de estrategias educativas	7	Encuesta
		Proceso lúdico	Beneficios	7	
		Estrategias lúdicas	Importancia	2	Entrevista
					Entrevista

Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje permanente que se queda retenido en la memoria de un individuo, es decir que asocia el conocimiento antes adquirido con una nueva información	Aprendizaje	Definición	1	Entrevista
			Importancia	3,4	Entrevista
		Tipos de aprendizaje significativo	Aprendizaje de conceptos	4,6	Encuesta
			Aprendizaje de proposiciones	3	Encuesta
	Aprendizaje de representaciones	5,2,1	encuesta		

Fuente: Lavayen & Reyes (2020)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La investigación se lleva a cabo mediante el diseño no experimental de nivel exploratorio-descriptivo, de manera que se recopila información con base a las definiciones, instrumentos y estudio que se ejecutará sin alterar las variables. A continuación, se muestra el tipo de enfoque y sus principales componentes que permiten recabar información para el levantamiento de evidencias ante este trabajo.

3.1. Tipo de investigación

3.1.1. Enfoque Cuantitativo

El presente trabajo investigativo tiene como método el enfoque cuantitativo, por ende, permitirá llevar a cabo la recolección de datos estadístico y conteos numéricos con el fin de obtener información para que estos sean analizados. Por otra parte, mediante los instrumentos aplicados en la investigación se obtienen datos cuantitativos, que se relacionan con datos matemáticos, además del análisis para la obtención de resultados.

Los trabajos de investigación con enfoque cuantitativo se caracterizan por ser objetivos y tener un análisis estadístico. Por lo tanto, al realizar una investigación de esta índole se considera el estado y situación del grupo en que se está ejecutando. El enfoque cuantitativo “utiliza la recolección de datos para aprobar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y aprobar teorías” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, pág. 4).

Considerando el aporte de los autores se deduce que este enfoque es secuencial y probatorio, así, se aspira cumplir con el objetivo basado en contestar a las interrogantes del presente trabajo para evidenciar la importancia del objeto de estudio. Para esto es sustancial seleccionar una muestra de la población con la que se va a trabajar, finalmente determinar los resultados.

3.2. Diseño de la investigación

El diseño de investigación se establece mediante técnicas, enfoques y métodos que se eligen por los investigadores el cual desarrolla su proyecto relacionándose con el objeto de estudio, así mismo, se pretende realizar el trabajo de manera pertinente, es decir,

manejarlo y direccionarlo con la finalidad de que se cumplan con los parámetros que se establecen al inicio. Es fundamental conocer la importancia que tiene el diseño de la investigación para el presente trabajo, ya que esto permitirá guiar el proceso a través de un procedimiento especial y comprobado, considerando las preguntas esenciales para extraer información a partir de las metodologías implementadas.

Considerando el diseño de investigación Reyes et al., (2019) usan este término para referirse directamente al diseño de la investigación mediante las estrategias que se implementan para el desarrollo de la misma. Ante lo acotado se considera sustancial usar herramientas metodológicas para ejecutar la investigación y alcanzar con los objetivos planteados, por lo tanto, un diseño de investigación pretende realizar una guía para cumplir con los procedimientos para la recopilación de datos.

3.2.1. No experimental

El trabajo de investigación se encaminó por la aplicación de un diseño no experimental, en el que se explica y describen las categorías de estudios, sin que el investigador intervenga de manera directa. Por otra parte, también se puede observar y analizar los datos mediante los instrumentos utilizados, abordando una síntesis natural de los resultados, abordando un diseño exploratorio descriptivo. Por lo que Hernández et al., (2010) definen a la investigación no experimental como “la observación de fenómenos tal como se da en su contexto natural” (pág. 152), mediante este aporte se deduce que este tipo de estudio no genera cambios directos, ni se pueden manipular las variables, por ende, se observan las situaciones problemáticas.

A partir del aporte de los autores ya mencionados se puede evidenciar la clasificación del diseño no experimental, en ellas tenemos:

- **Transeccional:** en este tipo de diseño de investigación se recopilan datos en un solo momento, es decir, en un tiempo estimado.

3.2.2. Métodos de investigación (metodología exploratorio descriptiva)

Los métodos de investigación son las “herramientas que los investigadores utilizan para obtener y analizar los datos. Estas incluyen el muestreo, los cuestionarios, las entrevistas, los estudios de casos, el método experimental, los ensayos y grupos de enfoque” (Fernández, 2021). Los métodos de investigación son una importante herramienta para la búsqueda y el perfeccionamiento del conocimiento acerca de la realidad. Cada método tiene su forma particular de acercamiento al objeto de estudio, lo que origina diferentes clasificaciones.

El siguiente trabajo se ejecuta mediante una investigación no experimental, por tal motivo su diseño es transeccional, mediante esto podemos direccionar el trabajo con el método exploratorio y descriptivo. El diseño transeccional descriptivo busca indagar los temas de las variables y la incidencia que este tiene ante la problemática, a su vez describe de manera directa a un grupo de estudio, mientras que el exploratorio permite llevar a cabo un análisis de fondo para entender el problema (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010).

3.3. Universo, población y muestra

Al hablar del universo se refiere directamente a un todo, por lo tanto, Cavada (2010) habla del universo como la “definición del conjunto desde el cual se extraerá la información y hacia el que se generalizarán las conclusiones obtenidas” (pág. 3). Es decir, es el conjunto poblacional con el que se trabajara para la obtención de resultados

3.3.1. Población

Según Arias, Villacis & Novales (2016) definen población como “un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la selección de la muestra”. Por lo que es importante recalcar que una población es directamente el grupo poblacional del que se seleccionará una muestra para recopilar información de instrumentos a utilizar.

La población está compuesta por los docentes y estudiantes de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”, ubicada en la Comuna San Pablo, Provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena. El objetivo principal

es analizar la relación entre las estrategias lúdicas que utiliza el docente y el aprendizaje significativo que adquiere el estudiante los cuales forman parte de la población de este estudio.

Tabla 2.

Población

Sujeto	Número
Estudiantes de 4to año	53
Docentes de 4to año	2
Total	55

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

3.3.2. Muestra

Al hablar de muestra se toma en cuenta la relación que tiene este con la población, es decir específicamente es el número limitado de personas con los que se va a trabajar para llevar a cabo la recolección de información. El grupo con el que se trabaja en una muestra es sumamente importante seleccionarlo, ya que permite recopilar datos con precisión y representativo de la población (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Luicio, 2014, pág. 173)

Para aplicar los instrumentos se considera trabajar con un docente y 22 estudiantes de la jornada matutina, al igual que con un docente y 31 estudiantes de la jornada vespertina. Ante estos datos se pretende aplicar los instrumentos de evaluación para la recolección de los datos, recalando que la comunidad estudiantil con la que se trabajará es de básica elemental del tercer año.

El muestreo con el que se trabajará para llevar a cabo la investigación de manera ordenada es muestreo aleatorio no consecutivo el cual se basa en buscar un ambiente de convivencia en el que los estudiantes se forman y se adaptan bajo las mismas edades, Donde el investigador Escoge a todos los sujetos accesibles es decir que se encuentran presentes en el instante que se va a llevar a cabo la investigación.

Tabla 3.**Muestra**

Sujeto	Número	Instrumentos aplicados
Estudiantes de 4to año	53	Encuesta
Docentes de 4to año	2	Entrevista
Total	55	

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

3.4. Técnicas de recolección de información

Las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación, por lo que aluden a procedimientos de actuación concreta y particular de recogida de información relacionada con el método de investigación que se esté utilizando (Mendoza & Avila, 2020). Las técnicas a utilizar en la investigación son la encuesta y entrevista.

