



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS NIÑOS DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014”. PROPUESTA ALTERNATIVA

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales

AUTORA:

Conlago Chancosi Zoila Dolores

DIRECTOR:

Dr. Edmundo Cevallos

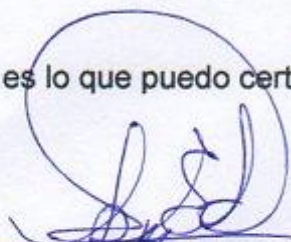
Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del Trabajo de Grado cuyo tema es: **“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS NIÑOS DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014”**. PROPUESTA ALTERNATIVA; trabajo realizado por la señora egresada: **CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES**, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Dr. EDMUNDO CEVALLOS
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

A Dios, quien me ha guiado y seguirá guiando mi camino, proporcionándome la suficiente valentía para creer en mí misma y poder culminar con éxito mis estudios.

A mis hijos por su apoyo y comprensión, por la fuerza que me da su cariño y pensar en mi desarrollo y crecimiento personal sin importar horarios, y muchos obstáculos que he tenido que vencer.

ZOILA

AGRADECIMIENTO

Es grato para mí extender un especial agradecimiento a mi maestro guía, el Dr. Edmundo Cevallos, quien supo depositar todos sus conocimientos para poder culminar con éxito el trabajo investigativo.

A mis familiares y amigos por su constante apoyo moral.

A las autoridades de la Escuela Fiscal “República de Colombia” de la parroquia de Guayllabamba, a las compañeras/os docentes quienes facilitaron y apoyaron el proceso de investigación de mi proyecto de tesis.

ZOILA

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR ... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE GENERAL.....	V
RESUMEN	IX
SUMMARY.....	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Delimitación	5
1.4.1 Unidades de observación.....	5
1.4.2 Delimitación espacial	5
1.4.3 Delimitación temporal.....	5
1.5 Objetivos	5
1.5.1 Objetivo general.....	5
1.5.2 Objetivos específicos	6
1.6 Justificación	6
CAPÍTULO II.....	9
2 MARCO TEÓRICO	9
2.1 Fundamentaciones:	9
2.1.1 Fundamentación Pedagógica	9
2.1.2 Fundamentación psicológica.....	10
2.1.3 Fundamentación Legal.....	11
2.1.4 Fundamentación Teórica	12
2.1.4.1Lúdica como estrategia didáctica	12
2.1.5 Método Lúdico o de juegos de enseñanza.....	14

2.1.6 Principios del Método Lúdico.	14
2.1.7 Características del Método Lúdico.....	15
2.1.8 Importancia del Método Lúdico.....	15
2.1.9 Procedimientos del Método Lúdico.	15
2.1.10 Finalidad del Método Lúdico.	16
2.1.11 Técnica del Juego.....	16
2.1.12 Clasificación de los juegos.....	17
2.1.13 Teoría del Aprendizaje: Aportes de Ausubel.....	18
2.1.14 Aprendizaje Significativo.....	19
2.1.15 Fases de Aprendizaje Significativo.....	19
2.1.16 Fase Intermedia de Aprendizaje.....	20
2.1.17 Condiciones que permiten el logro del Aprendizaje Significativo. .	21
2.1.18 La enseñanza de las Ciencias Naturales.....	21
2.1.19 Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje en las Ciencias Naturales	28
2.1.20 Didáctica de las Ciencias Naturales.....	30
2.1.21 Principios didácticos.....	32
2.1.22 Metodología.....	33
2.2 Posicionamiento teórico personal.....	37
2.3 Glosario de términos.....	38
2.4 Interrogantes de investigación.....	40
2.5 Matriz categorial.....	42
 CAPÍTULO III.....	 43
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.1 Tipos de investigación.....	43
3.2 Métodos.....	43
3.3 Técnicas.....	44
3.4 Población.....	44
3.5 Muestra.....	45
 CAPÍTULO IV.....	 46
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	46

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.	46
4.2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA	56
CAPÍTULO V.....	66
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	66
5.1 Conclusiones.....	66
5.2 Recomendaciones	67
CAPÍTULO VI.....	68
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	68
6.1 Título de la propuesta	68
6.2 Justificación	68
6.3 Fundamentación	69
6.4 Objetivos.....	70
6.4.1 Objetivo general.....	70
6.4.2 Objetivos específicos	70
6.5 Ubicación sectorial y física.....	70
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	71
6.7 Impactos	167
6.8 Difusión.....	167
6.9 Bibliografía	168
ANEXO 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	171
ANEXO 2 MATRIZ DE COHERENCIA	172
ANEXO 3 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA. ...	173

ANEXO 4 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA. ..	175
ANEXO 5 FOTOGRAFÍAS.....	177
ANEXO 6 CERTIFICACIONES.....	182

RESUMEN

El tema de investigación fue: “La Metodología Lúdica en el Aprendizaje Significativo de los Ciclos de la Naturaleza y sus Cambios, en la Asignatura de Ciencias Naturales”; un tema de interés tanto para los docentes como también para los estudiantes, ya que mediante un adecuado manejo de estas estrategias, se puede lograr aprendizajes significativos, no tradicionales, ni memorísticos, sino que involucra de manera directa, la preparación del conocimiento y produce estudiantes más participativos, analíticos y cooperativos. Además, con este trabajo, se pretende dar a conocer nuevos materiales pedagógicos, que incluyen el valor lúdico como fundamental, en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área de Ciencias Naturales, donde se requiere del docente, la aplicación de estrategias innovadoras y su vinculación constante hacia las nuevas tendencias, que fortalezcan los conocimientos en condiciones más trascendentes, para el educando. Las estrategias de aprendizaje favorecen la autonomía del alumno, además ayudará a la investigación, haciéndolo responsable y dirigiéndose a sí mismo, en su propio proceso, evaluándose y reflexionando sobre su forma de aprender. Las personas aprendemos mejor, si construimos nuestro propio conocimiento sin necesidad de memorizar los contenidos, como prioridad, debemos relacionar los conocimientos previos con los actuales, para lograr un aprendizaje significativo, ya que los conocimientos nuevos, reestructuran a los anteriores, creándose una nueva información que se registra en nuestro cerebro, para posteriores aprendizajes. El alumno necesita analizar críticamente la realidad y transformarla, e identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. El elemento principal del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien, en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para esta investigación se han escogido diferentes habilidades cognitivas y motrices, enfocadas hacia la exploración individual de cada estudiante y que de esta manera pueda adquirir determinados esquemas de conocimiento no memorísticos, partiendo de su aprendizaje previo y de las características específicas de su entorno natural, además se debe tomar en cuenta el rol del docente en el proceso de aprendizaje, ofreciendo para esto una propuesta de estrategias lúdicas, que busca ser un sustento de apoyo al docente y educando en su aprendizaje, y de esta forma brindarle al juego la actividad principal de motivación, en un tiempo de trabajo con niños dentro y fuera del aula, ayudando de esta manera al estudiante, a ser parte activa de su aprendizaje.

SUMMARY

The research topic was "The Methodology Meaningful Learning Cycles of Nature and Changes in the Course of Natural Sciences"; a topic of interest for both teachers and also for students, because through proper management of these strategies can achieve significant learning, non-traditional, or rote, but directly involves the preparation of knowledge and produce students more participatory, analytical and cooperative. Furthermore, this work is to provide novel educational materials, including the playful as a fundamental value in the teaching-learning process in the area of Natural Sciences, which requires teachers, implementation of innovative strategies and constant link to the new trends, strengthen knowledge in most significant conditions to the learner. Learning strategies promote student autonomy also help research, making him responsible and addressing itself, in its own process, evaluating and reflecting on their learning. People learn better, if we build our own knowledge without memorizing the contents, as a priority, we must relate prior knowledge to current, to achieve meaningful learning, because new knowledge, to restructure the above, creating a new information that is recorded in our brain, to later learning. The student needs to critically analyze and transform reality and identify concepts, learning to learn, learning to do, learning to be and discover knowledge in a fun, interesting and motivating way. The main element of playful learning, play, educational resource that has been made good, at all levels of education and enriches the teaching-learning process. For this research we have chosen different cognitive and motor skills-focused individual exploration of each student and in this way to acquire certain schemes not rote knowledge, based on their prior learning and the specific characteristics of the natural environment as well should take into account the role of the teacher in the learning process, providing for a proposal of this playful strategies, seeking to be a livelihood support teaching and educating their learning, and thus provide the game's main activity motivation at a time working with children inside and outside the classroom, thereby helping the student to be an active part of their learning.

INTRODUCCIÓN

Capítulo I. Tiene los antecedentes, el planteamiento del problema a investigar, la formulación del problema, delimitación de la investigación: espacial y temporal, los objetivos tanto generales como específicos, justificación.

Capítulo II. Contiene la fundamentación teórica la cual, luego de una exhausta investigación, nos ha servido como base fundamental para la elaboración del presente trabajo, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, interrogantes de investigación, matriz categorial.

Capítulo III. Se encuentra la metodología aplicada al tipo de investigación, técnicas y procedimientos aplicados. Además se incluye la población y muestra a la que se va investigar.

Capítulo IV. Contiene la interpretación y análisis de resultados obtenidos en los instrumentos de recopilación de información.

Capítulo V. Se plantean conclusiones y recomendaciones en base a las interpretaciones de los resultados de las encuestas.

Capítulo VI. Contiene la propuesta alternativa, justificación, fundamentación, objetivos generales y específicos, importancia, factibilidad, ubicación sectorial y física y una descripción de la propuesta planteada.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Desde hace un tiempo atrás, la educación ha propuesto la utilización de nuevos métodos y técnicas, sin embargo, no se ha logrado la aplicabilidad de algunos de ellos, ya sea por desconocimiento o porque aún existen maestros que se resisten a este cambio. La enseñanza ha estado orientada al mismo modelo tradicional en la que el docente, es quién tiene la información y los estudiantes solo la reciben, aún existe poca participación del alumno haciéndolos así cada vez, menos creativos, reflexivos y críticos, casi no se ha aplicado la enseñanza aprendizaje que tenga como referencia el juego como nos propone el método lúdico, estrategia innovadora que relaciona en sí, la afectividad y emotividad con la que se formaría a los niños.

Además, no todas las instituciones educativas cuentan con un espacio natural pleno, debido a que están en sectores poblados alejados del campo, por ello se hace difícil tener un contacto directo con la misma, de hecho, no se puede interiorizar los contenidos de los textos y el análisis se lo hace superficialmente, causando en los estudiantes grandes inquietudes y vacíos en su aprendizaje.

La institución República de Colombia, centro de investigación de la presente tesis, viene brindando sus servicios aproximadamente desde el año de 1948 en el caserío de Villacís, funcionó la primera escuela en la casa de la señora Carmen Echaniquez con tres grados y una profesora, la

señora Carlota Pillajo. Al inicio la escuela no tenía local propio, razón por la cual funcionaba en diferentes partes de la localidad, más tarde en año de 1951 los señores Gómez y Cadena donaron el terreno, para la construcción de la escuela. A ellos debemos rendirles un justo homenaje de gratitud y estima, por la noble gestión a favor de la niñez y juventud del sector.

Una vez conseguida la autorización del Ministerio de Educación, El Ministro de ese entonces, dictaminó el funcionamiento del plantel desde el mes de octubre de 1952, extendiendo las respectivas credenciales y nombramientos al personal que iba a laborar en la institución.

Luego de obtener la construcción de una aula, trabajó la señora Maruja Armas con tres grados, quien se preocupó por dar nombre a la escuela siendo este “REPÚBLICA DE COLOMBIA”.

En 1980 se anexa al Instituto Normal Superior “PRESIDENTE JAIME ROLDÓS AGUILERA”. En este año también se logra fomentar un grado más, con el paso del tiempo y el aumento de los estudiantes se incrementó la oferta educativa, contando con los seis grados de escolaridad y dos maestras.

En el año 2000 se extiende el Primer Año de Educación Básica, la maestra es pagada por los padres de familia y los tres ciclos con maestros fiscales, en el periodo 2002-2003 llegan alumnos maestros del ISPED “Manuela Cañizares” y “Juan Montalvo” para trabajar en cada año y no por ciclos.

En marzo del 2009 llegan dos maestros con nombramiento y en noviembre del mismo año una maestra más, como también en abril del 2013, llega la maestra con nombramiento para primer año. En la actualidad la Institución educativa cuenta con siete años de educación básica al servicio a la niñez y se hace necesario, tratar de una manera

apropiada temas como el de los ciclos de la naturaleza y los cambios que en ella se producen.

Los maestros no cuentan con una guía que tenga estrategias lúdicas que facilite los conocimientos, por lo que nos hemos visto obligados a incorporar estrategias lúdicas, que en un sentido más profundo, nos ayudarán a planificar clases motivadoras, que despierten en los estudiantes el interés por ilustrarse.

1.2 Planteamiento del problema

La problemática en educación, ha constituido siempre una historia sin fin en el Ecuador, encontrándonos con dificultades en la aplicación de estrategias que hagan de los estudiantes personas analíticas, críticas y reflexivas.

En nuestro país, desde hace algunos años atrás se han implementado algunas metodologías de trabajo que se imparten a través de programas de capacitación regular, pero aun así los resultados de aprendizaje de Ciencias Naturales no han sido óptimos, ya que para lograr una interiorización efectiva es necesaria una mayor inclusión del estudiante a los procesos de experimentación y análisis de hechos.

En nuestra provincia de Pichincha, aún falta por desarrollar ciertas metodologías que vincule la teoría con la práctica, por ello, los maestros reciben actualizaciones didácticas de todas las áreas, sin embargo, no se aplica en su totalidad, a pesar de tener los conocimientos; hacen falta las estrategias metodológicas, basadas en la lúdica, que guíen a los estudiantes a la consecución de aprendizajes específicos, y realizadas de manera periódica estimulará conocimientos apropiados y significativos. Al no existir este orden, las clases no tienen un objetivo de aprendizaje claro y el conocimiento no es adecuado.

Dentro del área de la institución se cuenta con el espacio ambiental diverso, para poder dar a conocer a los estudiantes fenómenos naturales y procesos del ciclo de la naturaleza, a través, de giras de observación o recolección de muestras, pero poco se aprovechan estos recursos, y las clases de Ciencias Naturales se reducen a momentos teóricos y no prácticos, perdiéndose así, la oportunidad de utilizar estrategias lúdicas aplicables en este campo.

Las estrategias lúdicas, se las debe planificar de manera pertinente y regular, usando materiales que motiven el aprendizaje, pero la realidad escolar nos indica que, dentro de las escuelas, no hay los recursos adecuados ni tampoco la iniciativa necesaria de los docentes, para motivar las clases del área de Ciencias Naturales, reduciéndose cada vez el uso de técnicas de investigación, ya que se aplican, casi siempre, los mismos métodos. Los temas de aprendizaje de Ciencias Naturales como los ciclos de la naturaleza, pueden ser enseñados lúdicamente, y, a través de esta estrategia, lograr una mayor interiorización y oportunidad de ampliar el conocimiento de forma diferente, pero a pesar de ello, no se utiliza este recurso.

La falta de aplicación de estrategias lúdicas en las horas clases de Ciencias Naturales, en especial con los temas que son más complejos, como los Ciclos de la naturaleza y algunos cambios que dentro de esta se producen, suelen provocar que los estudiantes no sean miembros activos del aprendizaje, dando como resultado conocimientos memorísticos y no significativos. La falta de material bibliográfico que contemple estrategias lúdicas, para un aprendizaje significativo de los ciclos de la naturaleza, produce temas y contenidos de estudio sin innovación e inadecuados, sobre los ciclos de la naturaleza. Por tal motivo, es necesaria la incorporación de un documento adaptado a esta realidad, ya que de lo contrario, se pierde una de las principales visiones de la educación; que el conocimiento sea útil para la vida.

1.3 Formulación del problema

¿Cuáles son las formas de aplicación de la metodología lúdica, en el aprendizaje significativo de los ciclos de la naturaleza y sus cambios en la asignatura de Ciencias Naturales, de los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica de la Escuela “República de Colombia” durante el año lectivo 2013-2014?

1.4 Delimitación

1.4.1 Unidades de observación

La presente investigación se realizó a las maestras y niñas/os de quinto, sexto y séptimo años de Educación Básica, de la Escuela “República de Colombia”.

1.4.2 Delimitación espacial

La investigación se desarrolló en la escuela “República de Colombia” ubicada en el barrio Villacís, en la parroquia de Guayllabamba, cantón Quito, provincia de Pichincha.

1.4.3 Delimitación temporal

La investigación se realizó en el año lectivo 2013-2014.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Determinar la manera de aplicación de la metodología lúdica, como método potenciador en el aprendizaje significativo, de los ciclos de la naturaleza y sus cambios en el Área de las Ciencias Naturales, de niños

y niñas de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, de la Escuela “República de Colombia” del cantón Quito, durante el año lectivo 2013-2014.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar que metodología lúdica es utilizada en el aprendizaje significativo de la asignatura de Ciencias Naturales, de los niños/as de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, de la Escuela “República de Colombia” durante el año lectivo 2013-2014.
- Elaborar una guía lúdica para mejorar el aprendizaje significativo de la asignatura de Ciencias Naturales, de los Niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, de la Escuela “República de Colombia”.
- Socializar la guía lúdica con las maestras de los quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, de la Escuela “República de Colombia”

1.6 Justificación

La presente investigación, referente a la aplicación de estrategias lúdicas, para la enseñanza de los ciclos de la naturaleza y sus cambios; es un tema de interés, tanto para los docentes como para los estudiantes, ya que mediante un adecuado manejo de estas estrategias, se puede lograr aprendizajes significativos, no tradicionales ni memorísticos, sino que involucra de manera directa, en la preparación del conocimiento y produce estudiantes más participativos, analíticos y cooperativos.

El estudio de las Ciencias Naturales, requiere para su mejor comprensión, la intervención del estudiante con los factores del

aprendizaje, la experimentación y manipulación de materiales, que les permita vivenciar y crear sus propias experiencias, realizar informes, analizar hechos, a través de la observación directa; todo esto, utilizando de manera estratégica, las herramientas lúdicas.

Es evidente y comprensible para las personas que están inmersas en el ámbito educativo, que la improvisación en el aula de clase, se vuelve concurrente, debido a la falta de aplicación de la metodología lúdica y, son los mismos docentes que se ponen barreras, al pensar que la aplicación del juego, es solo para los niños pequeños; y no es así, más bien esta estrategia, hace que todos los estudiantes estén motivados y activos, por lo tanto, su participación en clase, es relevante.

Este trabajo se va a realizar con el fin de aplicar técnicas innovadoras, basado en el método lúdico, en la enseñanza de aprendizajes significativos de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, para que los docentes y estudiantes, aporten en la producción del conocimiento, priorizando la relación afectiva y emocional, que les permita aprovechar la experiencia cultural de los estudiantes y las grandes posibilidades que tiene el juego, para apoyar el desarrollo de niños y niñas, en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los otros.

Además, con este trabajo, se da a conocer nuevos materiales pedagógicos, que incluyen el valor lúdico como fundamental, en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante reconocer que cuando el niño juega, conquista conocimientos y adquiere destrezas, para que su iniciativa se acreciente al actuar en forma voluntaria, por ello la necesidad de aplicar el método lúdico en el área de Ciencias Naturales, porque cuenta con el recurso primordial que es la naturaleza, en la que se puede desarrollar diversas actividades.

Este proyecto beneficiará tanto a docentes como a estudiantes, por lo expuesto anteriormente. El trabajo de investigación se justifica en relación total, considerando además que es factible. En conclusión, se cuenta con los recursos económicos necesarios, la bibliografía, el tiempo, el conocimiento de la temática a tratarse y además, del apoyo incondicional de la institución.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentaciones:

El aprendizaje significativo en el área de la Ciencias Naturales, requiere del docente, la aplicación de estrategias innovadoras y su vinculación constante hacia las nuevas tendencias, que fortalezcan los conocimientos en condiciones más trascendentes, para el educando.