3.4.1. Encuesta

Según (Fernando, 2020) define a la encuesta como “una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características”. En esta investigación se utilizarán preguntas cerradas de tipo cuestionario a los estudiantes de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar, con opciones de fácil respuestas y codificación para el análisis de los datos obtenidos.

3.4.2. Entrevista

Por otro lado, la entrevista se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. Díaz et al., (2013) aportan significativamente a

la entrevista considerándola como la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada.

La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando (García Hernández, Martínez Garrido, Martín, & Sánchez Gómez). La entrevista se desarrollará con preguntas estructuradas dirigidas a los docentes de la unidad educativa Dr. Carlos Puig Vilazar, para recabar datos importantes donde se analizarán los resultados para las conclusiones pertinentes de esta investigación.

3.5. Procedimientos y recursos para el procesamiento de la información

Durante el proceso de planificación del proyecto, la forma de recolección de información se diseña con el fin de organizar y concebir la recopilación de datos necesarios para dar respuesta al problema planteado en la investigación.

Tabla 4. Plan de recolección de información

Plan de recolección de información	
Preguntas	Explicación
¿Para qué?	Analizar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo
¿Sobre qué aspectos?	Estrategias lúdicas y aprendizaje Significativo
¿Quién?	Investigadores: Sugeidy Reyes, Kelvin Lavayen
¿A quiénes?	Docentes y estudiantes de 4to año de EGB
¿Dónde?	En la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar
¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	De forma individual, mediante encuestas y entrevistas

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

3.6 Técnicas de interpretación de la información

Para llevar a cabo el trabajo de investigación se tomaron en cuenta dos tipos de instrumentos para la recolección de información entre ellos tenemos: la encuesta y entrevista; los cuales serán aplicados en la unidad educativa Dr. Carlos Puig Vilazar en el curso de tercer año de básica elemental. Mediante ello se pretende analizar la relación que existe entre las estrategias lúdicas que un docente aplica en las clases de Ciencias naturales y el aprendizaje que los estudiantes adquieren, ante esta interacción y aplicación de estrategias, es importante ver si el aprendizaje de los estudiantes es o no significativo.

La entrevista y encuestas en este trabajo de investigación forman parte de los instrumentos que se van a utilizar, por ende, aplicarlos con la mayor pertinencia resulta importante para recopilar información verídica de los acontecimientos que se dan ante tema. Ahora bien, se trabajará con Atlas ti para la tabulación de datos en la entrevista, mientras que para la encuesta se pretende trabajar con apoyo de programa computacional denominado Excel.

CAPÍTULO IV

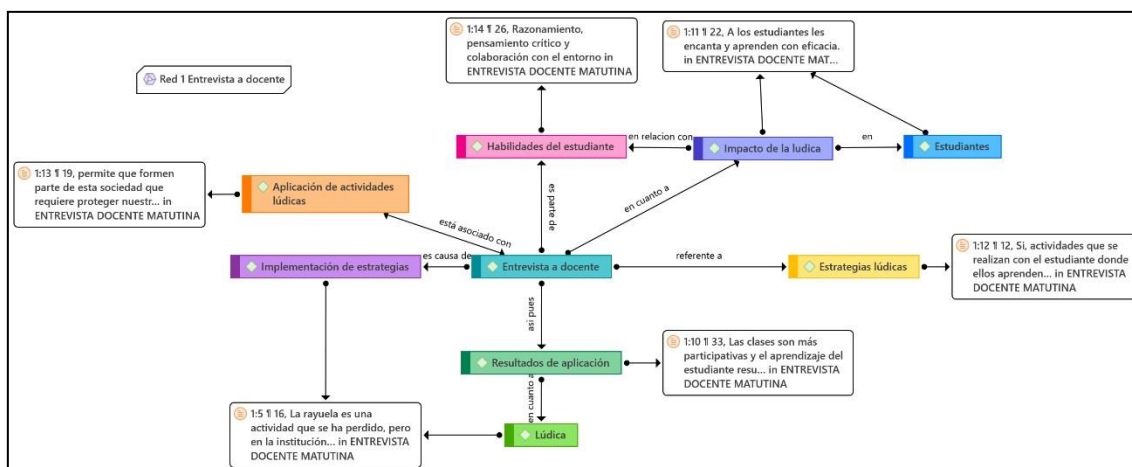
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo del proyecto se analizaron los diferentes resultados mediante la aplicación de los instrumentos de evaluación, empleando una entrevista para los docentes de la escuela Dr. Carlos Puig Vilazar, en el que se desarrollan preguntas referentes a las estrategias lúdicas en las aulas de clases y también la importancia que tienen las estrategias para el aprendizaje significativo de los educandos. Se aplicó una encuesta a estudiantes de cuarto grado de educación elemental de edades entre 7 a 8 años, para conocer si los docentes aplican juegos en la enseñanza de las ciencias naturales, con estas técnicas se constatan los datos obtenidos en las entrevistas y encuestas aplicadas.

4.1. Resultados de la entrevista

Figura 1

Red ATLAS.ti Entrevista 1



Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

Análisis de la entrevista 1

La docente del cuarto grado de básica elemental jornada matutina, manifiesta que hace uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de sus estudiantes, además deduce que es importante realizar actividades, ya que los estudiantes aprenden jugando. La rayuela forma parte de las actividades de juego que se realizan con los niños de toda la escuela, tomando como método de aprendizaje preguntas relacionadas a un tema

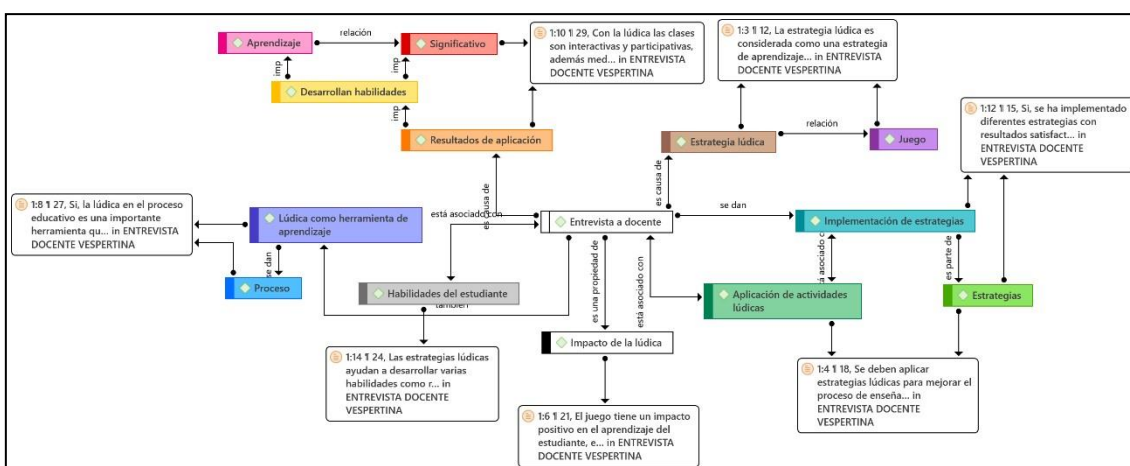
específico y mediante las respuestas emitidas que avanza y obtienen resultados favorables.