2.1.1 Fundamentación Pedagógica

Según la autora, Gema Sánchez Benítez en su obra “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”, editado en el año 2008, dice:

“Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual, puedan lograr por igual, un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento, durante el proceso. El componente lúdico, puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva, puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización, cuando el juego consista en repetir una estructura, o en sistemas mnemotécnicos, para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor, que le proporciona confianza para expresarse”.

Los niños tienen la capacidad de aprender, a pesar de cualquier diferencia intelectual y somos los maestros, quienes debemos facilitar ese aprendizaje buscando la metodología, las estrategias que nos permitan llegar a ellos, mediante la aplicación del juego que motiva al niño a participar, conocer y relacionarse con sus compañeros. La propuesta de utilizar estas estrategias, que a más de convertir el aula en espacio de diversión mientras aprende, ayuda a que los estudiantes se expresen con fluidez e ideas claras, además, se crearán en ellos valores, como el respeto, responsabilidad y solidaridad que les servirá, para desenvolverse en la vida cotidiana.

La presencia de las estrategias de aprendizaje, en los materiales para la enseñanza, es relativamente reciente. Su variada clasificación, las diferentes propuestas de llevarlas al aula, y el hecho de que el concepto de estrategias sea tan amplio, dificultan la tarea del investigador: qué estrategias enseñar, cómo enseñarlas, en qué niveles de aprendizaje resultarán más factibles.

Las estrategias de aprendizaje favorecen la autonomía del alumno, ayudan a la investigación, haciéndole responsable y dirigiéndose a sí mismo en su propio proceso, evaluándose y reflexionando sobre su forma de aprender.

Cuanto mayor sea su competencia estratégica, mayor será su competencia, que es, al fin y al cabo, el objetivo último que se pretende conseguir.

2.1.2 Fundamentación psicológica

Según David Ausubel, **“El aprendizaje significativo, es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva, con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos, condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.**

Este concepto y teoría, están enmarcados en el marco de la psicología constructivista; se diferencia del aprendizaje por repetición o memorístico, en la medida en que este último, es una mera incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto, son imposibles de ser relacionados con otros.

El primero, en cambio, es recíproco tanto por parte del estudiante o el alumno, en otras palabras, existe una retroalimentación. El aprendizaje significativo, es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción, en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo”.

Las personas aprendemos mejor si construimos nuestro propio conocimiento, sin necesidad de memorizar los contenidos. Como prioridad, debemos relacionar los conocimientos previos con los actuales, para lograr un aprendizaje significativo, ya que, los conocimientos nuevos, reestructuran a los anteriores, creándose una nueva información, registrándose en nuestro cerebro, para posteriores aprendizajes.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información, se relaciona con un concepto relevante 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 y que funcionen como un punto de apoyo, a las primeras.

2.1.3 Fundamentación Legal

La adaptación curricular, es una propuesta educativa fundamentada en las siguientes bases legales que la amparan y la justifican.

Según LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL en su Título I, Artículo 2 Literal q dice:

“Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del

profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación”.

Además EL REGLAMENTO A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL en su Título IV, Capítulo III, Artículo 60, Literal b manifiesta:

“Desarrollar las acciones necesarias para que el alumnado alcance el perfil de salida de la Educación General Básica”.

Tomando como referencia las disposiciones legales antes mencionadas, podemos indicar, que al implementar estrategias de enseñanza aprendizaje, estamos considerando la ley que nos permite desarrollar actividades motivadoras para los estudiantes, con el fin de llegar a su aprendizaje, propiciando los ambientes de estudio para desarrollar todas las competencias establecidas dentro del perfil de salida, de la Educación General Básica Ecuatoriana.

Las normas legales vigentes, sustentan el presente trabajo de manera segura, para lograr los objetivos encaminados a las estrategias de enseñanza.

2.1.4 Fundamentación Teórica

2.1.4.1 Lúdica como estrategia didáctica

Según la página web <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula, para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos. El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial con la dirección de los docentes.

Los objetivos y tareas de la educación, no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, porque solos, no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas, en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario.

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto, la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea, para elevar la calidad en la educación. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente, para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica, se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción, porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada, que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica, es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados, en situaciones problemáticas reales.

2.1.5 Método Lúdico o de juegos de enseñanza

Permite un aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades, temas o mensajes, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quién a la vez que disfruta y se recrea, aprende. Se debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

2.1.6 Principios del Método Lúdico.

El juego es un factor vital en la vida del educando. Permite el marco adecuado para la toma de decisiones y resolución de situaciones problemáticas, así como el desarrollo de la actividad creadora.

El juego es elemento de conexión e interacción en la formación de grupos, con el propósito de facilitar la comunicación, la relación interpersonal y el ritmo de las actividades de desarrollo.

Facilita la construcción del pensamiento y consolidación de aprendizajes, habilidades y destrezas; en un ambiente dinámico y

estimulante, tendiente al desarrollo integral del estudiante. Canaliza la interdependencia necesaria entre la experiencia directa y los objetos materiales, para construir el mejor camino del aprendizaje.

2.1.7 Características del Método Lúdico.

- Permite aprendizajes a través del disfrute.
- Es recreativo.
- En su aplicación, se utilizan dinámicas, adivinanzas, juegos de roles.

2.1.8 Importancia del Método Lúdico.

Pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, forma que consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Además el juego aporta al desarrollo:

- Cognitivo
- Motor
- Social
- Emocional y afectivo.

2.1.9 Procedimientos del Método Lúdico.

En la aplicación del método lúdico debe tenerse en cuenta los siguientes pasos:

Elegir una teoría del juego.

Toma en cuenta los objetivos del juego.

Determinar las necesidades del juego.

Revisar la logística.

Seleccionar el tipo de juego.

2.1.10 Finalidad del Método Lúdico.

Debe ser la de preparar al niño para ocupaciones de la vida. El juego es una actividad instintiva unida a las actividades psicofísicas del niño; el juego es una exigencia propia, es innato.

2.1.11 Técnica del Juego

Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza-aprendizaje, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, es el sujeto cognoscente quien crea, recrea y construye el conocimiento, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar para plasmarlo en forma oral o escrita, de manera tal que se observe que sí hubo aprendizaje significativo.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre esta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos, proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Ventajas	Desventajas
<p>Estimula la cooperación entre los grupos</p> <p>Rompen con la rutina y rigidez de la clase.</p> <p>Ayuda a aprender, retener y aplicar algunos conocimientos para ganar.</p>	<p>Si la recompensa del juego es muy notoria, puede crear conflicto entre los grupos.</p>

2.1.12 Clasificación de los juegos.

Juegos Creativos

Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y, bien concebidos y organizados, propician el desarrollo del grupo, a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas, para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase, y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

Juegos Didácticos

El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

El juego didáctico puede ser definido, como el modelo simbólico de la actividad profesional; mediante el juego didáctico ocupacional y otros

métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que deben reunir, para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

2.1.13 Teoría del Aprendizaje: Aportes de Ausubel

David Ausubel, introduce el concepto de aprendizaje socialmente significativo que se contrapone con el memorístico o repetitivo.

“El aprendizaje significativo es aquel en que la nueva información que presenta el educador, se relaciona con los conocimientos previos que la niña o niño tiene, sobre algún objeto de aprendizaje.

La niña o niño reorganiza su conocimiento del mundo, encuentra nuevas dimensiones que le permiten transferir a ese conocimiento a otras situaciones y descubre los procesos que lo explican, todo esto le proporciona su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va adquirir en el centro o mediante procesos de mediación cultural.

Al vincular de manera clara el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo”.(p13).

Según Ausubel, el conocimiento de las personas es una cadena de elementos antes, durante y después; es decir los conocimientos previos se articulan con los conocimientos nuevos mediante procesos. La filosofía representa el conocimiento del ser humano sobre su entorno, intenta señalar el camino de obtención de nuevos conocimientos, a partir de la proyección de la actividad que se da en el aspecto cognoscitivo, valorativo y en la comunicación.

(Ministerio de Educación, 2010), “Se concibe a la niña y al niño como personas libres desde su nacimiento, educables, irrepitibles, capaces de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno...sujetos capaces de percibir las señales afectivas y cognitivas que le llegan del

entorno, de ordenarlas e interpretarlas, de procesarlas y de generar respuestas propias...” (p. 8)

El ser humano es una persona libre desde que nace, y al serlo se convierten en receptores de datos que les permite desarrollar su personalidad, conocimiento y expresión.

2.1.14 Aprendizaje Significativo.

Definición. Para David Paúl Ausubel, el aprendizaje significativo se logra cuando se relaciona la nueva información, con aquella que se encuentra en la estructura cognoscitiva de la persona que aprende.

Se entiende por estructura cognoscitiva todo el conjunto de conocimientos, experiencias, información, conceptos que un individuo va acumulando a lo largo de su existencia; se lo compara con un almacén en donde permanece toda la información registrada sobre el mundo exterior. Pero además de estas características, la estructura mental posee mecanismos o procedimientos que garantizan que la persona pueda captar nueva información, retenerla, almacenarla, transformarla, reproducirla, emitirla.

2.115 Fases de Aprendizaje Significativo

Fase inicial de Aprendizaje

- El aprendizaje percibe la información como constituida por piezas o partes aisladas sin conexión conceptual.
- El aprendiz tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas, y para ello usa conocimiento esquemático.
- El procesamiento de la información es global y este se basa en escaso conocimiento sobre el dominio a aprender, estrategias generales independientes de dominio, uso de conocimiento de otro dominio, para interpretar la información (para comparar y usar analogías).

- La información aprendida es concreta (más que abstracta) y vinculada al contexto específico.
- Uso predominante de estrategias de repaso, para aprender la información.
- Gradualmente, el aprendiz va construyendo un panorama global del dominio del material que va aprender, para lo cual usa su conocimiento esquemático, establece analogías (con otros dominios que conoce mejor) para representarse ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas.

2.1.16 Fase Intermedia de Aprendizaje

- El aprendiz, empieza a encontrar relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y el dominio del aprendizaje en forma progresiva. Sin embargo, estos esquemas no permiten aún que el aprendiz, se conduzca en forma automática o autónoma.
- Se va realizando de manera paulatina un procesamiento más profundo del material. El conocimiento aprendido se vuelve aplicable a otros contextos.
- Hay más oportunidad para reflexionar sobre la situación, material y dominio.
- El conocimiento llega a ser más abstracto, es decir, menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido.
- Es posible el empleo de estrategias tales como: mapas conceptuales y redes semánticas (para plasmar conductas meta cognitivas), así como para usar la información en la solución de tareas- problema, donde se requiera la información a aprender.

Fase Terminal del Aprendizaje.

- Los conocimientos que comenzaron a ser elaborados en esquemas o mapas cognitivos en la fase anterior, llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía.

2.1.17 Condiciones que permiten el logro del Aprendizaje Significativo.

Para que realmente sea significativo el aprendizaje, debe reunir varias condiciones: la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje. Cuando se habla de que haya relacionabilidad no arbitraria, se quiere decir que si el material o contenido de aprendizaje en sí, no es arbitrario, y tiene la suficiente intencionalidad, habrá una manera de relacionarlo con las clases de ideas pertinentes, que los seres humanos son capaces de aprender. Respecto de la relacionabilidad sustancial, (no al pie de la letra), significa que si el material no es arbitrario, un mismo concepto o proposición, puede expresarse de manera sinónima y seguir transmitiendo exactamente el mismo significado. Hay que aclarar que ninguna tarea de aprendizaje, se realiza en el vacío cognitivo; aun tratándose de aprendizaje repetitivo o memorístico, puede relacionarse con la estructura cognitiva, no obstante sea arbitrariamente y sin adquisición de significado. Durante el aprendizaje significativo, el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información, con los conocimientos y experiencias previas y familiares, que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva. El significado es potencial o lógico, cuando nos referimos al significado inherente que posee el material simbólico, debido a su propia naturaleza y, solo podrá convertirse en significado real o psicológico, cuando el significado potencial se haya convertido en un contenido nuevo, diferenciado e idiosincrático, dentro de un sujeto particular.

2.1.18 La enseñanza de las Ciencias Naturales

a) Bases psicológicas del aprendizaje de las Ciencias Naturales.- El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, al igual que cualquier otro tipo de aprendizaje, necesita tomar en cuenta ciertas

condiciones psicológicas del alumno, a fin de ser un aprendizaje a plenitud, más eficiente y eficaz.

El estudiante viene con un determinado nivel educativo potencial que, en gran parte, está determinado por sus posibilidades genéticas y la calidad de nutrientes que ha ingerido durante sus primeros años de vida, los mismos que fortalecen sus reales aptitudes para el aprendizaje. Por lo tanto, es importante que el educador conozca estas características lo más acertadamente posible, además de identificar las aptitudes que trae el alumno desde su hogar, las cuales se desarrollan durante la edad preescolar, a través de la interacción con la familia.

Los educandos que son estimulados positivamente por sus padres, mediante gratificaciones emocionales ante sus logros; llevan adelante una vida más sana, más saludable y con (mayor) disposición para aprender. Se considera que la motivación es el primer paso a seguir, en la enseñanza.

De ella se aprovecha al momento de planificar una clase, ya que el aprendizaje será productivo solamente cuando el estudiante tenga la intención y la necesidad de aprender. Para caracterizar algunas pautas del desarrollo psicológico de los alumnos que cursan la Educación General Básica, se identifican tres grupos:

El primero, comprendido por niños y niñas entre los 6 y 9 años de edad. Poseen como características psicológicas la curiosidad y la imaginación; son capaces de identificar elementos, distinguirlos y compararlos; su pensamiento es esencialmente intuitivo, aunque su elaboración es más objetiva. Son niños que se interesan por la ciencia, desean tener contacto con las cosas y se sienten atraídos por las plantas, los insectos y otros animales. El segundo grupo comprende a niños y niñas de 9 a 13 años. Poseen un pensamiento objetivo, concreto; son fanáticos de la realidad: pueden enumerar y clasificar objetos; gustan de

las ciencias y mejoran sus percepciones. En esta etapa, los niños disfrutan de los trabajos en grupo y tienen facilidad para adquirir destrezas manuales, mejoran su dimensión espacial.

En el tercer grupo están incluidos los adolescentes de 13 a 16 años, además de las destrezas adquiridas en las etapas anteriores, empiezan a desarrollar el pensamiento lógico: resuelven problemas sencillos y se fascinan con el trabajo experimental, ideando modelos mecánicos para realizar trabajos (prácticas) de tipo científico. El interés por la sexualidad, es primordial en esta etapa.

b) Aportes curriculares en la enseñanza de las Ciencias Naturales.- A partir de los estudios de John Dewey y con fundamento en los aportes psicológicos de Piaget y Gagné, aparece una nueva tendencia para la enseñanza de las Ciencias Naturales, la cual enfatiza el desarrollo de capacidades intelectuales, psicomotrices y actitudinales y no los contenidos, como era usual en la didáctica tradicional. Esto implica que el estudiante, es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen numerosos diseños curriculares para la enseñanza de las ciencias, a nivel de Educación General Básica. Se diferencian por el mayor o menor énfasis que ponen en los procesos científicos o en los contenidos, en el grado de estructuración del programa y en las aproximaciones instruccionales utilizadas.

c) Tendencias actuales de la enseñanza de las Ciencias Naturales.- Tomando en cuenta las ideas de prestigiosos investigadores, con respecto a las nuevas tendencias en la enseñanza de las ciencias, se puede concluir que los aprendizajes científicos, respetan el curso evolutivo del desarrollo del niño. Por lo tanto, es necesario poner énfasis en los procesos de enseñanza que se emplean para tal propósito. La enseñanza de las Ciencias Naturales debe reunir características especiales: Debe tener relación con los procesos científicos y con el contenido. Debe partir del entorno natural.

Por ejemplo: si se pretende enseñar el proceso básico de clasificar, el objetivo fundamental podría centrarse en clasificar a los seres vivos de su propia región, utilizando criterios confiables. Este tema puede ser abordado bajo la modalidad de proyectos educativos de aula. Dichas actividades deben favorecer que el alumno manipule y examine permanentemente los materiales naturales de su propio entorno, físico y biológico, mediante la guía y la mediación del maestro. Si el estudiante está cursando los primeros años de enseñanza básica, las actividades tendientes al desarrollo de conceptos, se deberán sustentar por la observación inmediata y directa de aquello que se está estudiando, de modo que se produzca una relación entre el objeto, el ser vivo o el fenómeno real y la noción que de él se origina. Cuando se trabaja con educandos de octavo y novenos años de Educación General Básica, una actividad debería consistir en la lectura y análisis de los postulados científicos que constan en los textos especializados. Además, el profesor y ellos mismos deben formular hipótesis, labor que, a su vez, les permitirá ejercitar la capacidad de relacionar y moverse en el plano de lo posible, induciéndolos a comprobar sus planteamientos. Todas estas actividades podrán ser realizadas a través de proyectos.

Uno de los problemas más frecuentes en la enseñanza de las Ciencias Naturales, se relaciona con la falta de capacidad de asombro y duda que tienen los alumnos. A través de los proyectos de aula, se puede estimular a los alumnos para que se motiven e interesen por la indagación y el descubrimiento.

d) Los objetivos de aprendizaje en las Ciencias Naturales.- El objetivo prioritario de la enseñanza de las Ciencias Naturales en la Educación General Básica, es conseguir que todos los alumnos desarrollen sus capacidades intelectuales relacionadas con el método científico. Por consiguiente, es preciso contemplar algún nivel de capacidad en el proceso científico, además del contenido científico en sí mismo.

e) El método científico y su relación con los procesos científicos.- La enseñanza de las Ciencias Naturales en la Educación Básica, tiene como una de sus metas fundamentales, conseguir que el estudiante interiorice el método científico, entendido como un camino de pensamiento ordenado, que le permite resolver situaciones problemáticas.

El método, en sí mismo, constituye una forma de pensar, que induce a tomar conciencia de un problema, a plantear posibles soluciones para resolverlo y a probarlas ordenadamente, con el fin de obtener algún resultado.

La realización de proyectos de aula, posibilita la toma de conciencia de sí mismo y su entorno, de sus problemas y de los seres que lo rodean. Por esta razón, los docentes deben procurar que el alumno disponga de un saber fundamental para su desempeño académico: el método científico, como un camino ordenado para aproximarse a la verdad y enriquecer su personalidad. Los procesos científicos son: observar, medir, usar relaciones espaciotemporales, clasificar, comunicar, predecir e inferir, formular hipótesis y experimentar.

Observar.- Implica el contacto directo con los objetos y fenómenos naturales, con la finalidad de examinarlos detenidamente.

Medir. Este proceso acompaña y enriquece a la observación, ya que ayuda a obtener descripciones más precisas; debe ser adquirido paulatinamente.

Usar relaciones espacio-temporales. Es necesario que los alumnos desarrollen la capacidad de establecer relaciones en el espacio y en el tiempo. Esto les permitirá mejorar sus observaciones y comunicarlas adecuadamente, utilizando un lenguaje claro y preciso. Las relaciones espacio-temporales son de forma, tiempo, dirección, distancia y velocidad para desarrollar habilidades que le permitan tener una vivencia del tiempo

como una herramienta necesaria para organizarse, planear sus propias actividades y relacionarlas con las de otras personas.

Clasificar. El proceso de clasificación, consiste en la capacidad de separar los elementos de un conjunto inicial en clases o subconjuntos, tomando como base las características de dichos elementos. Estas características invariables, que permiten subdividir los elementos de un conjunto en subconjuntos, reciben el nombre de criterios de clasificación.

Comunicar. La herramienta que utiliza el ser humano para comunicarse es el lenguaje. Así, a través de la expresión verbal transmite sus ideas; se expresa con movimientos de las manos, gestos faciales y de todo el cuerpo, y también es capaz de usar el lenguaje escrito. Mediante la realización de un proyecto, es posible desarrollar la capacidad de comunicar las ideas con claridad y precisión, practicando constantemente la correcta escritura de informes. La comunicación escrita juega un papel muy importante en la comunicación de resultados, conclusiones y recomendaciones, así como en el proceso de describir la información y los datos recopilados.

Predecir. La capacidad de anticipar futuras observaciones acerca de un fenómeno, depende de las observaciones realizadas con anterioridad. Para hacer un pronóstico de validez científica, se lo debe sustentar en observaciones previas, pues, de no hacerlo, se estará solamente adivinando.

Para poder predecir un fenómeno o un hecho, se deben conocer los procesos que hacen que el fenómeno se repita con regularidad.

Inferir. Significa interpretar razonadamente un hecho particular. Más allá de la percepción de los sentidos, existen otros elementos que, mediante una actividad mental entrenada, permiten interpretar y buscar otros

significados que están implícitos. Este proceso también se puede realizar a través de la utilización de fórmulas matemáticas.

Formular hipótesis. Consiste en plantear explicaciones en forma científica. Esto implica utilizar variadas fuentes de información y establecer relaciones entre los antecedentes recopilados. Cuando la hipótesis no resulta verdadera, hay que reformularla, para lo cual se deben revisar los antecedentes que la originaron, agregar nueva información y, si fuese necesario, establecer nuevas relaciones entre los datos. Por esta razón, es necesario otro proceso: la experimentación. La hipótesis es una explicación que necesariamente apunta a una generalización.

Experimentar. Este proceso es considerado el más complejo y el más integrador de todos, porque requiere del conjunto de los procesos arriba descritos. Asimismo, es considerado como el proceso que más se aproxima al método científico como tal, pues implica una secuencia lógica y ordenada, conducente a la solución de un problema.

f) El redescubrimiento como base en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales.-

El ser humano aprende gran parte de lo que sabe, a través de la experiencia, esto es, “haciendo” aquello que le ayudará a obtener datos y sacar conclusiones. Por esta razón, el docente debe incluir en sus planificaciones, la realización de proyectos de aula, pues así el alumno aprenderá con gusto e incrementará su comprensión y su interés por aprender.

Un trabajo experimental en el aula optimiza las capacidades intelectuales, al mismo tiempo que despierta la creatividad, la receptividad y la reflexión, cumpliendo con el precepto de que el aprendizaje es una experiencia intencional y personal del alumno.

g) El aprendizaje como experiencia personal.- Los actuales estudios de psicología educativa enseñan, que el aprendizaje debe complementar lo intelectual con lo afectivo. Para que esto suceda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno debe tener interés por aprender. Así, la función primordial del maestro, como mediador, consiste en despertar e incrementar dicho interés, generando junto con el alumno, situaciones reales de aprendizaje.

Esto se podrá conseguir mediante la planificación de proyectos de aula y la ejecución participativa de los mismos; incluyendo la experimentación (laboratorios) y observación del entorno inmediato, por parte de los estudiantes.

2.1.19 Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje en las Ciencias Naturales

Gabriela Olvera Landeros en su obra: “Aprender a Enseñar y Evaluar las Ciencias Naturales en el Nivel Medio Superior (2012), sostiene que al implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, es importante que el docente considere el cómo abordar y manejar el grupo, a partir de la dinámica de este. Con respecto a este concepto, “dinámica de grupo”, diversos autores tales como Olmsted y Knowles, la definen como: “La interacción recíproca de diversas fuerza que constituyen un efecto resultante sobre un grupo determinado”. Estas fuerzas pueden ser complejas e independientes, sin embargo se caracterizan por no ser constantes dentro de todos los grupos. En cada grupo se presenta una particular y singular dinámica. Por otra parte, Díaz Barriga (2000), menciona que un buen grupo puede estimular la autenticidad, la participación, la liberación de rutinas, el rechazo a los patrones establecidos. Para lograr lo anterior, los miembros del grupo deben pensar y trabajar como unidad, regidos por un propósito definido, en este caso particular, será la detección de conocimientos, habilidades y recursos, previos al inicio del curso.

Se presenta a continuación, una serie de estrategias empleadas en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales, las cuales fomentan el aprendizaje en equipo colaborativo y el desarrollo de habilidades y destrezas, todas con carácter de adaptable y perfectible y que son aplicables en grupos de estudiantes de educación básica, media y media superior que cursen asignaturas del área de Ciencias Naturales.

Se basan en la pedagogía constructivista; esto tomando como base a Piaget, (quien fundamentó la idea de que el desarrollo cognoscitivo es un proceso adaptativo (asimilación–acomodación) que sigue a la adaptación biológica),y sostiene que las estructuras intelectuales y los conocimientos mismos, son construidos por el sujeto, pues no dependen únicamente de la herencia, el ambiente y la maduración.

Se manifiesta características también dentro de la llamada “Escuela Nueva” la cual surge hacia finales del siglo XIX, siendo su principal promotor Ferriere (1879-1960), quien propone una actitud pedagógica de respeto a las necesidades e intereses del estudiante, quien, conducido con una metodología activa, deberá desarrollar un espíritu crítico y de cooperación. Constituye el eje de toda la actividad educativa (paidocentrismo), en contraste con el tradicionalismo, que considera al docente, como el responsable y protagonista principal del proceso educativo.

Cabe mencionar que también encuadra en las características de la “Escuela activa” la cual inicia con Rousseau y se concreta con Dewey, su precepto más importante es que la enseñanza debe responder a la curiosidad e interés. El aprendizaje tiene lugar cuando el estudiante se enfrenta a la necesidad de escoger entre hipótesis y acción. Es definida como promotora de una educación en libertad para la libertad, y sus características básicas son: la preponderancia de la actividad, y libertad en el aprendizaje.

Por último, también se sugieren estrategias por medio de la “simulación y juego”, los estudiantes son eficaces en la construcción de su propio aprendizaje y el aprendizaje activo y colaborativo.

2.1.20 Didáctica de las Ciencias Naturales

Según Leymonié Sáenz Julia en su obra “Aportes para la enseñanza de las Ciencias Naturales,” 2009 dice:

-La Didáctica de las Ciencias Naturales comienza a emerger como una disciplina independiente hace unos 30 años, debido al especial interés que por esa época recibió la enseñanza de esta área, fundamentalmente en Europa y Estados Unidos. Las primeras reformas en los currículos de Ciencias, en la década del 60, apuntaban a superar los enfoques tradicionales de “enseñanza por trasmisión de conocimientos”, donde la experimentación, estaba prácticamente ausente de las aulas y los contenidos científicos eran organizados de acuerdo a la lógica interna de la disciplina. Dentro de este enfoque, el papel del docente era fundamental: la única actividad esperada de los alumnos era la asimilación de los contenidos impartidos por el maestro. Es posible resumir los objetivos perseguidos en estas primeras reformas en uno sólo: la creación de “pequeños científicos”, gracias a los nuevos métodos didácticos que ponían el énfasis, en “la Ciencia como interrogación” o “el aprender haciendo” (Matthews, 1991).

El enfoque didáctico estaba basado en la metodología científica y fueron desarrolladas taxonomías de objetivos científicos, que aspiraban a conseguir determinadas competencias, en cuanto a procedimientos y actitudes (Porlán, 1993).

Otra dimensión de este mismo paradigma, se apoya en la concepción piagetiana de que el pensamiento formal, es condición no sólo necesaria sino suficiente, para acceder al conocimiento científico (Piaget, 1955). Muchos movimientos renovadores de la enseñanza de las Ciencias

Naturales, se han apoyado en esta postura, convirtiendo al pensamiento formal, en el objetivo principal de la misma. Cabe destacar que en los países latinoamericanos, estas reformas comenzaron a producirse mucho después, y en la mayor parte de los casos, como copias descontextualizadas de aquellas.

Si bien el propio Piaget nunca incursionó en el terreno educativo, sus ideas psicológicas y epistemológicas fueron muy atractivas para muchos educadores y han sido profusamente aplicadas a la enseñanza en general y a la enseñanza de las ciencias en particular. Muchos movimientos renovadores de la enseñanza de las Ciencias Naturales, se han apoyado en esta postura, convirtiendo al pensamiento formal, en el objetivo principal de la misma

Según estas tendencias el pensamiento formal, una vez alcanzadas las estructuras fundamentales y sin importar los contenidos, es capaz de permitir el acceso a la comprensión de cualquier concepto científico.

Los contenidos específicos de cada disciplina dejan de tener sentido en sí mismos, para convertirse en un vehículo que permite alcanzar el pensamiento formal. Las posturas más radicales en esta línea, plantean que todas las disciplinas deberían encaminarse a enseñar a pensar formalmente, con independencia del contenido; es decir, a dominar el método científico, los procesos de la Ciencia.

Durante los años 70 proliferaron los proyectos de enseñanza de las Ciencias, basados en la enseñanza por descubrimiento autónomo y la metodología de los procesos, así como también los proyectos de Ciencias Integradas, orientaciones que hoy, la investigación didáctica, ha hecho evolucionar hacia formas más dirigidas y con un grado de integración conceptual menor. Igualmente estas tendencias suelen observarse aún en muchos diseños curriculares referidos a la enseñanza primaria.

Las implicancias didácticas de este enfoque son bien claras: debe permitirse que el niño y el joven descubran por sí mismos los diversos conceptos científicos, apelando a un proceso de maduración espontánea. Resumiendo esta concepción, se cita muchas veces una apreciación de Piaget en la cual plantea que cada vez que se le enseña prematuramente a un niño, algo que hubiera podido descubrir por sí solo, se le impide inventarlo y, en consecuencia, entenderlo completamente. Sin embargo, este es un enfoque que no toma en cuenta el papel que juegan los paradigmas teóricos en el proceso de investigación científica, desconociendo el hecho de que cada disciplina, se caracteriza por una cierta estructura conceptual. Coherentemente, también ignora que el alumno tiene un aparato de nociones previo.

2.1.21 Principios didácticos

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

Carácter científico. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación, el docente estructura actividades prácticas.

Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para este principio, los alumnos, pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente, la observación del alumno y preguntas en la interacción o la retroalimentación.

Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

6. Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido. Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica, para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno, hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

2.1.22 Metodología

Según Díaz-Barriga A, F. (1998) en su obra Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo, para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede

contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo. La propuesta se basa en la lúdica, como manifestación de energía por parte del alumno, a través de diversas actividades.

Sirve para desarrollar procesos de aprendizaje y se puede utilizar en todos los niveles o semestres, en enseñanza formal e informal. Esta metodología, no debe confundirse con presentación de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. Es fácil la comprensión de un contenido

cuando el alumno está en contacto con el mundo que lo rodea, de una manera atractiva y divertida.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica se propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados.

Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, los que afloran de manera espontánea en una clase lúdica. Se logra, que el alumno tenga diversas perspectivas del mundo y se integre a los espacios sociales que se le presentan.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad, son los factores primordiales en una clase lúdica.

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la

elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales, más efectivas.

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades lúdicas, es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final. La planeación y secuencia de la clase lúdica, así como, selección y uso de materiales y recursos didácticos, son aspectos que se estudian, se trabajan y desarrollan por el docente.

Se consideran y trabajan aspectos importantes y necesarios como la motivación, la metacognición y la evaluación para la asimilación de contenidos, ya que brinda una calificación y el docente puede tener con ello, una idea de los avances reales de sus estudiantes. El estudiante debe permanecer en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el docente no puede aplicar actividades lúdicas, hasta que todos los estudiantes se hayan familiarizado entre ellos. Deben explicarse de

manera sencilla, los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de aplicar la actividad en la clase.

2.2 Posicionamiento teórico personal

David Ausubel introduce el concepto de aprendizaje socialmente significativo, que se contrapone con el memorístico o repetitivo.

“El aprendizaje significativo es aquel en que la nueva información que presenta el educador, se relaciona con los conocimientos previos que la niña o niño tiene sobre algún objeto de aprendizaje.

El gran propósito de los maestros, es el de preparar personas con un alto potencial, con capacidad de analizar los fenómenos que se presentan en el mundo actual, para poder enfrentarlos y brindar las soluciones adecuadas.

La enseñanza de las Ciencias Naturales, requiere por lo tanto una estructuración pedagógica basada en metodologías lúdicas, que enriquezcan el conocimiento en esta área. Luego de analizar los diferentes fundamentos resumidos en el marco teórico, se destaca el valor y la necesidad primordial de conocer todo lo conveniente a la aplicación de estrategias lúdicas, en el desarrollo de las actividades del proceso enseñanza –aprendizaje, en el área de Ciencias Naturales.

Para esta investigación, se han escogido diferentes habilidades cognitivas y motrices, enfocadas hacia la exploración individual de cada estudiante y que de esta manera, pueda adquirir determinados esquemas de conocimiento no memorísticos, partiendo de su conocimiento previo y de las características específicas de su entorno natural, además, se debe tomar en cuenta el rol del docente, en el proceso de aprendizaje, ofreciendo para esto, una propuesta de estrategias lúdicas, que busca ser un sustento de apoyo al docente y educando en su aprendizaje, y de esta forma, definir al juego como la actividad principal de motivación, en un

tiempo de trabajo con niños dentro y fuera del aula, ayudando así al estudiante, a ser parte activa de su aprendizaje; asimilando y expresando lo que siente, piense e imagine, y esto es lo que los hace ser creativos y desenvolverse de una mejor manera, en el aspecto educativo.

2.3 Glosario de términos

Aprendizaje significativo.- Es la adquisición de nuevos significados, es un proceso mediante el cual la información nueva es relacionada con una información previa que existe en la estructura cognoscitiva del estudiante.

Constructivismo.-Teorías acerca de los procesos cognoscitivos, unas hacen referencias al carácter pasivo y otras al carácter de dichos procesos.

Comportamiento: Conducta, modo de ser. Cualquier acción o reacción que una persona manifiesta, con respecto al ambiente. A veces implica la valoración subjetiva de la conducta.

Cuento: Relato, generalmente indiscreto, de un suceso. Relación, de palabra o por escrito, de un suceso falso o de pura invención. Narración breve de ficción.

Destrezas.- Habilidad, arte, primor o propiedad, con que se hace algo.

Didáctica.- Propia, adecuada para enseñar o instruir. Arte de enseñar.

Eficacia.- Capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera.

Egocentrismo.- Exagerada exaltación de la propia personalidad, hasta considerarla como centro de la atención y actividades generales.

Estrategia:- En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima, en cada momento.

Estrategias Metodológicas.- Es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permiten conseguir un objetivo, sirven para obtener determinados resultados.

Estrategias de aprendizaje.- Constituyen las acciones y pensamientos de los estudiantes que se dan durante el aprendizaje, las cuales influyen en la selección, adquisición, retención e integración de los nuevos conocimientos.

Evaluación.- Proceso sistémico, integrado y continuo que sirve para observar los logros alcanzados.

Ficticio: Fingido, imaginario o falso. Entusiasmo ficticio. Convencional, que resulta de una convención.

Indagar.- intentar averiguar, inquirir algo discurrendo o con preguntas.

Leyenda: Son narraciones, casi siempre de origen oral, basadas en algún hecho real que se ha recreado muchísimas veces y han sido enriquecidas con la fantasía y la imaginación populares, alejándose más de su origen. Su punto de partida son personajes tan comunes, que le confieren un aire de realismo y que actúan en lugares y momentos determinados.

Método.- Guía, camino o proceso a seguir para alcanzar un fin deseado.

Metodología.- componente que va implícito en el currículo y que depende de la orientación paradigmática. Se refiere a la aplicación de métodos, técnicas, formas que el maestro utiliza, para llevar a efecto los contenidos de los planes y programas.

Modelo: Arquetipo o punto de referencia para imitarlo o reproducirlo. En las obras de ingenio y en las acciones morales; ejemplar, que por su perfección, se debe seguir e imitar. Representación en pequeño de

alguna cosa. Esquema teórico, generalmente en forma matemática, de un sistema o de una realidad compleja, como la evolución económica de un país, que se elabora para facilitar su comprensión y el estudio de su comportamiento.

Paradigma.- Ejemplo o ejemplar. Cada uno de los esquemas formales en que se organizan las palabras nominales y verbales, para sus respectivas flexiones.

Pedagogía.- Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

Pedagogo: Denominación que engloba a los maestros o profesores, y que indica particularmente, al que se especializa en el estudio de la pedagogía.

Recursos didácticos.- Son situaciones o elementos exactos o audiovisuales, que permiten el proceso enseñanza aprendizaje, como medio propulsor de imágenes cognoscitivas.

Rendimiento.- producto o utilidad que rinde o da alguien o algo.

Taller: Lugar en que se trabaja una obra de manos. Escuela o seminario de ciencias o de artes. Conjunto de colaboradores de un maestro.

Técnica didáctica.- es un proceso lógico y con un fundamento psicológico, destinado a orientar el aprendizaje del estudiante.

2.4 Interrogantes de investigación

- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que se pueden utilizar con los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación Básica, de la Escuela “República de Colombia”?

- ¿Qué elementos deben integrar la guía lúdica que será de utilidad para los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, de la Escuela “República de Colombia”?
- ¿A quienes socializamos la guía de método lúdico”?

2.5 Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Es una actividad estructurada que consiste en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices intelectuales y sociales.	Metodología lúdica	¿Qué es el método lúdico?	-Lúdica como estrategia didáctica. -Conceptualización - Principios - Características - Importancia - Procedimiento - Finalidad - Técnica del juego - Ventajas - Desventajas - Clasificación de los juegos.
Es el proceso de adquisición de un nuevo conocimiento o conducta a consecuencia de su interacción con el medio externo del individuo para comprender y actuar.	Aprendizaje significativo	¿Cómo se logra el aprendizaje significativo?	-Conceptualización -Fases del aprendizaje significativo -Condiciones que permiten el logro del aprendizaje significativo.
Es aquella ciencia que tienen por objeto el estudio de la naturaleza siguiendo la modalidad del método científico conocida como método experimental	Ciencias Naturales	-Generalidades -Bases psicológicas de la enseñanza de Ciencias Naturales -Aportes curriculares -Modelos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Naturales.	Aplicabilidad de los modelos didácticos. -Utilización de métodos activos. -El aprendizaje como experiencia personal. -El método Científico y su relación con los procesos científicos.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de investigación

El trabajo estuvo enmarcado en la modalidad del proyecto factible, con la ayuda de estudios, documentales y de campo, los cuales estuvieron acordes al problema y los objetivos formulados.

3.1.1 Investigación de Campo.- Porque es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, se encaminó a conseguir información apreciable y fehaciente, para concebir, comprobar, corregir o emplear el conocimiento. Además, permite manejar datos con mayor seguridad, ya que se realiza en el propio sitio, donde se encuentran los individuos de estudio.

3.1.2 Investigación bibliográfica.- se puede afirmar que es bibliográfica, porque es el resultado de consultas de revistas, internet, libros, material especializado, propios del tema en estudio, consultas que sirvieron para recolectar información que sustenta la base teórica, que permitió obtener datos originales.

3.1.3 Descriptiva y propositiva.- Se analizó y detalló datos, a partir de sucesos y realidades que son objeto de este trabajo de investigación y se proyectaron soluciones.

3.2 Métodos

En este proyecto se aplicó los siguientes métodos:

Empíricos

Observación científica: La aplicación de dicho, ya que consiste en examinar directamente algún hecho, teniendo un propósito expreso conforme a un plan determinado y recopilando los datos, en una forma sistemática. El apreciar, ver, analizar un objeto o un sujeto con la orientación de una guía o cuestionario, para orientar la observación.

Recolección de información: La recolección de información permitió obtener datos reales, que ayudaron a fundamentar el problema y posteriormente, solucionarlo.

Analítico Sintético: Es un proceso que permitió descomponer y distinguir los elementos de un todo, para revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado y luego, tiende a reconstruir el todo, a partir de los elementos estudiados, por el análisis.

Inductivo deductivo: permitió comprender y analizar el problema, partiendo de lo particular, para llegar a una generalización.

Matemático: Se aplicó este método, porque ayudó a la tabulación e interpretación de los resultados obtenidos.