Bajo la perspectiva de la docente, la implementación de estrategias lúdicas permite en el estudiante desarrollar habilidades y conocimientos basados en el razonamiento, pensamiento crítico y resolución de problemas. También es importante conocer el impacto que tienen los juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, reconociendo que los temas impartidos en clase pueden darse de manera didáctica implementando juegos y actividades en el que los niños se sientan contentos y entusiasmados por aprender.

Las preguntas emitidas a los docentes fueron abiertas, una ellas se basaron en las clases demostrativas y el aprendizaje cuando se aplica la lúdica, donde la maestra manifestó que los niños tienen mayor interés por aprender, participan en clases y se relacionan con los demás, compartiendo diversos criterios y opiniones. El uso de la lúdica en los procesos educativos son una herramienta indispensable para los educandos ya que aprenden de una manera distinta, nueva y buena.

Figura 2

Red ATLAS.ti Entrevista 2



Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

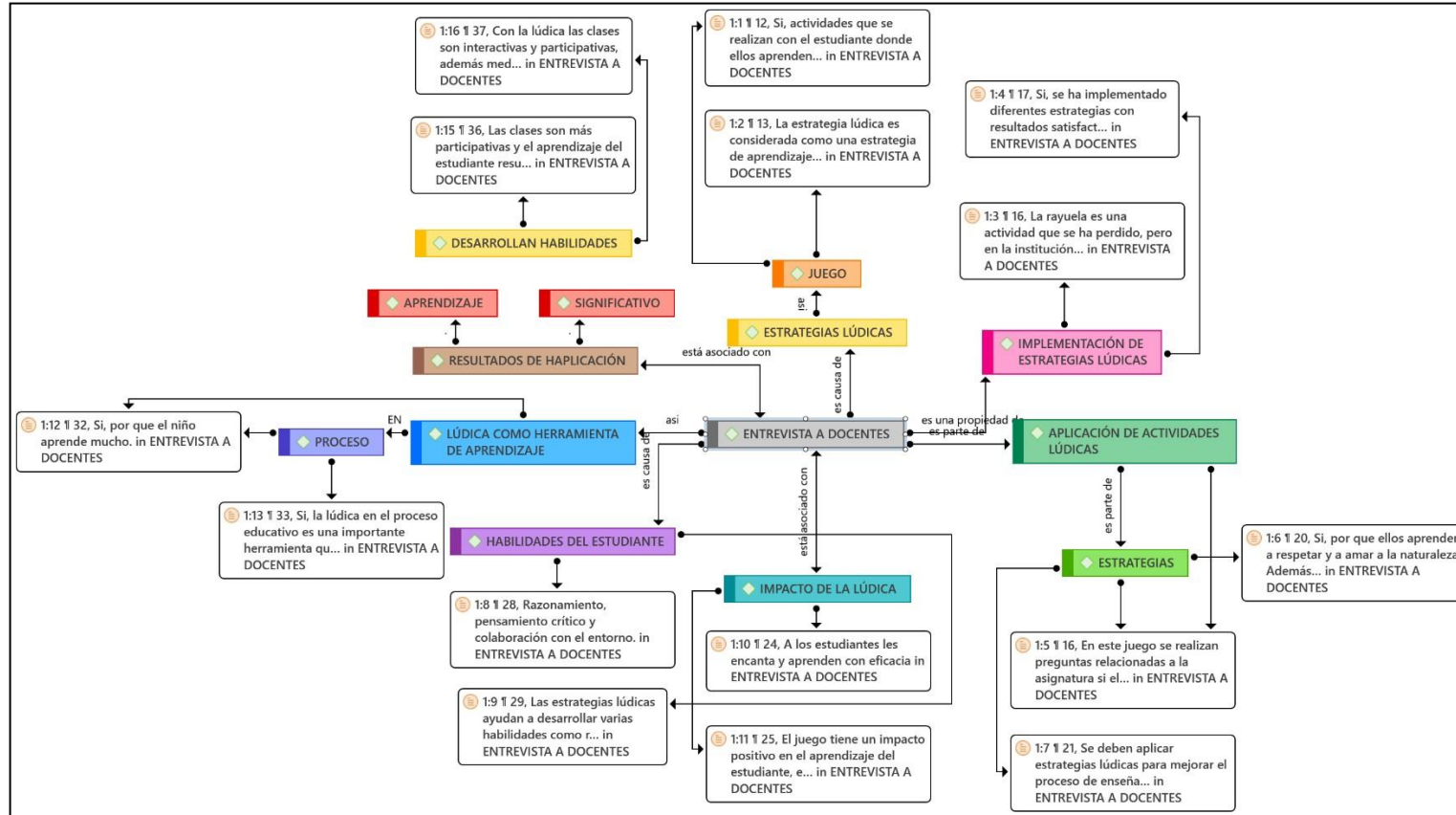
Análisis de la entrevista 2

Mediante la entrevista efectuada al docente de cuarto grado de la jornada vespertina, se recopiló información con base a los conocimientos que tiene acerca de las estrategias lúdicas considerando el aprendizaje significativo del estudiante. Como docente de las diferentes áreas ha implementado estrategias lúdicas de los cuales se obtienen resultados beneficiosos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, así mismo, ha reconocido la importancia que tiene el juego con las ciencias naturales el cual ayuda a mejorar la calidad educativa y permite que el proceso sea favorable y exitoso.

El maestro entrevistado describe el impacto que tiene el juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes corroborando la siguiente información: “El juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje de mis estudiantes, lo cual hace que se convierta en significativo”, ante este aporte se puede evidenciar que todo conocimiento emitido por el docente al estudiante logra ser significativo cuando lo asocian a experiencias o prácticas. Hablar de aprendizaje se refiere al proceso por el cual debe pasar el estudiante, en ese lapso desarrollan habilidades tales como: razonar, leer y mejorar su escritura.

Figura 3

Red ATLAS.ti Análisis General de entrevistas realizadas a docentes



Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

Análisis general de las entrevistas

La entrevista direccionada a los docentes de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar” de los cursos de cuarto grado de las jornadas matutina y vespertina, permitió conocer los diferentes criterios en cuanto al trabajo de investigación, donde se analiza la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes, además se verificó que el trabajo que realizan los docentes en la institución es conjunta, comparten diferentes ideas y opiniones con el fin de ver mejoras en los procesos educativos de los alumnos.

Como se puede observar en la figura 1. La docente entrevistada se enfoca en la implementación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de sus estudiantes, aplicando un juego tradicional infantil denominado “rayuela” el cual es un juego propio del continente europeo, mediante este funcionamiento se pretende que los estudiantes aprendan significativamente un contenido en bases teóricas-prácticas, para finalmente retener la información y que ésta se convierta en algo permanente.

Por otra parte, el segundo docente entrevistado hace énfasis en la aplicación de varias estrategias lúdicas, su importancia y sobre todo el aporte significativo que brindan a los estudiantes para el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales. Así mismo, considera que el uso de la lúdica es una importante herramienta que se encuentra diseñada para crear un ambiente cómodo en el que todos puedan incluirse.

La relación que existe entre los diferentes criterios abordados por los docentes es que se enfocan en integrar estrategias beneficiosas para el aprendizaje de los estudiantes, adecuándose a los diferentes contenidos en la asignatura de ciencias naturales. Por consiguiente, los instrumentos que se utilizan están vinculados con los diferentes procesos educativos que llevan los docentes en sus labores. Con base a las técnicas implementadas para la recolección de información, se consideran que las estrategias lúdicas son importantes para el incremento de conocimientos de las ciencias naturales en los estudiantes de cuarto grado.

4.2. Resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes

Tabla 5.