3.3 Técnicas

Se aplicó la encuesta a las maestras, niños y niñas de la escuela República Colombia con la finalidad de recabar información, sobre el desarrollo de actividades lúdicas en la enseñanza–aprendizaje, de las Ciencias Naturales.

3.4 Población

La población estuvo constituida de la siguiente manera:

ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA”

AÑOS	NIÑOS /AS	DOCENTES
5to.	35	3
6to.	35	3
7mo.	36	2
TOTAL	106	8

3.5 Muestra

Se trabajó con el 100% de la población, para obtener mejores resultados, y no se aplicó la fórmula, ya que la población es menor a 200 individuos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

1. ¿Le interesa las clases de Ciencias Naturales con actividades basadas en los juegos?

Tabla 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	98	92
POCO	8	8
NADA	0	0
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se refleja en el gráfico, más de la mitad de los encuestados, manifiestan tener mucho interés a las clases de Ciencias Naturales con actividades basadas en los juegos, mientras que un mínimo de ellos, dicen tener un poco. De lo que se puede identificar que los niños tienen interés por las clases de Ciencias Naturales, basada en los juegos.

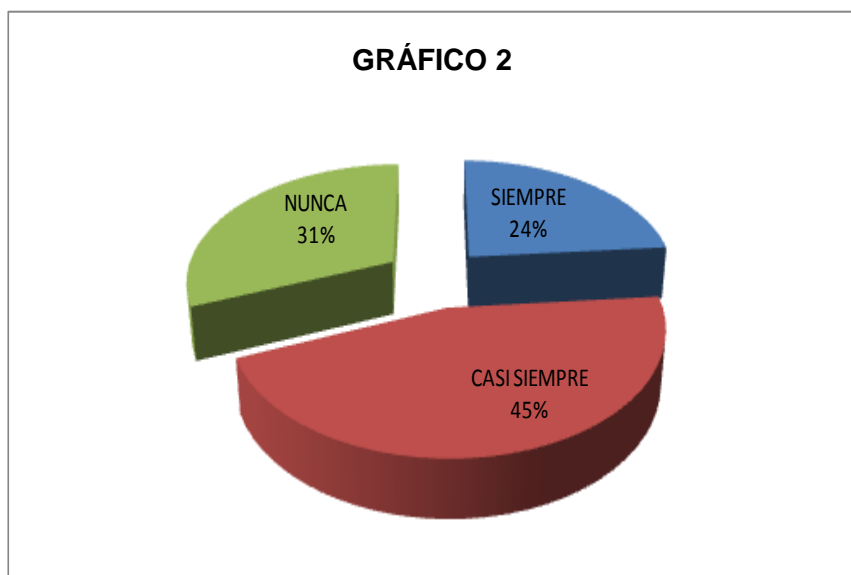
2. ¿Su maestro/a utiliza en sus clases de Ciencias Naturales, materiales concretos y divertidos para lograr un aprendizaje que le sea útil en la vida diaria?

Tabla 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	25	24
CASI SIEMPRE	48	45
NUNCA	33	31
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se observa en el gráfico, más de la mitad de los maestros utilizan en sus clases de Ciencias Naturales, materiales concretos y divertidos para lograr un aprendizaje que le sea útil en la vida diaria y una tercera parte nunca, y la cuarta parte siempre, evidenciándonos que los maestros, sí utilizan en sus clases de Ciencias Naturales, materiales concretos y divertidos, para lograr su aprendizaje.

3. ¿Cree que es importante que su maestro/a utilice juegos educativos en sus clases, para aprender mejor los temas de Ciencias Naturales?

Tabla 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUY IMPORTANTE	106	100
POCO IMPORTANTE	0	0
NADA IMPORTANTE	0	0
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se puede observar en el gráfico, todos los niños/as investigados afirman, que es muy importante que su maestro/a, utilice juegos educativos en sus clases, para aprender mejor los temas de Ciencias Naturales, evidenciándonos la importancia de este tema.

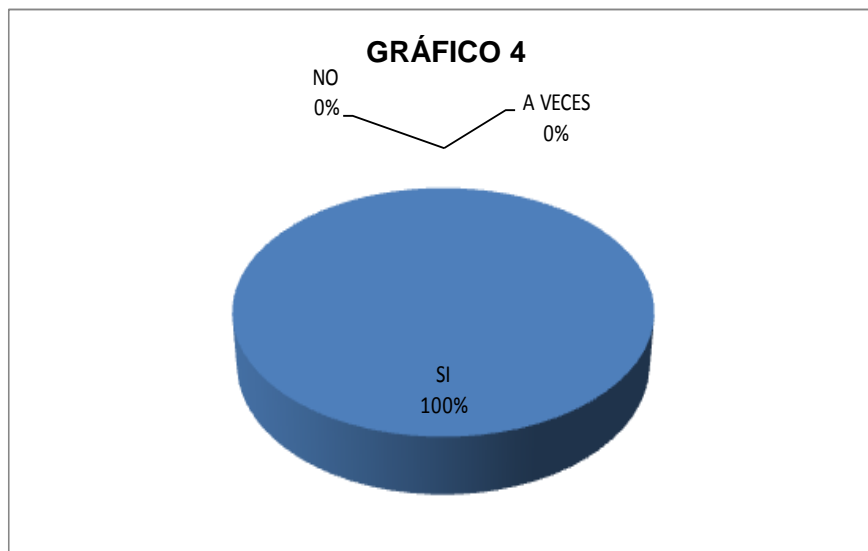
4. ¿Cree que los ciclos de la naturaleza se pueden aprender mejor, si se usan actividades basadas en los juegos?

Tabla 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SÍ	106	100
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se puede observar en el gráfico, todos los niños/as investigados afirman, que los ciclos de la naturaleza se pueden aprender mejor, si se usan actividades basadas en los juegos, evidenciándonos el interés que tienen por este tema.

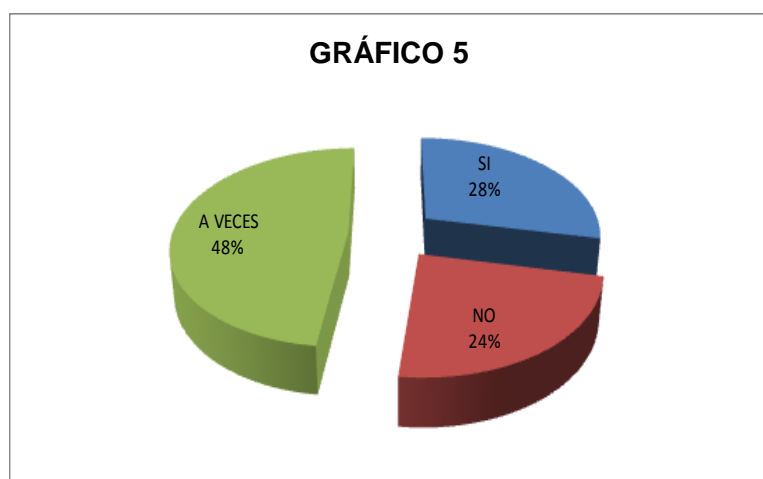
5. ¿Su maestro/a, le motiva a aprender y a cuidar la naturaleza a través de la participación, entretenimiento, creatividad y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, para que se mantenga el equilibrio de la misma?

Tabla 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SÍ	30	28
NO	25	24
A VECES	51	48
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se puede observar en el gráfico, la mayoría de los encuestados afirman que a veces su maestro/a, le motiva a aprender y a cuidar la naturaleza a través de la participación, entretenimiento, creatividad y la obtención de resultados, en situaciones problemáticas reales, para que se mantenga el equilibrio de la misma, la tercera parte siempre, y la cuarta nunca los motivan, evidenciándonos la importancia que tienen que los niños/as, sean motivados para aprender mejor.

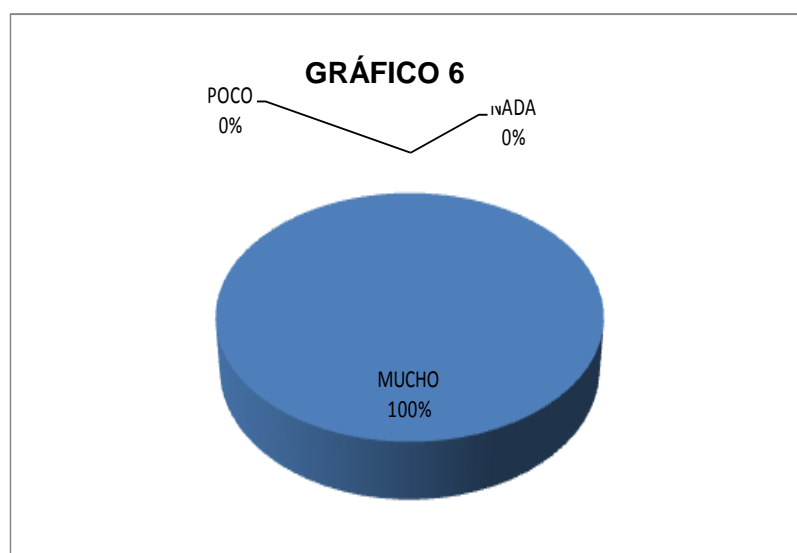
6. ¿Le interesa los temas de Ciencias Naturales relacionados con el cuidado del medio ambiente, para no alterar los ciclos de la naturaleza y otros cambios mediante juegos?

Tabla 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	106	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se puede evidenciar en el gráfico, todos los niños/as investigados afirman que les interesa de manera considerable los temas de Ciencias Naturales, relacionados con el cuidado del medio ambiente, para no alterar los ciclos de la naturaleza y otros cambios, mediante juegos, evidenciándonos la importancia de este tema investigativo.

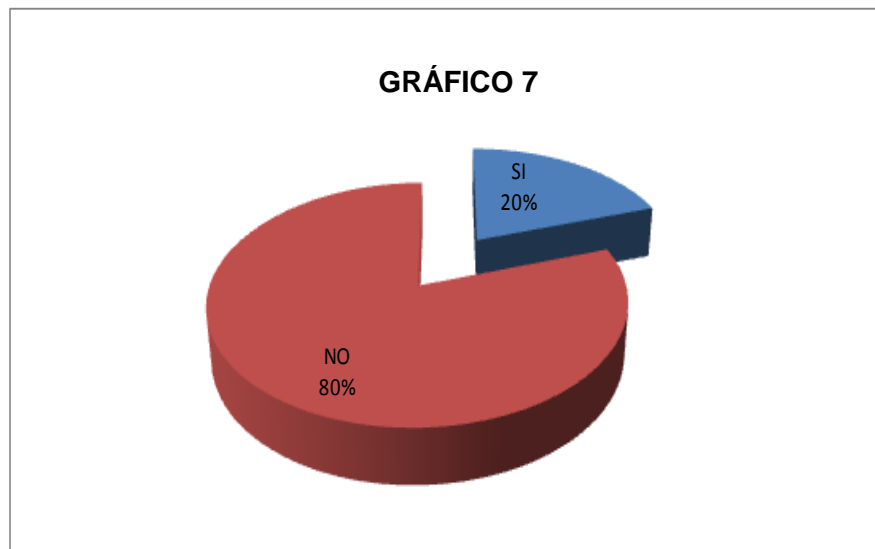
7. ¿En su institución, existe algún documento que les proponga actividades interesantes y entretenidas, que sustente los temas de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

Tabla 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	21	20
NO	85	80
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se puede observar en el gráfico, la mayoría afirma que en la institución, no existe algún documento que les proponga actividades interesantes y entretenidas, que sustente los temas de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, y un porcentaje menor afirma que sí existe, evidenciándonos la importancia de que se implemente, una guía de actividades interesantes y entretenidas, para que sea fácil el aprendizaje.

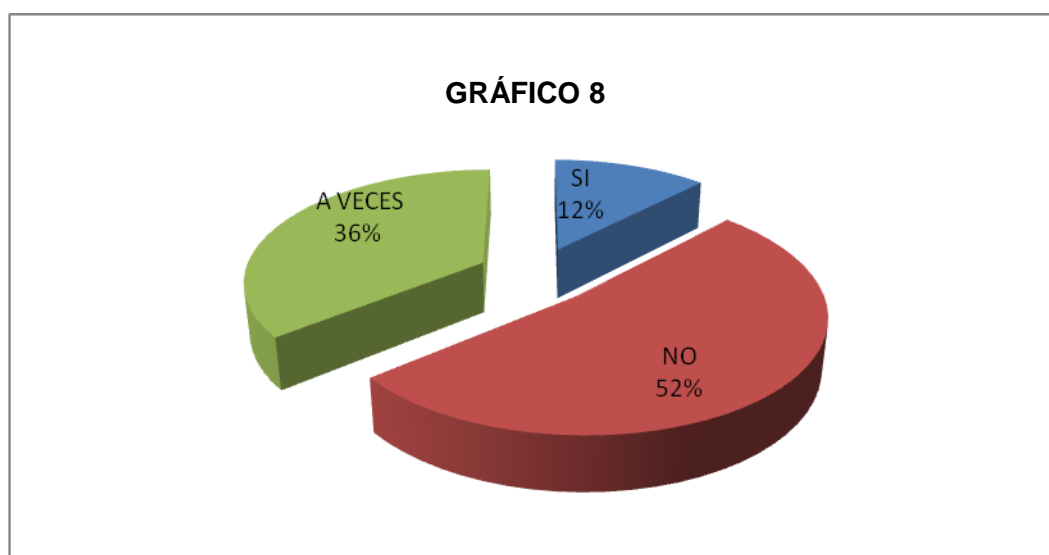
8. ¿Su maestro/a utiliza material didáctico variado en sus clases de Ciencias Naturales, para lograr un aprendizaje significativo?

Tabla 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	13	12
NO	55	52
A VECES	38	36
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se puede evidenciar en el gráfico, la mayoría de los niños/as investigados, dicen que su maestro/a, no utiliza material didáctico variado en sus clases de Ciencias Naturales para lograr un aprendizaje significativo, la cuarta parte señala que a veces, y la tercera que sí utiliza este material, evidenciándonos la importancia que tienen la utilización de material didáctico variado, en las clases.

9. ¿Cree que al aplicar en su aprendizaje juegos creativos, les ayuda a aprender, retener y aplicar algunos conocimientos, para solucionar los problemas relacionados con la naturaleza y sus cambios?

Tabla 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	106	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se observa en el gráfico, todos los estudiantes investigados afirman que, utilizar en su aprendizaje juegos creativos, les ayuda a aprender, retener y aplicar algunos conocimientos, para solucionar los problemas relacionados con la naturaleza y sus cambios, demostrando la importancia de emplear en su aprendizaje juegos creativos.

10. ¿Le gustaría tener a su alcance un documento con actividades dinámicas, en las que se relacione la teoría con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, de los temas de Ciencias Naturales?

Tabla 10

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	106	100
NO	0	0
TOTAL	106	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Cómo se evidencia en el gráfico, todos los niños/as investigados afirman que, sí les gustaría tener a su alcance un documento con actividades dinámicas, en las que se relacione la teoría con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, de los temas de Ciencias Naturales, evidenciándonos el interés que tienen por aprender este tema.

4.2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA

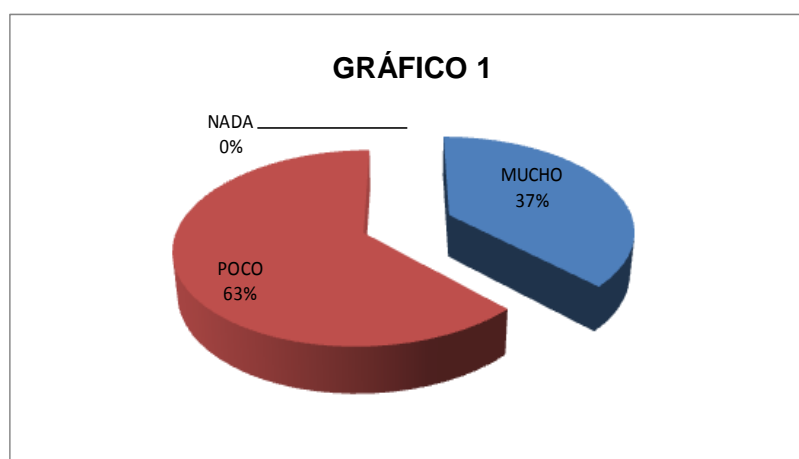
1. ¿Tiene el conocimiento suficiente sobre metodología lúdica para la enseñanza de Ciencias Naturales?

Tabla 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	3	38
POCO	5	63
NADA	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico la mayoría de los docentes afirman que, pocos son los maestros que tienen el conocimiento suficiente, sobre metodología lúdica para la enseñanza de Ciencias Naturales, y un menor porcentaje, si tiene el conocimiento, evidenciando la necesidad que tienen de conocer lo suficiente sobre metodología lúdica.

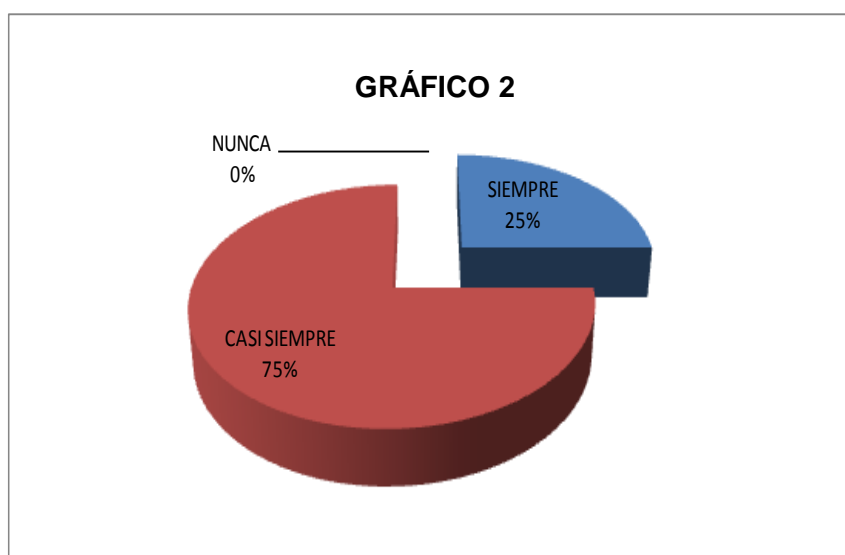
2. ¿Plantea sus clases de Ciencias Naturales con la metodología lúdica?

Tabla 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	25
CASI SIEMPRE	6	75
NUNCA	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, la mayoría de los maestros encuestados afirman que, casi siempre, plantean sus clases de Ciencias Naturales con la metodología lúdica y un menor porcentaje, siempre lo hace, evidenciándonos la importancia de dicho método para el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

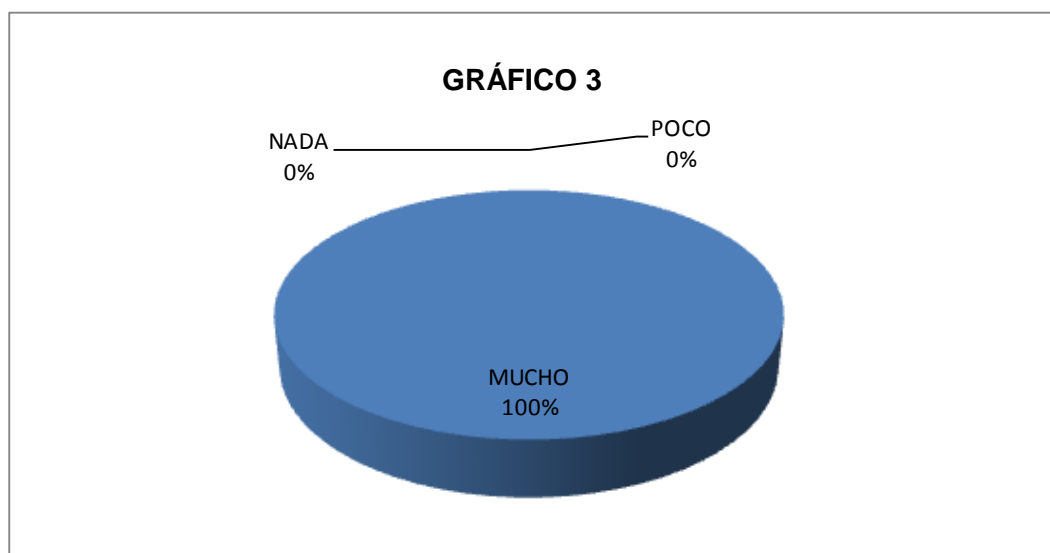
3. ¿Cree que al implementar actividades apoyadas en el juego se pueden lograr aprendizajes significativos?

Tabla 3

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	8	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, todos los maestros encuestados afirman que al implementar actividades apoyadas en el juego, se pueden lograr aprendizajes significativos, justificando la importancia del esparcimiento para lograr un aprendizaje significativo.

4. ¿Cree que el método lúdico es aplicable en el tema de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

Tabla 4

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	8	100
NO	0	0
A VECES	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, todos los maestros encuestados afirman que el método lúdico es aplicable en el tema de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, demostrando que los docentes están de acuerdo en aplicar la lúdica para el aprendizaje de los ciclos de la naturaleza.

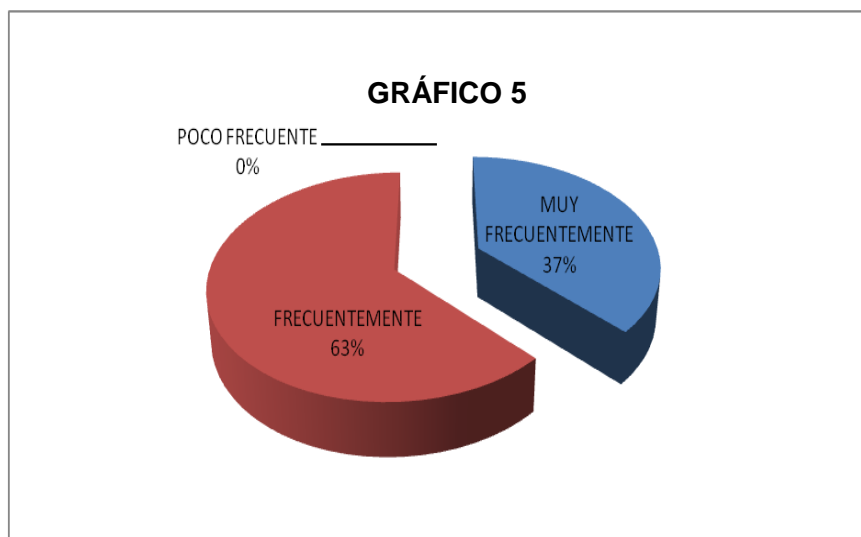
5. ¿Motiva al conocimiento y a valorar la naturaleza aplicando actividades divertidas?

Tabla 5

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUY FRECUENTEMENTE	3	38
FRECUENTEMENTE	5	63
POCO FRECUENTE	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, la mayoría de los docentes encuestados afirman que frecuentemente motivan a sus alumnos al conocimiento y a valorar la naturaleza, aplicando actividades divertidas, y, un menor porcentaje, lo hace frecuentemente, probando la importancia que tiene la motivación para lograr el aprendizaje y valorar la naturaleza.

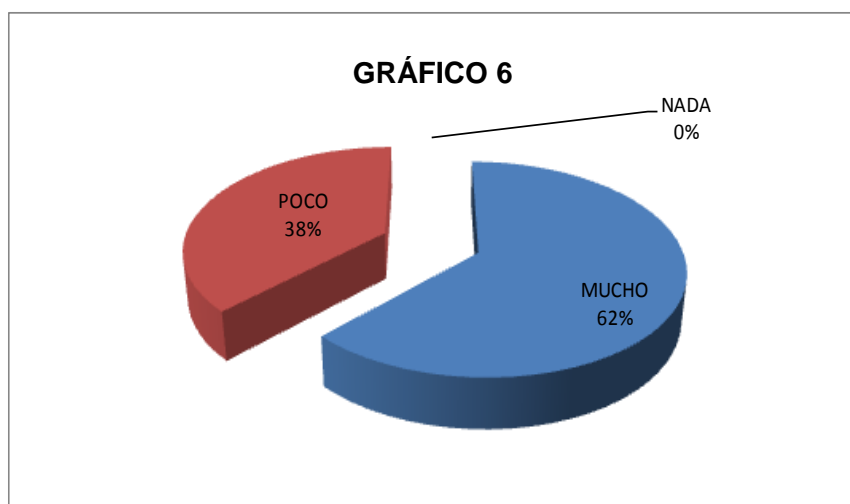
6. ¿Como docente, impulsa en su aula el cuidado del medio ambiente ya que los ciclos de la naturaleza y su movimiento armónico, se relacionan con el desarrollo de los seres bióticos?

Tabla 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	5	63
POCO	3	38
NADA	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, la mayoría de los docentes investigados afirman que impulsan en su salón de clases, el cuidado del medio ambiente, ya que los ciclos de la naturaleza y su movimiento armónico, se relacionan con el desarrollo de los seres bióticos, y un menor porcentaje no lo hace, evidenciándonos que el maestro sí está interesado de impulsar en el aula el cuidado del medio ambiente, de manera específica, en lo relacionado con los ciclos de la naturaleza.

7. ¿Existe información adecuada sobre el método lúdico que se pueda emplear en su institución, para el aprendizaje de Ciencias Naturales?

Tabla 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	8	100
POCO	0	0
NADA	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, todos los docentes investigados afirman que sí existe información adecuada sobre el método lúdico, que se pueda emplear en su institución para el aprendizaje de Ciencias Naturales, evidenciándonos las facilidades que existe para emplear en la institución el aprendizaje de esta ciencia.

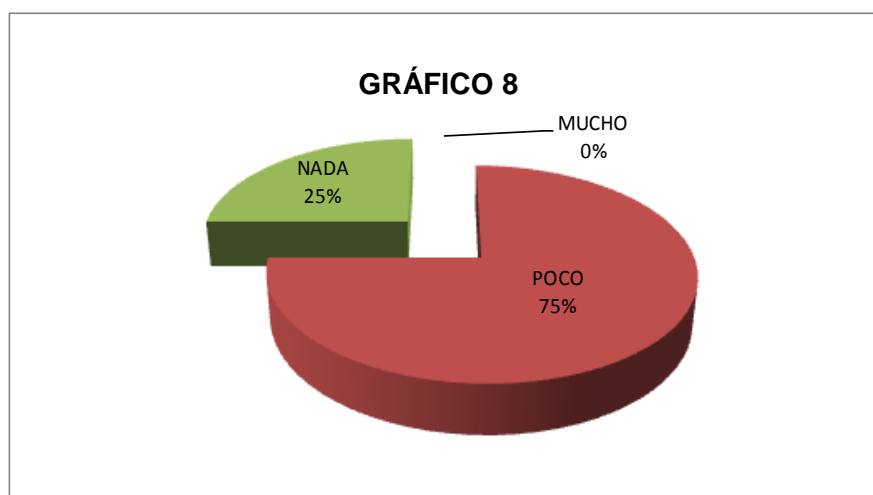
8. ¿Cuenta con el material didáctico apropiado para el desarrollo de actividades lúdicas, en la enseñanza aprendizaje de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

Tabla 8

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	0	0
POCO	6	75
NADA	2	25
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, el 75% de los maestros investigados dicen que cuenta con poco material didáctico apropiado, para el desarrollo de actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, y un mínimo de ellos dicen que no tienen ningún material, evidenciándonos la falta de material didáctico apropiado para el desarrollo de actividades lúdicas, en la enseñanza aprendizaje de los ciclos de la naturaleza y sus cambios.

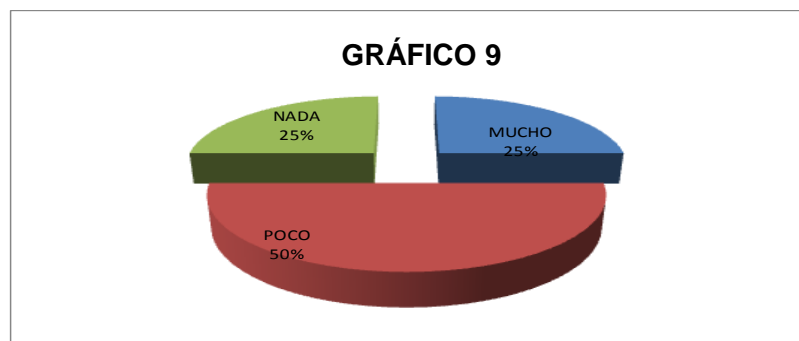
9. ¿Existe una bibliografía adecuada, que le sirva como fuente de consulta para aplicar el método lúdico, en el proceso enseñanza aprendizaje adaptada a la realidad del entorno?

Tabla 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
MUCHO	2	25
POCO	4	50
NADA	2	25
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Como se observa en el gráfico, la mayoría de los docentes investigados afirman que, es poco lo que existe de bibliografía adecuada que le sirva como fuente de consulta para aplicar el método lúdico en el proceso enseñanza - aprendizaje adaptada a la realidad del entorno, y una cuarta parte dicen que si la tienen, y la tercera que no , evidencian así, la falta o escasa bibliografía adecuada, que le sirva como fuente de consulta para aplicar el método lúdico, en el proceso enseñanza aprendizaje adaptada a la realidad del entorno.

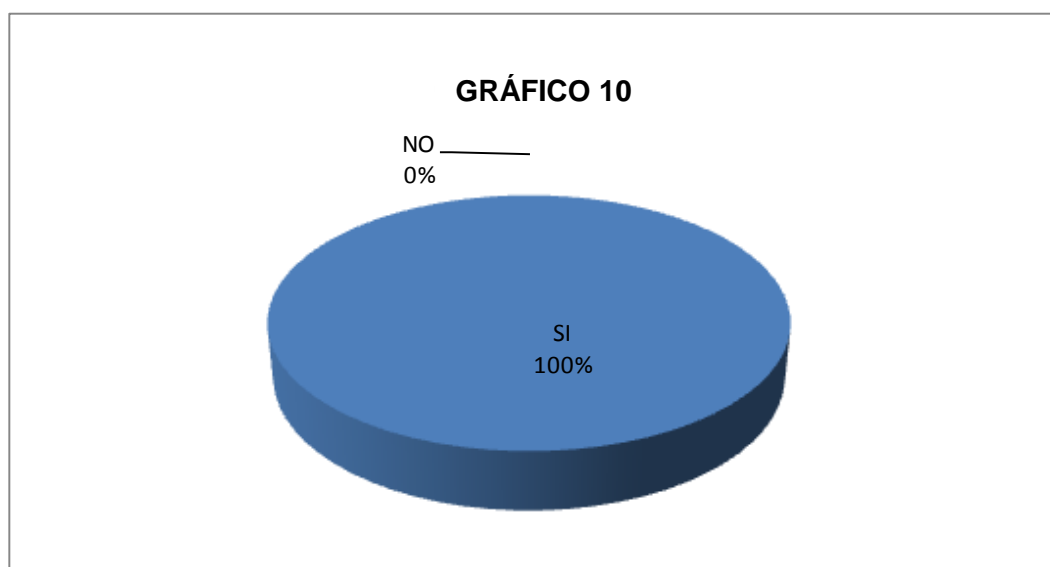
10. ¿Estaría de acuerdo en la implementación de un documento basado en el método lúdico para sus clases de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

Tabla 10

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	8	100
NO	0	0
TOTAL	8	100

Fuente: Encuesta

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES



Fuente: Tabla

Elaborado por: CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

ANÁLISIS

Según se observa en el gráfico, todos los docentes investigados afirman que sí están de acuerdo en la implementación de un documento basado en el método lúdico, para sus clases de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, evidenciándonos la expectativa que sienten por el documento basado en el método lúdico.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- 1) Los docentes conocen poco sobre metodología lúdica para la enseñanza aprendizaje de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, siendo este factor, un inconveniente para desarrollar normalmente las actividades diarias del aula.
- 2) Los docentes no cuentan con una bibliografía adecuada que les sirva de fuente de consulta para aplicar el método lúdico, en el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado a la realidad del entorno, demostrando debilidad en esta área, ya que si no cuenta con una fuente de investigación, no puede adaptarse a la realidad actual de lo que se están tratando.
- 3) Los niños/as están de acuerdo en que los maestros utilicen juegos educativos en las clases, para que aprender mejor los temas de Ciencias Naturales.
- 4) En la institución no existe un documento en el cual se proponga actividades interesantes, motivadoras y entretenidas; que sustente los diferentes temas de los ciclos de la naturaleza y sus cambios.
- 5) Los docentes están de acuerdo en implementar un documento basado en el método lúdico, para las clases de los ciclos de la naturaleza y sus cambios; ya que les ayudaría para que las clases sean interesantes y motivadoras.

5.2 Recomendaciones

- Capacitar a los docentes en metodologías lúdicas, dotando de material didáctico necesario, para el desarrollo de las actividades en el proceso enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales y de los ciclos de la naturaleza y sus cambios, incrementando bibliografía adecuada y que sirva de fuente de consulta para aprovechar el método lúdico.
- Implementar un documento (guía), en el cual se proponga actividades motivadoras y entretenidas, que sustente los diferentes temas de las Ciencias Naturales, en donde se utilice el método lúdico para la enseñanza-aprendizaje de los ciclos de la naturaleza y sus cambios por ejemplo, de manera que la clase sea interactiva y significativa para las niñas/os.
- Emplear la guía continuamente, como apoyo pedagógico, ya que está compuesta de estrategias metodológicas innovadoras e interesantes, fáciles de aplicar.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta

GUÍA DIDÁCTICA DE APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS, CON MIRAS A MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES.

6.2 Justificación

El presente trabajo de investigación, ha sido tomado como referencia para ayudar en el proceso enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales, a los niños/as de la Escuela República de Colombia.

Este es un documento que contiene los temas de Ciencias Naturales, adaptados a la realidad en la que se desenvuelven los niños con actividades lúdicas que favorece el aprendizaje significativo, permitiendo a los estudiantes el desarrollo de destrezas, a través del juego y la creatividad.

Este documento, está dirigido a constituir un apoyo pedagógico para los docentes en el tratamiento de temáticas de Ciencias Naturales de quinto, sexto y séptimo años, y utiliza el método lúdico, como principal recurso didáctico.

Para el desarrollo de este tema se toma en cuenta el suficiente material bibliográfico que lo sustenta, y la colaboración de la población docente y

estudiantil, en la aplicación de las encuestas, y las herramientas tecnológicas apropiadas, para lograr una adecuada presentación de este trabajo de investigación, además, se cuenta con los recursos materiales y económicos, con el tiempo y el conocimiento por parte de la investigadora.

El proyecto es factible de realizar, por el desempeño como maestra en la Escuela República de Colombia de la investigadora y se dispone con recursos económicos necesarios para la investigación.

Para el presente trabajo investigativo se contó con una guía que contiene talleres posibles de realizar, con actividades lúdicas para que sea fácil su enseñanza y para motivar a los niños/as al aprendizaje de las Ciencias Naturales.

6.3 Fundamentación

El conocimiento es logrado a partir de la acción, esto significa favorecer la interacción del sujeto con su entorno. Aprender supone desarrollar capacidades intelectuales nuevas que hacen posible la comprensión y la creación. La mejor forma de promover el paso de un nivel de desarrollo a otro, es mediante experiencias de aprendizaje activo, lo que pedagógicamente implica brindar la oportunidad de observar, manipular, experimentar, que se planteen interrogantes y traten de buscar sus propias respuestas.

Según los autores: Luis María Cifuentes, José María Gutiérrez, Julián Arroyo, Juan De Dios Lasterra, Carmen Merohán, Emilia Olivé, Jesús Picael, Alberto Reventa, Teresa Solé; en su obra: Didáctica de la Filosofía; Año: 2010, dice:

El concepto histórico de la verdad filosófica es otro importante fundamento para la relación constitutiva. Kuhn, establece una visión de la ciencia en la que destaca el carácter histórico de los objetos de conocimiento. No hay una ciencia definitiva, sino procesos concretos de resolución de problemas dados a

una determinada comunidad científica. La didáctica es filosófica cuando denuncia cualquier imposición de un saber cómo definitivamente verdadero. La fisura de esa certeza es la misión histórica de la filosofía, cuyo olvido facilita la emergencia del dogmatismo. (P. 25).

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general

Brindar a los docentes de quinto, sexto y séptimo años de Educación Básica de la Escuela “República de Colombia”, una guía con talleres que les permita desarrollar con mayor facilidad el proceso de enseñanza de los Ciclos de la Naturaleza y sus Cambios, a través de la aplicación del método lúdico, a fin de facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

6.4.2 Objetivos específicos

- Elaborar una guía con actividades lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales.
- Proporcionar una nueva alternativa que facilite la comprensión de los Ciclos de la Naturaleza y sus Cambios.
- Socializar la guía con las maestras de la escuela “República de Colombia” para darles a conocer la funcionalidad de la misma.

6.5 Ubicación sectorial y física

La Escuela República de Colombia se encuentra ubicada en la parroquia de Guayllabamba, cantón Quito provincia de Pichincha, tiene 10 aulas, 8 maestros y 198 niños, no cuenta con patios verdes y un cuarto para el conserje.

6.6 Desarrollo de la propuesta

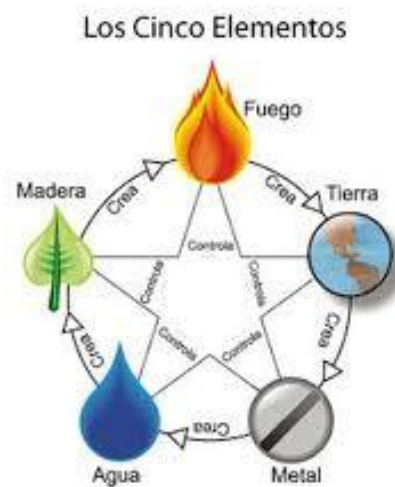


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA DE LA PROPUESTA:

GUÍA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS CON MIRAS A MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES



sakuraapycantabria.blogspot.com

AUTORA:

CONLAGO CHANCOSI ZOILA DOLORES

DIRECTOR:

Dr. EDMUNDO CEVALLOS

Ibarra, 2014

UNIDAD Nº 1

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA



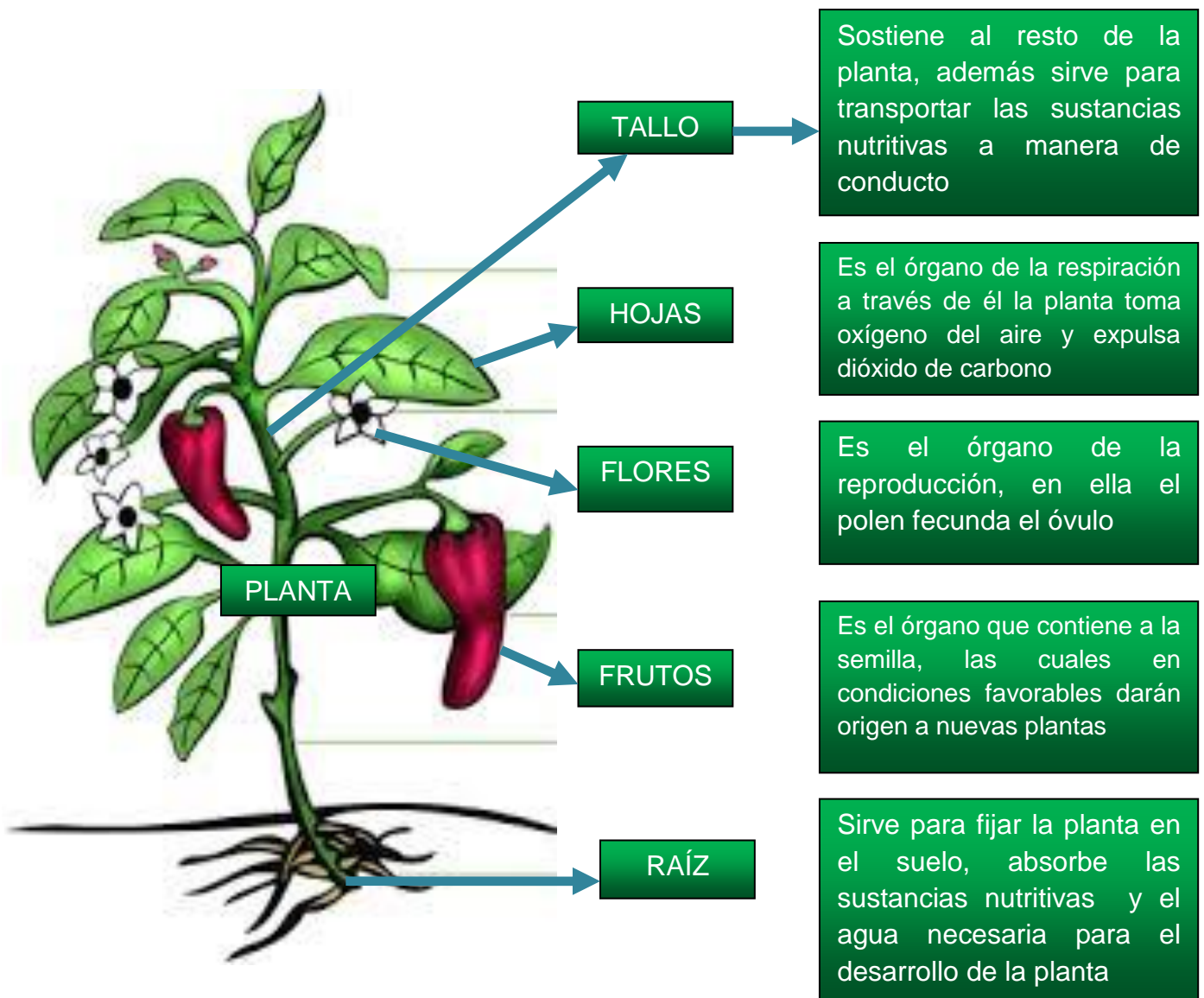
blogdeuesocc.blogspot.com

TALLER Nº 1

TEMA: LAS PLANTAS

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

AHORA APRENDER COMO SON LAS PLANTAS



¡VAMOS A APRENDER CON UN JUEGO DIVERTIDO!