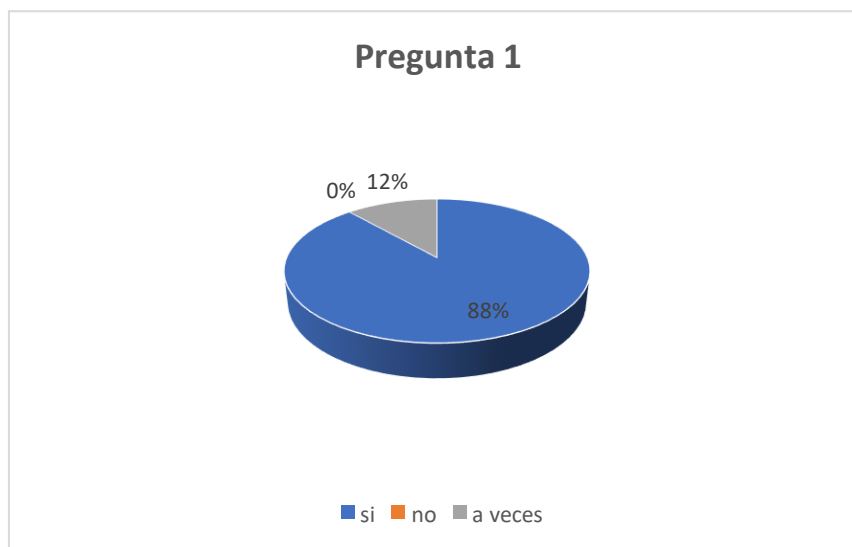
Ciencias Naturales

Pregunta 1		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	46	88%
No	0	0%
A veces	6	12%
TOTAL	52	100%

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

Gráfica 1

Ciencias Naturales



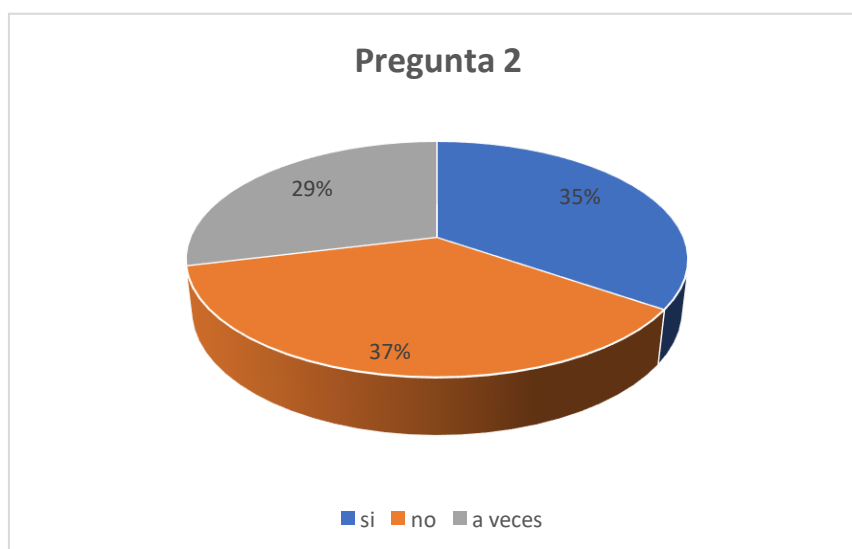
Análisis e interpretación

Con base a los resultados en la encuesta, el 88% de los estudiantes respondieron que, si les gusta la asignatura de ciencias naturales, en tanto el 12% de los estudiantes respondieron que a veces. De acuerdo con este análisis se corrobora que en su mayoría los estudiantes si les gusta la asignatura, y tan solo una minoría no les parecen atractivos.

Tabla 6.***Aprendizaje de las ciencias naturales***

Pregunta 2		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	35%
No	19	37%
a veces	15	29%
TOTAL	52	100%

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

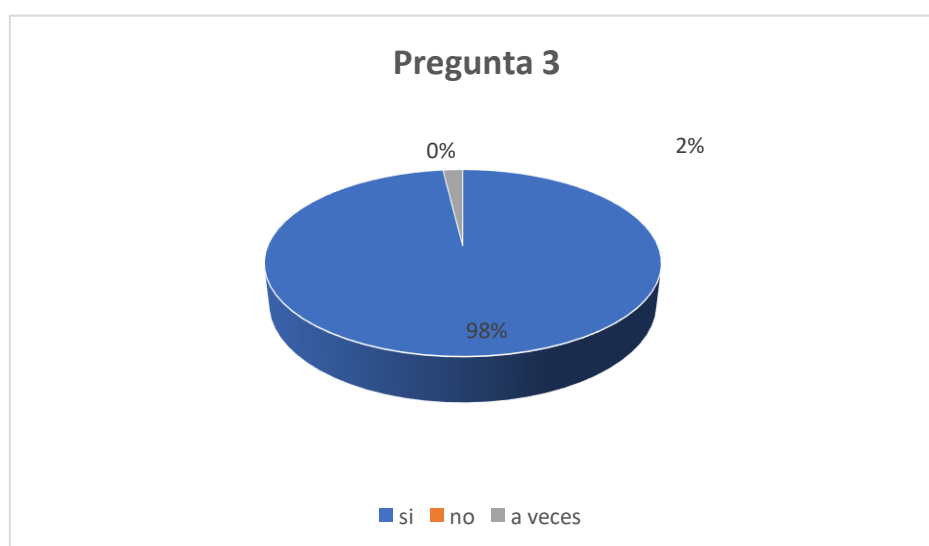
Gráfica 2***Aprendizaje de las ciencias naturales*****Análisis e interpretación**

En relación con los datos obtenidos de la investigación se logra constatar que el 37% de los estudiantes no tienen dificultades para aprender; mientras que el 35% responde si y el 29% de los estudiantes, a veces. Según el análisis y los resultados con mínima diferencia se logra visualizar que los estudiantes si tienen dificultades para aprender las ciencias naturales.

Tabla 7.**Actividades y juegos**

Pregunta 3		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	51	98%
No	0	0%
A veces	1	2%
TOTAL	52	100%

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

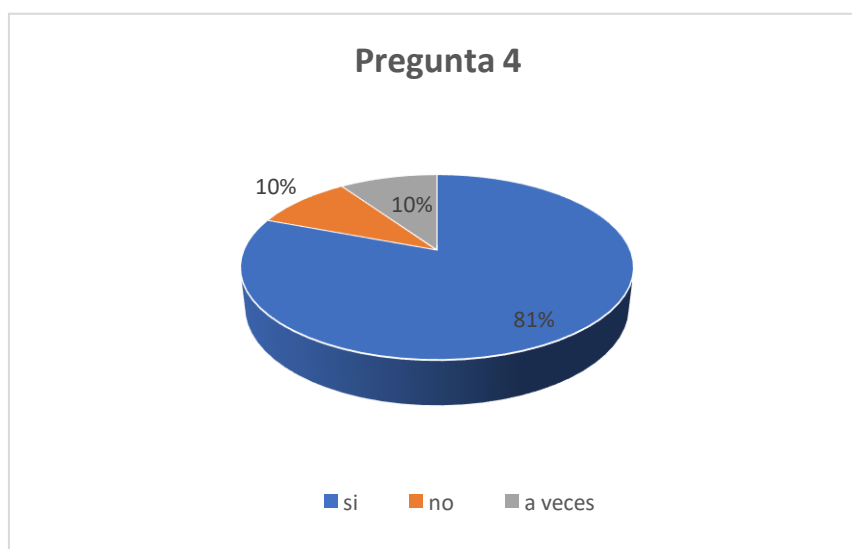
Gráfica 3**Actividades y juego****Análisis e interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos se evidencia que un total de 98% de los estudiantes si le gustaría aprender ciencias naturales mediante el uso de actividades y juego, mientras que solo un 2% indico que a veces, esto demuestra que existe un interés del estudiante por aprender mediante el juego y actividades poco comunes.