OBJETIVO: Conocer las partes de las plantas y las funciones de cada una de ellas a través del juego.

ESTRATEGIA: EL JUEGO DE LA PELOTA

- Aplicando el método lúdico.



APRENDAMOS COMO JUGAR:

Dispuestos en un círculo, los jugadores se pasan la pelota. Quien la recibe debe decir el nombre de una parte de la planta y pasar a alguien que aún no la haya recibido; este dice la función que desempeña esa parte de la planta, y así sucesivamente hasta que todos participen.



lamadrigueradejuanito.blogspot.com

Luego se intercambian las tarjetas y empieza una nueva ronda, la última persona que ha recibido la pelota debe pasar a quien se la haya enviado, y debe decir el nombre de la parte de la planta que tiene. Quien recibe la pelota debe hacer lo mismo y decir la función. De este modo, la pelota recorre el camino inverso al que siguió en la primera ronda.



ceciquinancela.blogspot.com

El grupo supera el juego si consigue pasar la pelota y decir las partes de las plantas y su función, sin que nadie se equivoque.



organizaciondecentros.wikispaces.com

AHORA A EVALUAR CUÁNTO APRENDISTE:

Respondamos las siguientes preguntas

- ¿Qué le podría pasar a una planta si careciera de raíz?

- ¿Qué pasaría si una planta fuera atacada por millones de hormigas y se comieran sus hojas?

- ¿Qué ocurriría si una planta no recibiera la luz solar?

- ¿Por qué son importantes las flores para las plantas?

¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

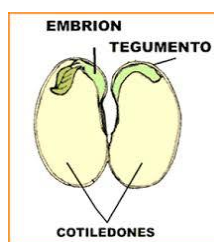
TALLER Nº 2

TEMA: ESTRUCTURA DE LA SEMILLA

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

CONOZCAMOS ACERCA

DE LA SEMILLA



semillasblogg.blogspot.com

EL TEGUMENTO.- es la parte que protege a la semilla de agentes de la atmósfera y permite el paso del agua y los alimentos para almacenar en el cotiledón.

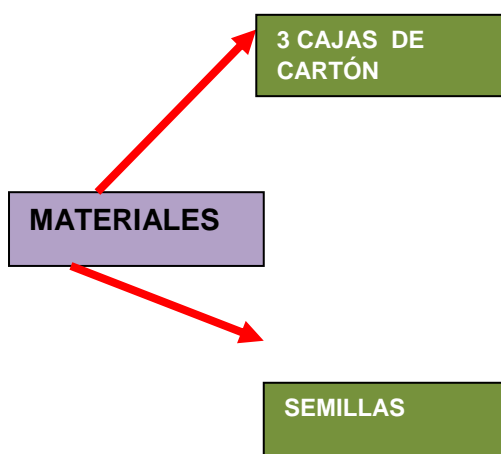
EL COTILEDÓN.- Es la parte que contiene la reserva alimenticia de la semilla, que sirve para nutrir al embrión durante los primeros días del desarrollo.

EL EMBRIÓN.- Es una plantita en miniatura que al desarrollarse forma una nueva planta.

¡JUGANDO ME DIVIERTO Y APRENDO!

OBJETIVO: Reconocer la estructura de la semilla mediante actividades divertidas para interiorizar el aprendizaje.

ESTRATEGIA: EL TESORO ESCONDIDO.- Aplicando el método lúdico



Todos los jugadores se sientan en círculo.



ilaor.iirp.edu

Se escoge un participante que actúa de pirata y se aleja del círculo.



www.saludalia.com

El resto del grupo decide qué jugador tiene el tesoro.



ilapr.iirp.edu

APRENDAMOS CÓMO JUGAR:

Cuando entra el pirata, todos gritan :<< ¿Quién tiene el tesoro?>>.



katecs95.blogspot.com

El pirata señala a uno de los jugadores. Si éste no tiene el tesoro, solamente dice <solo sé que contiene una semilla de oro y esta está formada por tegumento, cotiledón y embrión, y menciona una característica de la persona que sí la tiene. Por ejemplo:<< usa gafas>>.



es.123rf.com

El juego acaba cuando el pirata descubre quién tiene el tesoro.



www.educacionfisicaenprimaria.es

NOTA: A través de este sencillo juego de deducción, se trabajan conceptos como la clasificación y la discriminación por características; conceptos usados en el método científico.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Complete la oración:

- La parte que protege a la semilla se llama.....
- El..... es la parte que contiene la reserva alimenticia de la semilla
- Es una plantita en miniatura y se llama.....

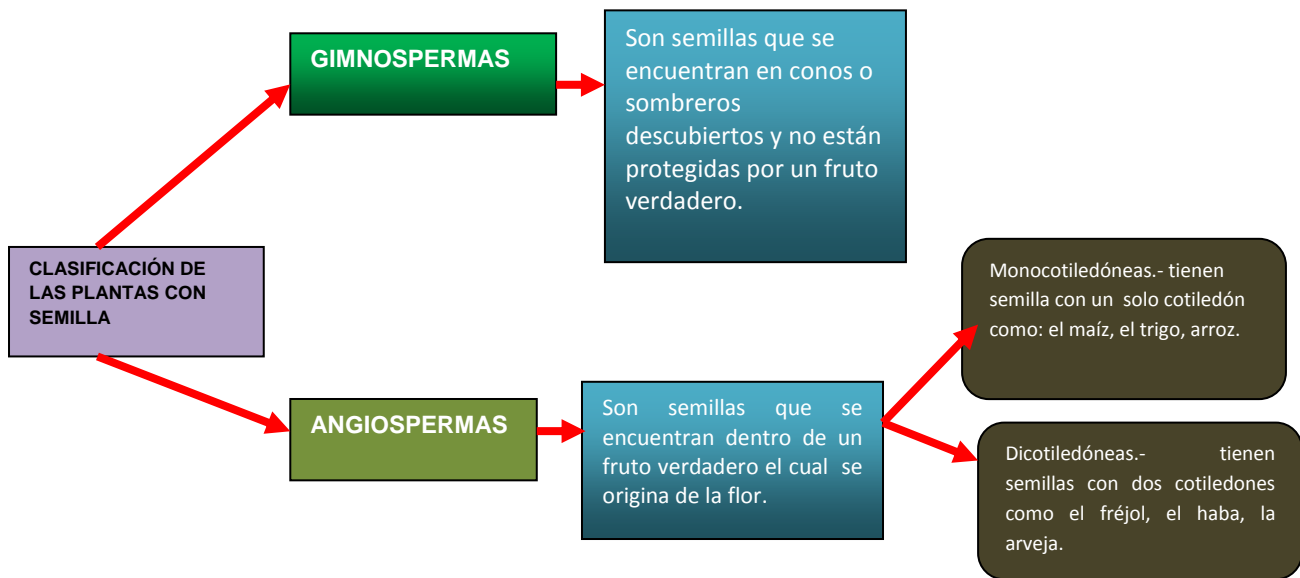
¡ESTO FUE GENIAL!

TALLER Nº 3

TEMA: CLASIFICACIÓN DE LAS PLANTAS CON SEMILLA

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

¡APRENDAMOS A CLASIFICAR LAS PLANTAS CON SEMILLA!



¡JUGUEMOS CON LA CESTA DE SEMILLAS!

OBJETIVO: Reconocer los tipos de plantas con semilla y valorar su importancia

ESTRATEGIA: CESTA DE SEMILLAS.

PARA JUGAR NECESITAS				
<ul style="list-style-type: none"> Una silla para cada jugador 	<ul style="list-style-type: none"> Dos cestos uno de color verde y otro rojo 	<ul style="list-style-type: none"> Semillas monocotiledóneas, dicotiledóneas 		<ul style="list-style-type: none"> Semillas que se encuentran en conos o sombreros

Todos los jugadores se sientan en círculo, cada uno debe tener semillas de diferente clase excepto uno, que permanece de pie en el centro del círculo. El animador solicita que traten de abrir las semillas y separar su cotiledón, si se separan en dos cotiledones se llaman semillas dicotiledóneas y si no se separan se llaman monocotiledóneas. Con estas indicaciones empezamos a jugar.



reinibeth-
expresionmusical.blogspot.com

El jugador que está en el centro se dirige a cualquiera de los del círculo. Si dice maíz-maíz, la persona a quién se ha dirigido debe pronunciar el nombre del que está a su derecha y este debe decir en voz alta <<monocotiledónea>>.



andreita1228.blogspot.com

Si le dice <<fréjol-fréjol>>, debe pronunciar el nombre de la que está a su izquierda y este debe decir en voz alta <<dicotiledónea>>. Si le dice <<piñas del árbol de pino>>, tiene que decir su propio nombre.



chileabroad.gov.cl

APRENDAMOS COMO JUGAR:

El jugador que al responder equivoca los nombres, confunde su derecha por su izquierda y confunde las clases de semilla, se cambia por el del centro.

Si el jugador que está en el centro dice <<cesta de semillas>> todo el mundo debe cambiar de sitio, y el jugador que está en el centro puede aprovechar para ocupar uno de los asientos que quedan vacíos, mientras el resto de participantes cambia de lugar. Le reemplaza el jugador que se queda sin silla.

Al finalizar el juego el animador les pide que formen grupos de las personas que tienen semillas monocotiledóneas, otro grupo que tengan semillas dicotiledóneas, otro grupo que tengan las semillas que se encuentran en conos o sombreros.

Luego solicita que los participantes pongan las semillas monocotiledóneas y dicotiledóneas en una cesta de color verde y explica que los frutos que tienen estas semillas se llaman angiospermas, los participantes que tienen las semillas en conos deben colocar las semillas en una cesta de color rojo y el animador explica que los frutos que tienen las semillas en conos o sombreros se llaman gimnospermas.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Contesta las siguientes preguntas:

En que se clasifican las plantas con semilla.....

Que es una angiosperma.....

Que significa dicotiledóneas.....

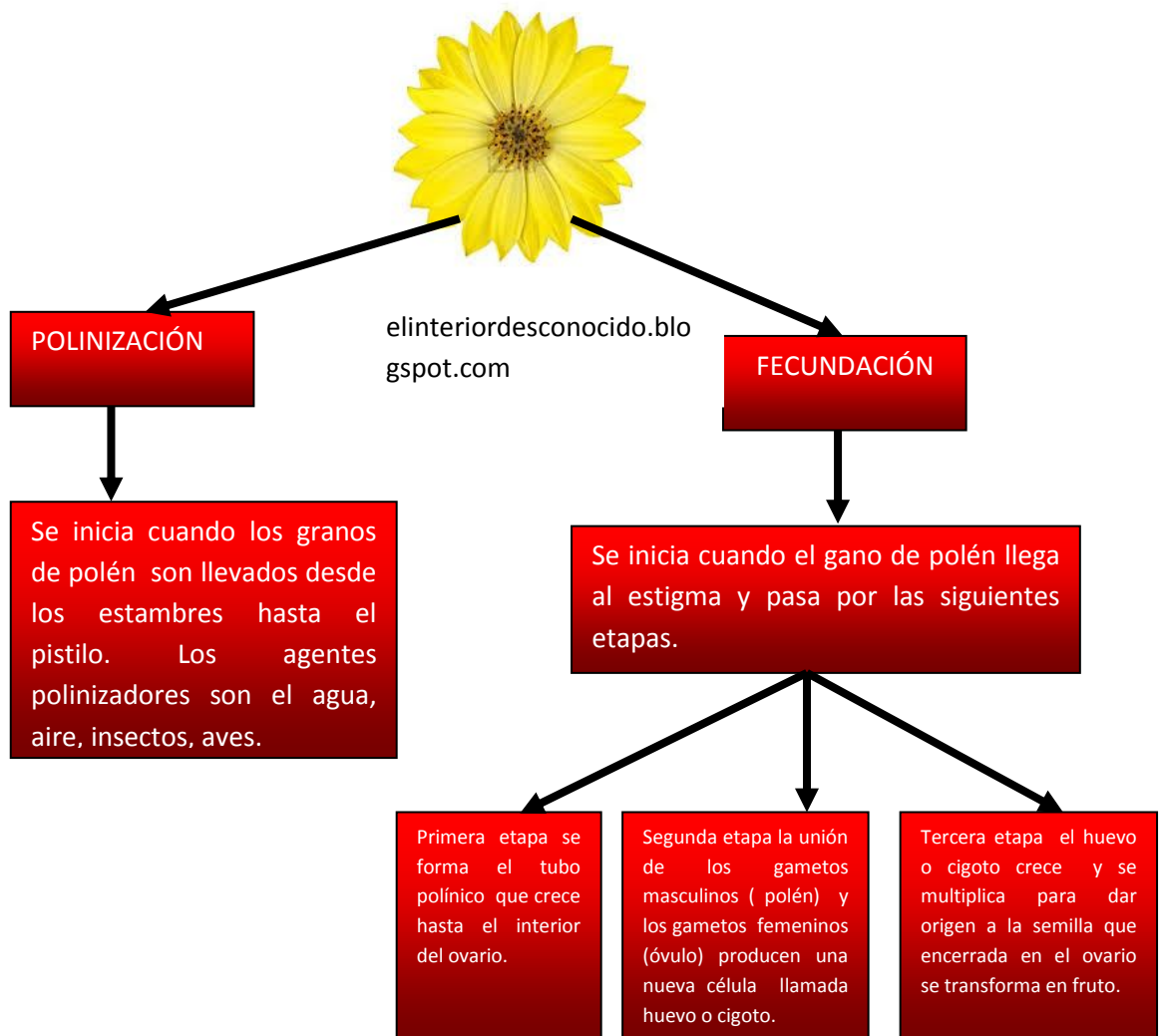
¡SI QUE FUE DIVERTIDO!

TALLER Nº 4

TEMA: FUNCIÓN DE LA FLOR

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados, desde la interpretación de gráficos.

¡A CONOCER EL MARAVILLOSO MUNDO DE LA FLOR!



¡QUÉ DIVERTIDO, SORPRESAS.....SORPRESAS!

OBJETIVO:

Conocer las principales funciones de la flor, a través de un juego divertido para interiorizar el proceso de polinización y fecundación de la flor.

ESTRATEGIA: BRUJAS Y MAGOS

- Aplicando el método lúdico

MATERIAL: Tarjetas con las partes de la flor

Los participantes se sientan en círculo y eligen de entre el grupo una niña que representará a una flor.



lenguajeycomunicacionpreescolar.blogspot.co

Luego el animador explicará la función que cumple la flor. Entonces se elegirá un mago y una bruja quienes darán vuelta alrededor del círculo y con sus varitas mágicas tocarán la cabeza de sus compañeros y les darán diferentes partes de la flor (granos de polen, estambres, pistilo, estigma, tubo polínico, ovario, cigoto o huevo y un fruto).



www.tvcamaguey.co.cu

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Entonces la bruja y el mago dicen las palabras mágicas < espiralita, espiralita al cuento de tres empieza a correr el polen>. Y llevan a cabo una representación de lo que ocurre en el proceso de la polinización, explicando y pegando las partes de la flor alrededor de la niña, si alguien se equivoca pasa a ocupar el lugar de la niña que está en el centro.



turboblog2.blogspot.com

Luego se intercambian los papeles y el juego termina cuando hayan participado todos.



burbujitaas.blogspot.com

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Conteste las siguientes preguntas:

1.- Las principales funciones de la flor son:

2. La polinización se inicia cuando.....

3.- La fecundación se inicia cuando

4.- ¿Cuáles son las etapas de la fecundación?

.

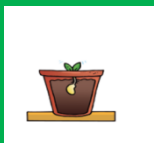



¡INTERESANTE!, ¿VERDAD?

TALLER Nº 5

TEMA: EL CICLO DE VIDA DE LAS PLANTAS CON SEMILLA

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

Aprendamos como es el ciclo de vida de las plantas con semilla

 elbosqueanimao.blogspot.com	 elbosqueanimao.blogspot.com	 elbosqueanimao.blogspot.com	 elbosqueanimao.blogspot.com
NACE	CRECE	REPRODUCE	MUERE

¿QUIÉN FALTA?

OBJETIVO: Conocer acerca del ciclo de vida de las plantas con semilla y valorar su función.

ESTRATEGIA: MÉTODO LÚDICO

PARA JUGAR NECESITAS	
<ul style="list-style-type: none">Manta  naftalinayalmidon.blogspot.com	<ul style="list-style-type: none">Tarjetas grandes con imágenes del ciclo de vida de las plantas  miescuelitamontessori.blogspot.com

DESCRIPCIÓN:

Antes de empezar el juego, el animador entregará tarjetas del ciclo de las plantas a los participantes.

Los participantes se colocan libremente y bailan con los ojos cerrados, entonando cualquier canción elegida previamente.



ebinicaragua.blogspot

El conductor del juego toca la cabeza de uno de los participantes, que abre inmediatamente los ojos y se esconde bajo la manta.



blog.viajeroski.es

Una vez este jugador se ha escondido, el conductor del juego invita a todo el mundo a abrir los ojos y descubrir quién es la persona que está bajo la manta y qué tarjeta del ciclo de la planta tiene.



www.pequeocio.com

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Las personas que creen saber de quién se trata deben levantar la mano, y a la voz de «¡1, 2, 3, ya!», dada por el conductor del juego, gritan su nombre y el ciclo de la planta que tienen.



www.photaki.es

La persona escondida saldrá de debajo de la manta cuando se haya adivinado su nombre, y será ella quién elegirá a la persona que se esconda en la próxima partida y así sucesivamente hasta que hayan salido todas las tarjetas del ciclo de vida de las plantas.



www.pequeocio.com

Una vez que tengan las tarjetas el animador tomará todas y las distribuirá a los diferentes participantes quienes explicarán en orden cada una de ellas y las pegarán en la pizarra.



es.dreamstime.com

AHORA A EVALUAR CUÁNTO APRENDISTE:

- Exponer en clase acerca del experimento y comentar con los compañeros

- Dibuje el ciclo de vida de las plantas



¡FABULOSO!