Tabla 8.***El docente y las ciencias naturales***

Pregunta 4		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	81%
No	5	10%
A veces	5	10%
TOTAL	52	100%

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

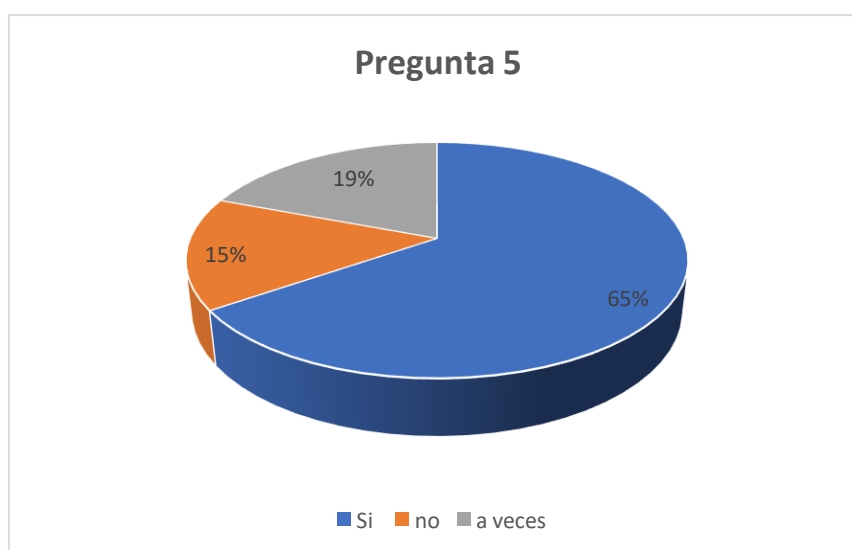
Gráfica 4***El docente y las ciencias naturales*****Análisis e interpretación**

Referente a la pregunta acerca de si el docente realiza su clase de ciencias naturales de manera divertida, existe un 82% de estudiantes que respondieron Si, mientras que un 10% respondieron que No y A veces respectivamente; señalando que las clases del docente son dinámicas y atractivas para el estudiante.

Tabla 9.**Juegos y las ciencias naturales**

Pregunta 5		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	65%
No	8	15%
A veces	10	19%
TOTAL	52	100%

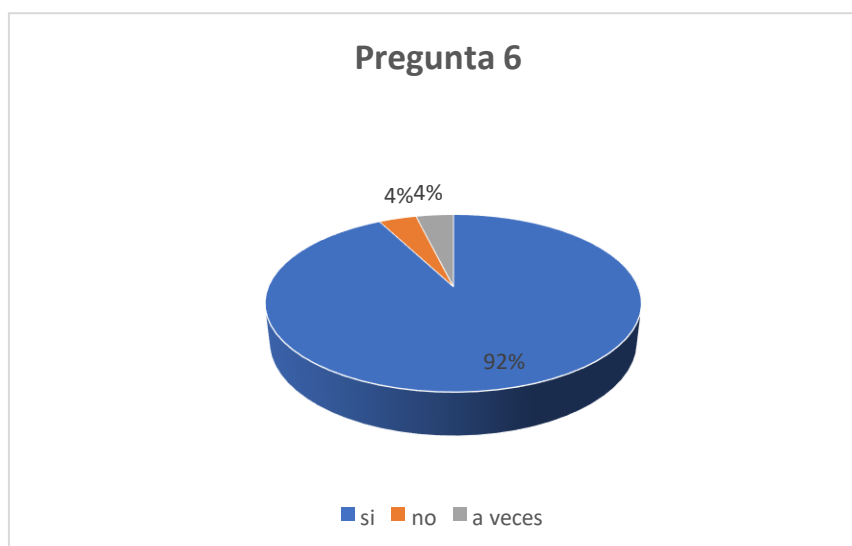
Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

Gráfica 5**Juegos y las ciencias naturales****Análisis e interpretación**

Considerando el ítem sobre si en la asignatura de ciencias naturales se realizan juegos, se conoció que la mayor parte de los estudiantes dieron una respuesta positiva con un 65%, y un 15% respondieron No, al igual que un 19% de estudiantes respondieron que a veces, evidenciando que si se introducen juegos como parte de proceso de enseñanza de la asignatura.

Tabla 1*El docente y el desarrollo de la clase*

Pregunta 6		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	48	92%
No	2	4%
A veces	2	4%
TOTAL	52	100%

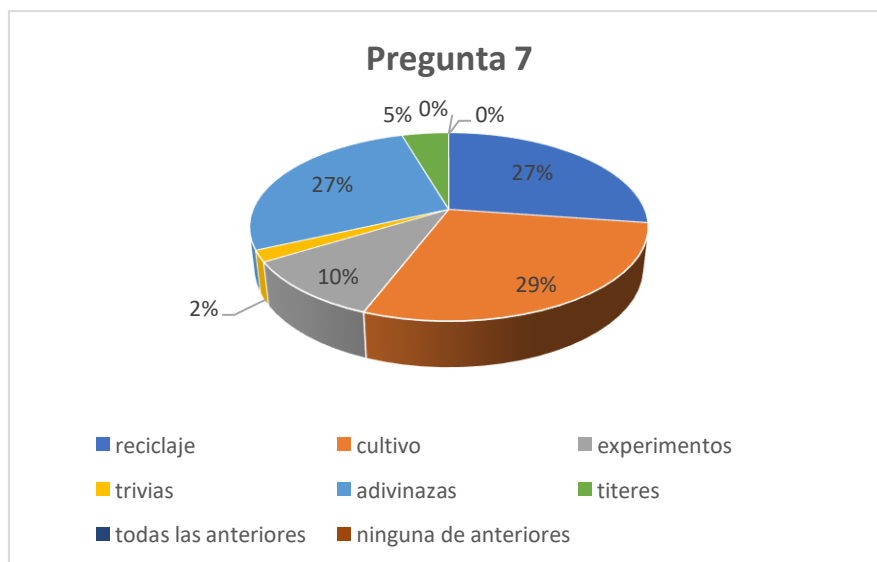
Fuente: Lavayen y Reyes (2023)**Gráfica 6***El docente y el desarrollo de la clase***Análisis e interpretación**

De acuerdo con la información recopilada, se estima un resultado de 92% de estudiantes que SI consideran que si el docente desarrolla su clase con juegos habrá más diversión para aprender, y un 4% optaron por responder No y A veces. Se puede interpretar que los estudiantes se motivan a aprender mediante las actividades que involucren juegos.

Tabla 10.*Actividades lúdicas*

Pregunta 7		
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Reciclaje	42	27%
Cultivo	44	29%
Experimentos	16	10%
Trivias	3	2%
Adivinanzas	42	27%
Títeres	7	5%
Todas las anteriores	0	0%
Ninguna de anteriores	0	0%

Fuente: Lavayen & Reyes (2023)

Gráfica 7*Actividades Lúdicas***Análisis e interpretación**

Con base a los datos obtenidos, en la pregunta respecto a las actividades lúdicas y su ejecución dentro de las clases. Se obtuvo un total de 29% cultivo y 27% reciclaje,

siendo las actividades más votadas, y con un 5% títeres, y 2% trivios siendo las actividades poco consideradas. Por ende, se puede interpretar que los estudiantes si realizan actividades de tipo lúdico dentro de las clases de ciencias naturales y está ligado más a dinámicas de campo.

4.3. Discusión de los resultados

De acuerdo con los resultados se determinó la existencia de la lúdica dentro del proceso de enseñanza en los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar. Al igual que con la entrevista a docentes que permite diagnosticar las actividades lúdicas en el aprendizaje significativos de los alumnos, se procede a la discusión.

Una estrategia lúdica es una forma novedosa de enseñar, compartir conocimiento mediante actividades ya sean juegos y dinámicas que motiven al estudiante a involucrarse con la clase del docente que se relaciona con el estudio de Chimbo (2022) aplicada con la finalidad de adquirir nuevos conocimientos, mejorar habilidades y desarrollar competencias. De igual manera, el impacto en estudiantes de la enseñar de forma lúdica, es significativo puesto que mejora el rendimiento de los mismos y facilita el proceso de enseñanza por parte del docente, esta postura se relaciona con la investigación de Toala, Loor & Pozo (2019) estimulan el desarrollo del pensamiento, creatividad y dinamismo del estudiante.

También, por medio de las encuestas se comprobó que en una considerable cantidad de estudiantes existe dificultad para aprender la asignatura de ciencias naturales, muchas veces por el contenido de la misma y la metodología usada que la convierte en una clase monótona, esta postura es respaldada con el estudio de (Molina, 2001) reconociendo que un modelo educativo rígido no crea libertad en la expresión educacional y la creatividad en el aprendizaje.

Mediante la aplicación del instrumento de investigación se evidencia la existencia de la ejecución de actividades lúdicas y juegos dentro de la clase, con el fin de incentivar al estudiante e involucrarse con la educación, motivarlos para que aprendan de manera interactiva y novedosa, esto va acorde a la investigación realizada por Candela &

Benavides (2020) que mencionan los beneficios de la lúdica en el proceso de enseñanza e indica que un niño puede aprender al mismo tiempo que puede distraerse y jugar.

De igual manera, se corrobora que existe el interés de los docentes por cambiar el modelo educativo tradicional, por uno más activo y dinámico mejorando sus actitudes frente a la educación y la manera de ver el aprendizaje, en correspondencia con Rodríguez, Molano & Calderón (2015) la lúdica propicia al desarrollo de aptitudes y son el motor para incentivar al aprendizaje. Asimismo, se evidencia que las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje significativo en estudiantes debido a refuerzan lo aprendido mediante actividades y ejercicios en concordancia con Lizano & Pinela (2018) mencionando que la mejora del pensamiento depende de los nuevos contenidos obtenido en conjunto con los conocimientos previos.

Por otra parte, el docente busca crear un ambiente óptimo con sus estudiantes mediante las estrategias lúdicas que ayudan y mejoran la relación entre ellos, obteniendo confianza y seguridad dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde se beneficien todos los involucrados. Coincidiendo con Torres (2019) cabe mencionar, que el docente es parte fundamental en el proceso siendo el guía y motivador del estudiante.

En síntesis, la aplicación de la lúdica como estrategia educacional convierte al modelo tradicional en uno mucho más acorde con las nuevas exigencias del alumnado, convierte la perspectiva del estudiante hacia la educación, crea una actitud de motivación para aprender, formándolo y desarrollando sus capacidades desde temprana edad y también crean un ambiente educativo sano y activo, que aportan al aprendizaje significativo del estudiante.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De acuerdo con este trabajo, los objetivos y los resultados mediante la aplicación de los instrumentos en los estudiantes de educación básica, subnivel elemental de la institución Dr. Carlos Puig Vilazar, se llegó a las siguientes conclusiones:

Tomando en consideración los objetivos específicos se concluye de manera concreta la importancia de la implementación de estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de las ciencias naturales, ya que al indagar a través de encuestas y entrevistas se logró constatar la apreciación de los estudiantes respecto al juego como potenciador del aprendizaje significativo.

Así mismo, se evidencian que los docentes de la unidad educativa no utilizan estrategias lúdicas como elemento esencial en sus clases para motivar a los estudiantes y mantener el interés por aprender principalmente por la falta de recursos económicos, además que la carencia de capacitaciones docentes también influye en poco uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje.

Por otro lado, se constata según los objetivos de la investigación que el juego como estrategia lúdica es muy importante en el crecimiento académico de los estudiantes, desarrollando en ellos habilidades y destrezas para la adquisición de nuevos conocimientos en el área de estudio, además de cambiar una metodología de enseñanza tradicional por una enseñanza activa de los actores educativos.

5.2. Recomendaciones

Los docentes de la unidad educativa Dr. Carlos Puig Vilazar deben incluir en sus planificaciones micro curriculares actividades que forman parte de las estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo y despertar en los estudiantes interés y concentración en el proceso de aprendizaje.

Las estrategias lúdicas se deben desarrollar en todas las áreas de aprendizaje, en especial al área de estudio de esta investigación, organizando previamente las actividades y recursos a utilizar.

Los directivos pueden adaptar sus planificaciones institucionales para incluir más talleres y capacitaciones a docentes sobre el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de los estudiantes particularmente direccionado al área de ciencia naturales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M., & Miranda Novales, M. (2016). El protocolo de la investigación. *Revista Alergia México*, pp. 201-106.
- Ausubel, D. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 53-106.
- Ausubel, D. (1983). TEORIA DEL APRENDIZAJE. *Fascículos de CEIF*, 1-10. Obtenido de Fascículos de CEIF.
- Ballesteros, O. (07 de MAYO de 2011). *REPOSITORIO UNAL*. Obtenido de La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/9625/olgapatriaballesteros.2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bazán, C. L., & Ordóñez, F. J. (14 de septiembre de 2013). *UTEG*. Obtenido de Estrategias metodológicas basadas en el componente lúdico para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal N°. 22: <http://181.39.139.68:8080/bitstream/handle/123456789/689/ESTRATEGIAS%20METODOLOGICAS%20BASADAS%20EN%20EL%20COMPONENTE%20LUDICO%20PARA%20FORTALECER%20EL%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20DE%20LOS%20NI%3%91OS%20Y%20NI%3%91AS%20DEL%20SEGUNDO%20A%3%91O%20DE%20>
- Beltrán, A, Guzmán, A, & Salazar, J. (1 de octubre de 2021). *Repositorio institucional UNIMINUTO*. Obtenido de El juego de reglas como Estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales: <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12948>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Redalyc*, 78-86.