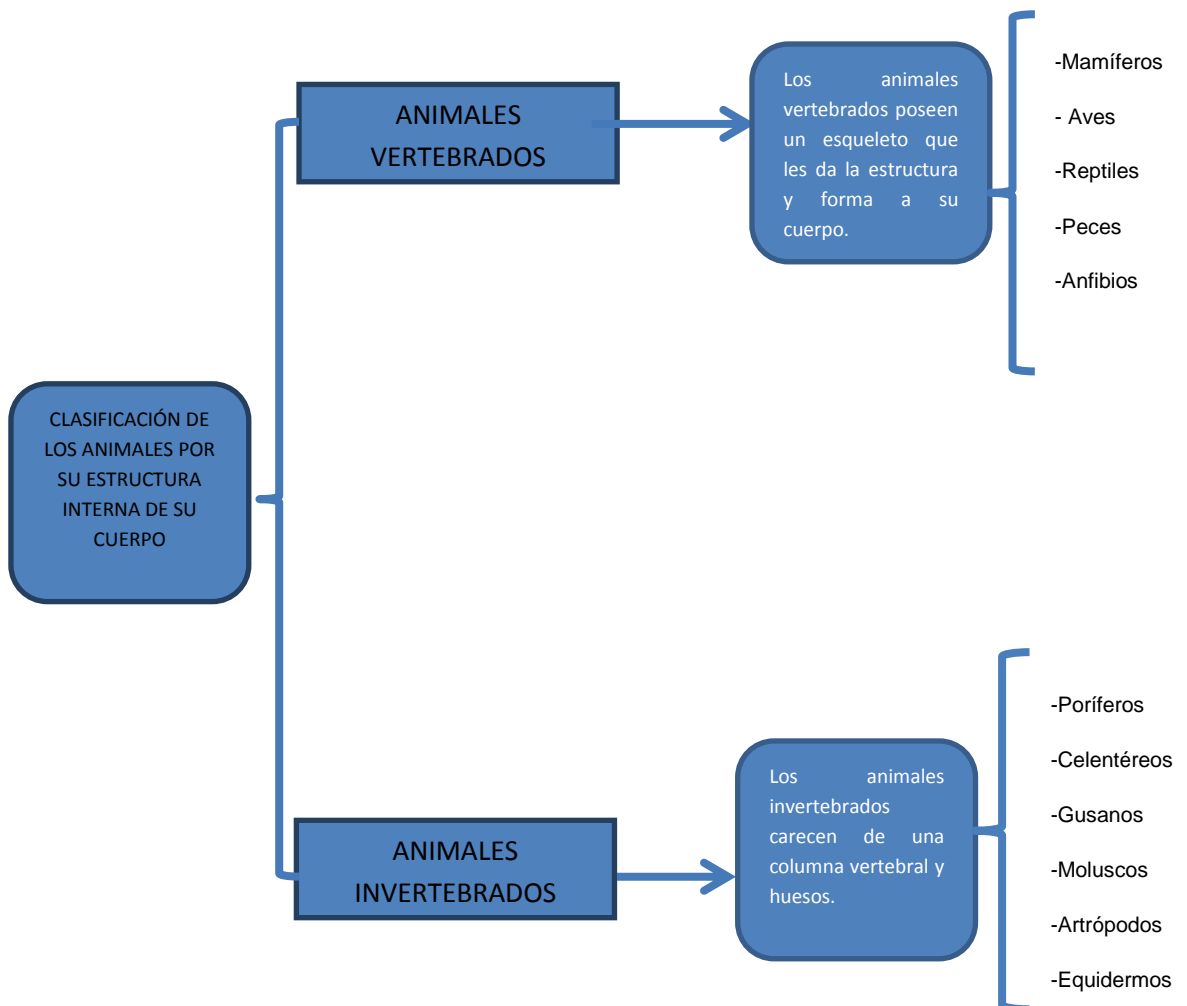
TALLER Nº 6

TEMA: CLASIFICACIÓN DE LOS ANIMALES POR LA ESTRUCTURA INTERNA DE SU CUERPO.

DESTREZA:

Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

CONOZCAMOS EL MÁGNIFICO MUNDO DE LOS ANIMALES



JUGUEMOS AL SOMBRERO MÁGICO

OBJETIVO: Reconocer que los animales forman parte de nuestro maravilloso mundo

ESTRATEGIA:

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS	
<ul style="list-style-type: none">• UN SOMBRERO  <p>www.brazilianbikinishop.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• TARJETAS CON FOTOGRAFÍAS DE ANIMALES VERTEBRADOS (AZUL) E INVERTEBRADOS (VERDE)  <p>mon-infantil.blogspot.com</p>

Se colocan las tarjetas de colores con las fotografías de los animales vertebrados (azules) e invertebrados (verdes) dentro del sombrero mágico.

Todos los participantes toman una tarjeta de cada color y se sientan formando un círculo. En unos papelitos de color azul escribirán las características de los animales.

Vertebrados y los que tienen las tarjetas verdes con los animales invertebrados también deben escribir las características. A continuación, depositan estos papeles en el sombrero.

Se pasa el sombrero con los papeles, y todos los participantes toman un papel de cada color.

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Cada participante que tiene las tarjetas con los animales debe pegarlo en la pizarra formando grupos de un solo color, luego, nombrarán las características que anotaron sus compañeros y deben adivinar a qué animal corresponde y pegarlas debajo de cada fotografía.

Entonces el animador pondrá las tarjetas y las características que están pegadas en la pizarra y las colocará en un sombrero azul, previamente pondrá un esqueleto.

Luego tomará las otras tarjetas y las pondrá en otro sombrero de color verde, en donde estará un gusano de felpa.

Entonces el animador sacará del sombrero azul un esqueleto y pedirá a los participantes que nombren cual ha sido la característica principal y les indicará que estos animales se llaman vertebrados, hará lo mismo con el sombrero verde del cuál sacará un gusano de felpa flácido y solicitará que mencionen una diferencia con el otro objeto y una vez que descubran la característica principal, mencionará que estos animales se llaman invertebrados.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Conteste verdadero o falso según su criterio

PREGUNTAS	V	F
Los animales invertebrados tienen columna vertebral		
Los animales vertebrados no tienen columna		
Los moluscos son animales invertebrados		
Los reptiles son animales invertebrados		
Los animales vertebrados se clasifican en 5 grupos		

¡QUE DIVERTIDO FUE!

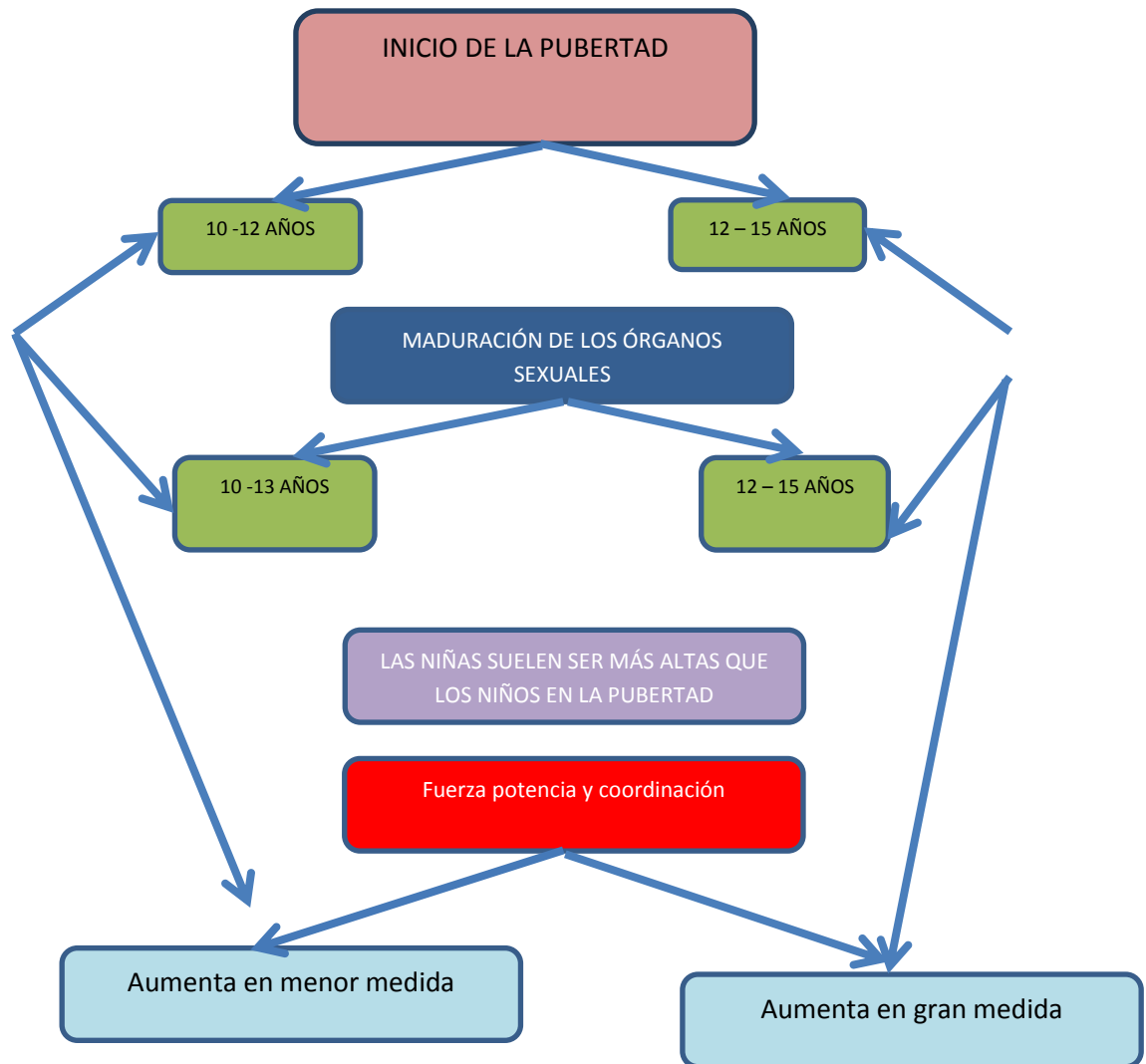
TALLER Nº 7

TEMA: CAMBIOS BIO-PSICO-SOCIALES DE NIÑOS Y NIÑAS CON LA EDAD

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

APRENDIENDO SOBRE LOS CAMBIOS BIO-PSICO-SOCIALES DE NIÑOS Y NIÑAS CON LA EDAD

ETAPA	EDAD	BIOLÓGICA	PSICOLÓGICA	SOCIAL
LACTANCIA	0 – 1 años	Existe un aumento de peso y talla discontinua	Se relaciona y se identifica mucho con su madre y padre	Inicia la aparición de sonrisas voluntarias
INFANCIA	Hasta los 12 años	Aumento de talla y peso en gran manera	Alta dependencia que decrece con el aumento de su edad	Mayor atención al juego
PUBERTAD	Hasta los 16 en la mujer y 18 en el varón	Crecimiento del esqueleto y cambios específicos de mujeres y varones	Desarrollo de la inquietud para conocer sobre la vida	Atracción por el género opuesto



VAMOS A DIVERTIRNOS ELABORANDO UN ÁLBUM DE NUESTRO CRECIMIENTO

OBJETIVO:

Elaborar un mini álbum fotográfico para observar y reconocer los cambios corporales que ocurren en los niños y las niñas.

ESTRATEGIA: ¡ASÍ SOY YO! MEMORIAS DE MI CRECIMIENTO....

- Aplicando el método lúdico.

PARA JUGAR NECESITAS

- Fotografías de diferentes edades.



es.123rf.com

- 5 cartulinas de diferentes tamaños.



desmotivaciones.es

- Medida metro de lana de colores



www.mistejidos.com

- Lápices de colores



diccionarioimagenes.com

- Marcadores de colores



www.puntodirecto.cl

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Formar grupos de 5 niños y niñas.



www.bigstockphoto.mx

Pegar las fotografías sobre las cartulinas.



ecografias.blogspot.com

Anotar en la parte inferior de cada foto una característica de su cuerpo, de acuerdo a su edad.



www.arabelen.co

Decorar el álbum con los lápices y marcadores de colores.



www.arabelen.co

Agrupar las 5 cartulinas y perforarlas.



www.guiademanualidades.com

Atravesar por los agujeros el metro de lana y hacer un lazo.



lalibelula3.blogspot.com

Intercambiar su álbum fotográfico con sus compañeros y compañeras.



manualidades.facilissimo.com

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1. ¿Cuál es la edad comprendida para la lactancia de un niño?

.....
.....
.....

2.- ¿Cuál es el cambio psicológico en la pubertad?

.....
.....
.....

3.- ¿Cuál es el cambio social en los niños?

.....
.....
.....

4.- ¿Cuál es el cambio psicológico en la lactancia?

.....
.....
.....

5.- ¿Cuál es la edad comprendida en la pubertad?

.....
.....
.....

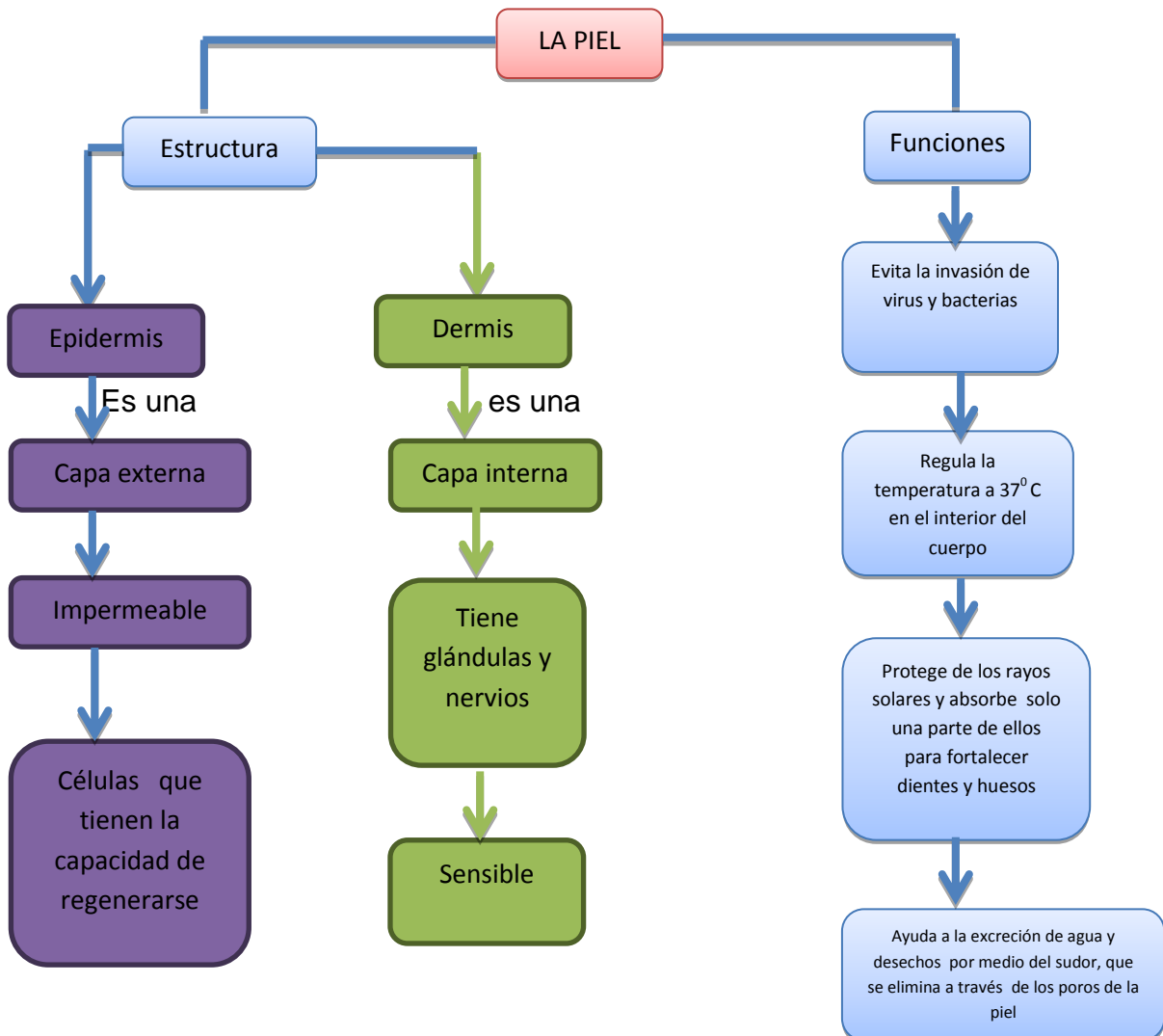
¡VAYA... CUANTO HE CRECIDO!

TALLER Nº 8

TEMA: LA PIEL, ESTRUCTURA Y FUNCIÓN

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

CONOZCAMOS JUNTOS TODO SOBRE LA PIEL



¡QUÉ SORPRESAS NOS TRAE ESTE MUÑEQUITO!

OBJETIVO

Determinar cómo está formada la piel, su estructura y la función que cumple mediante actividades entretenidas, para lograr un aprendizaje significativo sobre el cuidado e higiene de la misma.

ESTRATEGIA: MUÑEQUITO

- Aplicando el método lúdico.

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Los participantes se sientan en círculo mientras el conductor del juego les presenta a un muñeco que tiene pegadas tarjetas de dos colores rojo y verde, unas indican la estructura de la piel y otra la función.



lenguajeycomunicacionpreescolar.blogspot.com

Antes de ello el conductor indica que debe mencionar algo sobre los sentidos sin que se repita, el conductor va señalando los ojos, la boca, la nariz, las orejas y por último la piel, que es el sentido del tacto en el muñeco.



padea1975.blogspot.com

El conductor del juego explica que cada participante puede tomar una tarjeta que está sujeta en el muñeco y leerla en voz alta, si dice la estructura otra persona dice la función y se sientan juntos.



rincondeeducadornoria.blogspot.com

A continuación, los jugadores se van pasando el muñeco rápidamente, al que le dirán algo sobre la piel sin que se repita.



lenguajeycomunicacionpreescolar.blogspot.com

El juego termina cuando hayan participado todos y los que se equivocaron deben pagar prenda.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Qué es la piel?

2.- ¿Cómo es la estructura de la piel?

3.- ¿Cuál es la función de la piel?

4.- Conteste verdadero o falso

¿La piel tiene capacidad de regenerarse?