- Cavada Chacón, G. (3 de mayo de 2010). *Universo, muestra, tamaño, muestra y análisis estadístico*. Obtenido de Universo: https://www.uandes.cl/wp-content/uploads/2019/01/bioestadistica_investigacion_gcavada.pdf
- Chimbo, J. (23 de agosto de 2022). *Repositorio Universidad Central de Quito*. Obtenido de Impacto de las estrategias metodológicas lúdicas en la comprensión lectora: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27379/1/FIL-CEBS-CHIMBO%20JENNIFER.pdf>
- Corvalán, M. (1 de enero de 2015). El tiempo y el espacio como recursos educativos. *DIALNET, Vol. 5(Nº 1)*. doi:ISSN-e 1657-4672
- Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Varela Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Elsevier*, 162-167.
- Fernández, E. F., Cevallos, H. A., & Zambrano, J. M. (01 de septiembre de 2022). *Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las*. doi:10.23857/pc.v7i8
- Fernández, A. (30 de diciembre de 2021). *Toda Materia*. Obtenido de Métodos de investigación: <https://www.todamateria.com/metodos-de-investigacion/>
- Fuentes, R., & Arcia, C. (30 de julio de 2018). *Tesis de grado*. Obtenido de ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES: <https://core.ac.uk/download/pdf/322624962.pdf>
- Garces, L., Montaluisa, A., & Salas, E. (30 de noviembre de 2018). *In revista Anales*. Obtenido de El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje: <file:///C:/Users/I5/OneDrive/Escritorio/7213.pdf>
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (septiembre de 2015). *Repositorio del Tolima*. Obtenido de La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga: <https://repository.ut.edu.co/items/b870abc9-6899-4389-a155-7983218a73e7>
- Guapisaca, J., & Nuñez, F. (07 de agosto de 2019). *Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación*. Obtenido de Sistema de actividades para fomentar el

aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Inmaculada en el área de las Ciencias Naturales, a través de la plataforma Kahoot: <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1043>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación (Sexta Edición)*. México: McGraw Hill.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill. doi:ISBN: 978-1-4562-2396-0

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación (Sexta Edición)*. México: McGraw-Hill.

Larrañaga, A. (26 de Julio de 2012). *UNIR Universidad Internacional de la Rioja*. Recuperado el 2022 de octubre de 8, de El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larra%C3%B1aga%20Ane.pdf>

Lizano, K., & Pinela, E. (2 de octubre de 2018). *Repositorio Universidad de Guayaquil*. Obtenido de La gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35152/1/BFILO-PSM-18P113.pdf>

Ministerio de Educación. (3 de abril de 2020). *La manueles - Misión continua por la inclusión*. Obtenido de Guía para la inclusión a través del juego: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/GUIA-INCLUSION-JUEGO.pdf>

Monsalve, M., Foronda, R., & Mena, S. (16 de marzo de 2016). *Repositorios libertadores*. Obtenido de LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/Mena%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=La%20l%C3%ADca%20como%20instrumento%20para,entornos%20educativos%2C%20que%20ampl%C3%ADan%20las>

- Patín, R. (2 de Julio de 2016). *Repositorio UNACH*. Obtenido de ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UN MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1998>
- Pozo, A., & Reyes, J. (25 de febrero de 2022). *Repositorio Upse*. Obtenido de ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE CONTAR :
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7433/1/UPSE-TEB-2022-0027.pdf>
- Quiñonez, N. (Mayo de 2022). *Repositorios libertadores*. Obtenido de Estrategia pedagógica para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en primera infancia:
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5081/QUI%20LORENA_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Estrategias%20Pedag%C3%B3gicas,-Una%20definici%C3%B3n%20apropiada&text=%E2%80%9CComponen%20los%20escenarios%20curriculares%20de
- Reyes Reyes, F., Reyes Reyes, A., & Díaz Narváez, V. P. (Mayo de 2019). Los sistemas de clasificación de diseños de investigación. *Asociación Interciencia Venezuela*, Vol. 44(núm. 5), 302-309. doi:ISSN: 2244-7776
- Rodríguez, T., Molano, O., & Calderón, S. (14 de Septiembre de 2015). *Repositorio de la Universidad de Tolima*. Obtenido de LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE:
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Rojas, I. (24 de Diciembre de 2011). Elementos para técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de educar*, Vol.12(núm. 24), 277-297. doi:ISSN: 1665-0824
- Rubicela. (2 de Junio de 2018). *Revista electronicas multidisciplinaria de investigación y docencia*. Obtenido de ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU

INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO: https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Sierra, E. (Julio de 2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Scielo*, 155-181. doi:ISSN 1657-6276

Tamayo, A., & Respreo, J. (12 de febrero de 2016). *EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS*. Obtenido de Redalyc : <https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136006/html/>

Toala, J., Loor, C., & Pozo, M. (18 de Abril de 2019). *Universidad de Guayaquil*. Obtenido de ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO: <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>

Torres, L. (13 de Julio de 2019). *Repositorio Unimilitar*. Obtenido de LA IMPORTANCIA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?isAllowed=y&sequence=1#:~:text=La%20lúdica%20ha%20sido%20considerada,participación%20activa%20integrante%20del>

UNICEF. (OCTUBRE de 2018). *THE LEGO FOUNDATIONS AND UNICEF*. Obtenido de Aprendizaje a través del juego: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Westreicher, G. (6 de Agosto de 2020). *Economipedia*. Obtenido de Definición de estrategia: <https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>

ANEXOS**ANEXO A/URKUND**

La Libertad, 14 de febrero del 2023

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutora del Trabajo de integración curricular **Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo de las ciencias naturales en niños del subnivel elemental de la unidad educativa "Dr. Carlos Puig Vilazar", Provincia de Santa Elena**, elaborado por LAVAYEN TRIVIÑO KELVIN WILLIAM y REYES QUIMÍ SUGEIDY MARÍA, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA** de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio **COMPILATIO** y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con **4 %** de la valoración permitida, por consiguiente, se procedea emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



C.I. 0962550133
DOCENTE TUTORA



ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



Nombre del documento: URKUND LAVAYEN Y REYES
2023.docx

ID del

documento: a9c61b46b83c76192701ed41e590b9ff7ecfed7d

Tamaño del documento original: 55,66 ko

Autores: Sugeidy Reyes Quimi, Kelvin Lavayen Triviño

Depositante: Sugeidy Reyes Quimi

Fecha de depósito: 14/2/2023

Tipo de carga: url_submission

fecha de fin de análisis: 14/2/2023

Número de palabras: 9645

Número de caracteres: 63.161



ANEXO B/FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTES
UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Proyecto de Investigación

“Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo”

Objetivo de la entrevista. Diagnosticar el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en las ciencias naturales en los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar.

1. ¿Tiene usted conocimiento de que es una estrategia lúdica?
2. ¿Cómo docente del área de ciencias naturales ha implementado estrategias lúdicas y qué resultados ha tenido?
3. ¿Se deben aplicar estrategias lúdicas como parte de la enseñanza de ciencias naturales?
4. ¿Qué impacto tiene la lúdica para el aprendizaje significativo de los estudiantes?
5. ¿Cuáles habilidades desarrollan sus estudiantes al aplicar estrategias lúdicas?
6. ¿Considera que el uso de las estrategias lúdicas en los procesos educativos son una herramienta de aprendizaje significativo?
7. ¿Cómo es el aprendizaje de los estudiantes cuando aplican estrategias lúdicas?



ANEXO C/FORMATO ENCUESTA A ESTUDIANTES
UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Proyecto de Investigación

“Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo”

Objetivo de la encuesta. Determinar los beneficios que se obtienen con el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar.

1. ¿Te gusta las ciencias naturales?

- Si
- No
- A veces

2. ¿Tienes dificultades para aprender ciencias naturales?

- Si
- No
- A veces

3. ¿Te gustaría aprender ciencias naturales con estrategias lúdicas?

- Si
- No
- A veces

4. ¿El docente realiza su clase ciencias naturales de manera divertida?

- Si
- No
- A veces

5. ¿Dentro de la asignatura de ciencias naturales se realizan juegos?

- Si
- No
- A veces

6. ¿Crees que si el docente desarrolla su clase con juegos habrá más incentivo por aprender?

- Si
- No

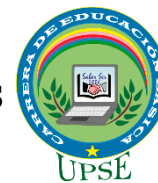
- A veces

7. De las siguientes actividades, ¿Cuáles se ejecutan en la asignatura de ciencias naturales?

- Reciclaje
- Cultivo de plantas
- Experimentos
- Teatro de títeres
- Visita a lugares
- Todas las anteriores
- Ninguna de las anteriores



ANEXO D/ RESPUESTAS DE ENTREVISTA 1
UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES
 Proyecto de Investigación
“Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo”

Objetivo de la entrevista. Diagnosticar el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en las ciencias naturales en los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar.

1. ¿Tiene usted conocimiento de que es una estrategia lúdica?

Si, actividades que se realizan con el estudiante donde ellos aprenden jugando

2. ¿Cómo docente del área de ciencias naturales ha implementado estrategias lúdicas y qué resultados ha tenido?

La rayuela es una actividad que se ha perdido, pero en la institución se lo está utilizando como estrategia lúdica para todas las asignaturas, en especial con las ciencias naturales. En este juego se realizan preguntas relacionadas a la asignatura si el estudiante responde correctamente puede seguir avanzando, ante esta actividad se ha logrado visualizar la motivación en incentivo que tiene el estudiante al contestar las preguntas.

3. ¿Se deben aplicar estrategias lúdicas como parte de la enseñanza de ciencias naturales?

Si, por que ellos aprenden a respetar y a amar a la naturaleza. Además, permite que formen parte de esta sociedad que requiere proteger nuestro espacio verde.

4. ¿Qué impacto tiene la lúdica en el aprendizaje significativo de los estudiantes?

A los estudiantes les encanta y aprenden con eficacia.

5. ¿Cuáles habilidades desarrollan sus estudiantes al aplicar estrategias lúdicas?

Razonamiento, pensamiento crítico y colaboración con el entorno.

6. ¿Considera que el uso de estrategias lúdicas en los procesos educativos son una herramienta de aprendizaje significativo?

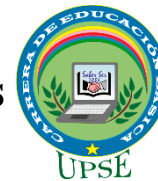
Si, por que el niño aprende mucho.

7. ¿Cómo es el aprendizaje de los estudiantes cuando aplican estrategias lúdicas?

Las clases son más participativas y el aprendizaje del estudiante resulta significativo.



ANEXO E/RESPUESTAS DE ENTREVISTA 2
UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES
 Proyecto de Investigación
“Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo”

Objetivo de la entrevista. Diagnosticar el uso de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en las ciencias naturales en los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar.

1. ¿Tiene usted conocimiento de que es una estrategia lúdica?

La estrategia lúdica es considerada como una estrategia de aprendizaje basado en el juego, que se debe relacionar al tema de estudio.

2. ¿Cómo docente del área de ciencias naturales ha implementado estrategias lúdicas y qué resultados ha tenido?

Si, se ha implementado diferentes estrategias con resultados satisfactorios para realizar correcciones.

3. ¿Se deben aplicar estrategias lúdicas como parte de la enseñanza de ciencias naturales?

Se deben aplicar estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4. ¿Qué impacto tiene la lúdica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

El juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje del estudiante, esto genera que se convierta en significativo

5. ¿Cuáles habilidades desarrollan sus estudiantes al aplicar estrategias lúdicas?

Las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar varias habilidades como razonar, leer y mejorar en su escritura.

6. ¿Considera que el uso de estrategias lúdicas en los procesos educativos son una herramienta de aprendizaje significativo?

Si, la lúdica en el proceso educativo es una importante herramienta que permite mejorar los procesos de aprendizaje en los educandos.

7. ¿Cómo es el aprendizaje de los estudiantes cuando aplican estrategias lúdicas?

Con la lúdica las clases son interactivas y participativas, además mediante el implemento de estrategias de juego podemos evidenciar que el aprendizaje es muy significativo.

Anexo F/ VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Marianela Silva Sánchez

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Lic. En educación. Mención Ciencias pedagógicas

Título de post-grado: Dra. En ciencias de la educación

2. Título de la investigación:

Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo

3. Objetivos del Estudio.

3.1. Objetivo General.

Analizar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en las ciencias naturales en los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar, provincia de Santa Elena.

3.2. Objetivos Específicos:

- Determinar las causas principales de la falta de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en los estudiantes en las ciencias naturales.
- Explicar la importancia de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de tercer año de la unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.
- Indicar los factores que evidencian un aprendizaje significativo para el área de ciencias naturales mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

4. Variable (s) o Categorías de estudio que se pretende (n) estudiar:

4.1. Indicadores:

Aprendizaje significativo de los estudiantes

Estrategias usadas por el docente para desarrollar el aprendizaje significativo

Importancia de estrategias lúdicas

Aptitudes y habilidades cognoscitivas

5. Escala: Likert.

6. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

7. Juicios o valoraciones generales del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente
 Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

MSc. Marianela Silva Sánchez

ANEXO G/VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS

1. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Carlota Ordoñez Villao

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Psc. Rehabilitadora Educativa

Título de post-grado: Magister en educación Superior

2. Título de la investigación:

Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo

3. Objetivos del Estudio.

a. Objetivo General.

Analizar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en las ciencias naturales en los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar, provincia de Santa Elena.

b. Objetivos Específicos:

- Determinar las causas principales de la falta de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en los estudiantes en las ciencias naturales.
- Explicar la importancia de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de tercer año de la unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.
- Indicar los factores que evidencian un aprendizaje significativo para el área de ciencias naturales mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

4. Variable (s) o Categorías de estudio que se pretende (n) estudiar:

a. Indicadores:

Aprendizaje significativo de los estudiantes

Estrategias usadas por el docente para desarrollar el aprendizaje significativo

Importancia de estrategias lúdicas

Aptitudes y habilidades cognitivas

5. Escala: Likert.

6. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

7. Juicios o valoraciones generales del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente Medianamente suficiente

Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

El instrumento está oportuno y permite comprobar, lo que la teoría busca explicar en fenómenos existentes, además se observa una relación entre sus variables las mismas que están detalladas en los dos instrumentos presentados.

Psc. Carlota Ordoñez Villao, MSc.

ANEXO H/VALIDACION DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS

8. Identificación del Experto.

Nombre y Apellido: Edwar Hermógenes Salazar Arango

Institución donde trabaja: Universidad Estatal Península de Santa Elena

Título de pregrado: Lcdo. Educación Física, Recreación y Deporte

Título de posgrado: MSc. Recreación y Tiempo Libre

9. Título de la investigación:

Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo

10. Objetivos del Estudio.

10.1. Objetivo General.

Analizar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en las ciencias naturales en los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Dr. Carlos Puig Vilazar, provincia de Santa Elena.

10.2. Objetivos Específicos:

- Determinar las causas principales de la falta de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en los estudiantes en las ciencias naturales.
- Explicar la importancia de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de tercer año de la unidad educativa “Dr. Carlos Puig Vilazar”.
- Indicar los factores que evidencian un aprendizaje significativo para el área de ciencias naturales mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

11. Variable (s) o Categorías de estudio que se pretende (n) estudiar:

11.1. Indicadores:

Aprendizaje significativo de los estudiantes

Estrategias usadas por el docente para desarrollar el aprendizaje significativo

Importancia de estrategias lúdicas

Aptitudes y habilidades cognoscitivas

12. Escala: Likert.

13. Criterios de medición: adecuado e inadecuado

14. Juicios o valoraciones generales del experto.

En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observación: _____

8. Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: _____

9. El instrumento diseñado mide la variable:

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

10. El instrumento diseñado es:

Adecuado, bien presentado. Sólo revisar bien la relación de las variables y los conceptos para no confundirse entre ellos.



MSc. Edwar Hermógenes Salazar Arango