Verdadero ()

Falso ()

5.- Complete la siguiente oración

La piel ayuda a la excreción de.....y desechos por medio del....., que se elimina a través de los..... de la piel

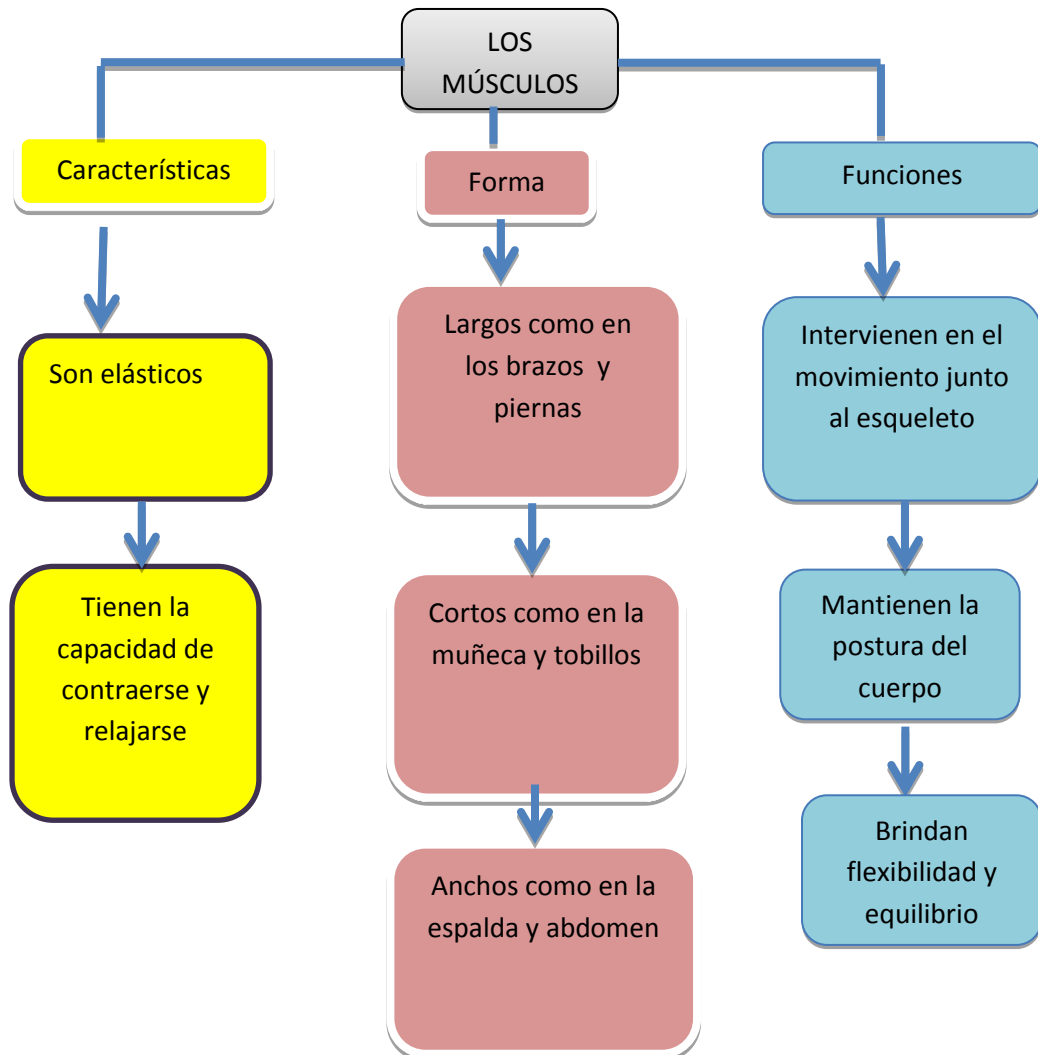
¡ESTO FUE MARAVILLOSO!

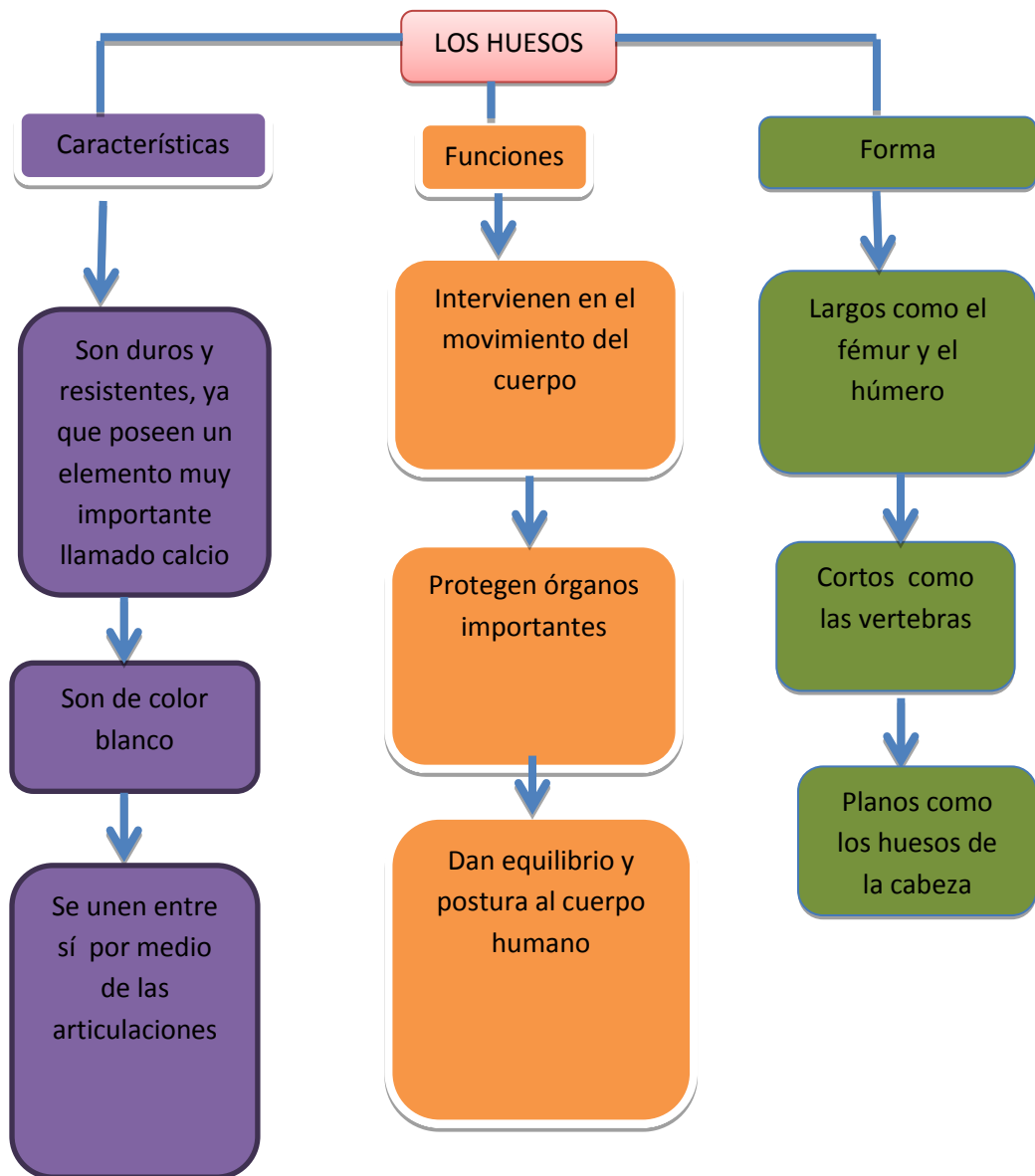
TALLER Nº 9

TEMA: CARACTERÍSTICAS, FORMAS Y FUNCIONES DE LOS MÚSCULOS Y HUESOS.

DESTREZA: Comparar los ciclos de vida que ocurren en los ecosistemas: ciclo de las plantas con semilla y ciclo de vida de los animales vertebrados desde la interpretación de gráficos.

CONOZCAMOS ACERCA DE LOS MUSCULOS Y HUESOS





VAMOS A APRENDER UNA MAQUETA DE LOS MÚSCULOS Y LOS HUESOS

OBJETIVO:

Elaborar una maqueta del cuerpo humano para relacionar las funciones del esqueleto y los músculos.

ESTRATEGIA: LA MAQUETA DEL SABER

- Aplicando el método lúdico


PARA JUGAR NECESITAS				
<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina blanca  <p>grupodyvec.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tijeras  <p>www.colegioanadeaustria.es</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel periódico  <p>mujer.starmedia.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz  <p>blogdesmart.blogspot.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pintura  <p>br.freepik.com</p>

Recortar imágenes del cuerpo humano, de la estructura del cuerpo con los huesos y otra el cuerpo con los músculos.



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

Doblar tomando en cuenta las líneas.



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica


Pintar la vestimenta como le guste.



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Pintar el cuerpo excepto los huesos, luego pintar los músculos.




Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

Pintar la vestimenta tomando en cuenta la lámina inicial.



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

Finalmente colocar goma y pegar las secciones identificadas.



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Cuál es la función de los huesos?

2.- ¿Cuáles son las características de los huesos?

3.- ¿De qué color son los huesos?

4.- ¿Cuál es la función de los músculos?

5.- ¿Cómo es la forma de los músculos?

¡QUÉ ENTRETENIDO!

UNIDAD Nº 2

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA



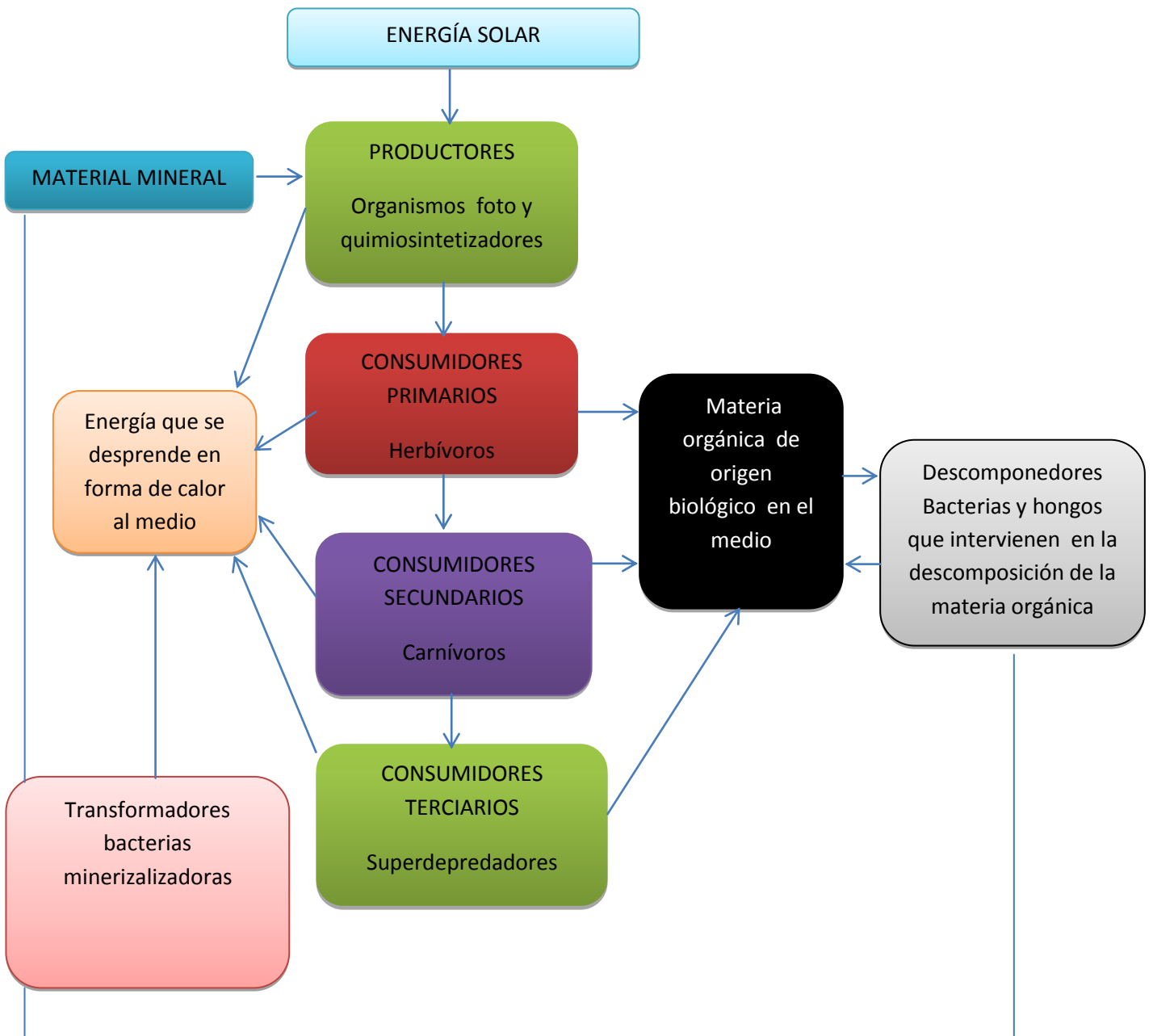
www.imagenespalfacebook.com

TALLER Nº 1

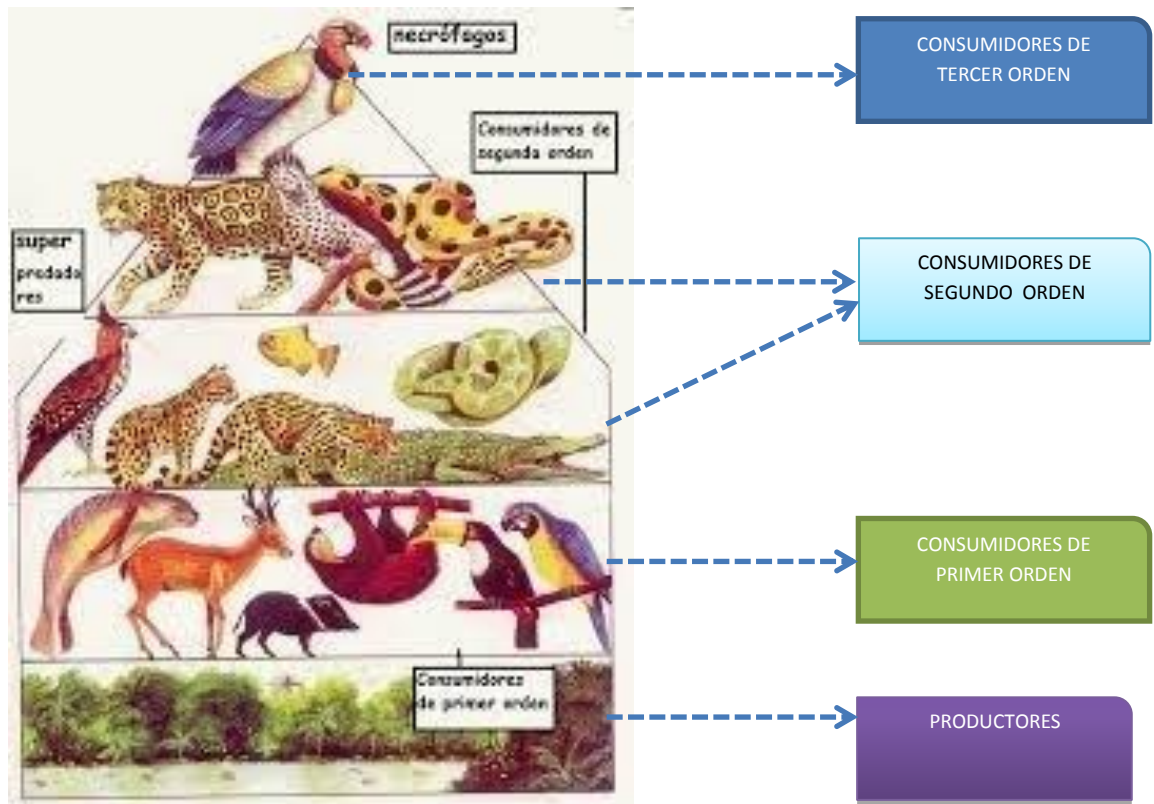
TEMA: CADENA ALIMENTICIA EN EL PASTIZAL

DESTREZA: Analizar las necesidades de nutrientes de los seres vivos, desde la comparación de las cadenas alimenticias.

CONOZCAMOS SOBRE LA CADENA ALIMENTICIA



PIRÁMIDE ALIMENTICIA



bibliotecadeinvestigaciones.wordpress.com

¡REPRESENTEMOS LA PIRÁMIDE ALIMENTICIA!

OBJETIVO:

Elaborar una pirámide de la cadena alimenticia con material concreto para poner en práctica los conocimientos adquiridos.

ESTRATEGIA: CÓMO ELABORAR UNA PIRÁMIDE ALIMENTICIA

- Aplicando el método lúdico.

PARA JUGAR NECESITAS					
<ul style="list-style-type: none"> Medio pliego de cartulina  <p>grupodyvec.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recortes de seres bióticos que forman cada nivel 	<ul style="list-style-type: none"> Témperas  <p>galeriapelikanco.pcp.com.ar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pincel  <p>articulo.mercadolibre.com.ar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tijera  <p>www.colegianadeaustria.es</p>	<ul style="list-style-type: none"> Goma  <p>confeccionandopulsoresdeaire.blogspot.co</p>

APRENDAMOS COMO JUGAR:

- Se debe construir una pirámide de cartulina



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

- Dividir la pirámide en diferentes niveles tróficos



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

- Pintar de diferentes colores y dejar secar



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

- Pegar los recortes sobre cada nivel trófico



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

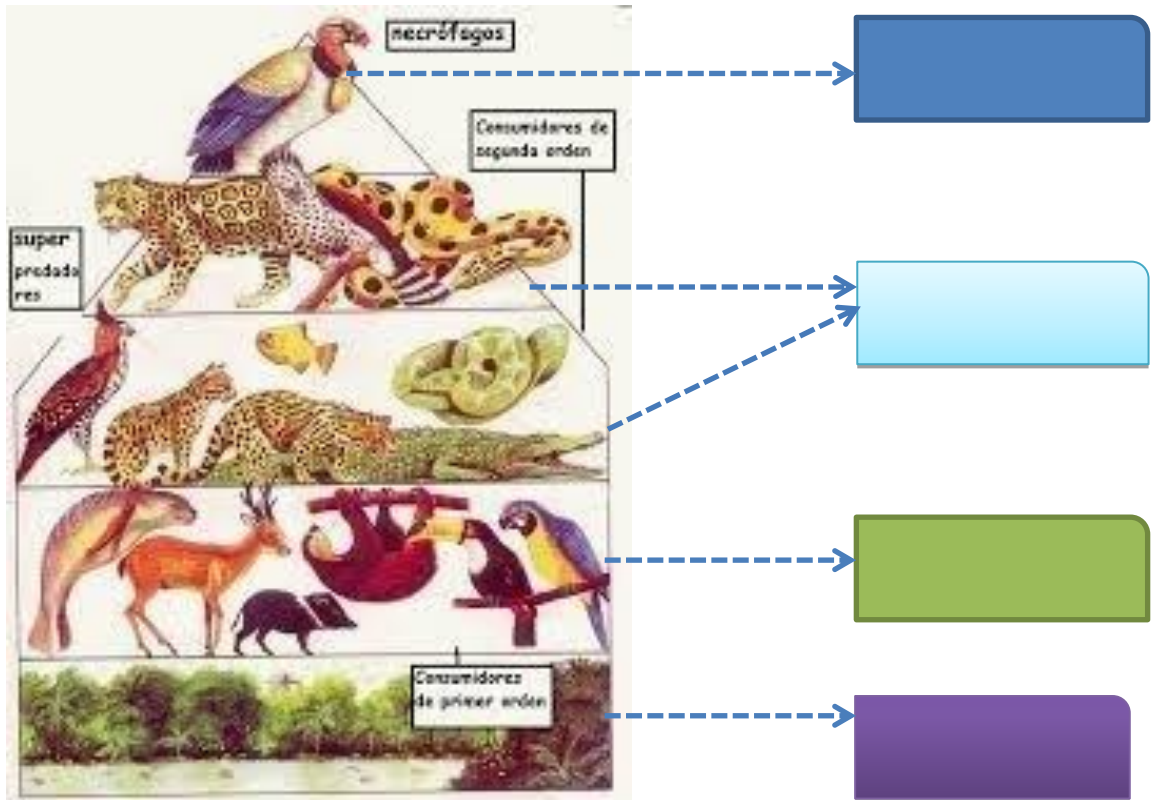
- Escribir en la pirámide con los nombres de cada nivel trófico



Texto ministerio de educación del ecuador 5to año de educación básica

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- Complete la pirámide alimenticia



bibliotecadeinvestigaciones.wordpress.com

2.- Complete la siguiente oración

El ecosistema pastizal está formado por..... que sirve de alimentos a los y estos a su vez de alimento a los así también para algunos.....

3.- ¿Qué es un superdepredador?

4.- Señale con una X verdadero o falso según su criterio.

Los consumidores de segundo orden se alimentan de los seres productores.

VERDADERO () FALSO ()

5- ¿Que es la degradación?

¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

TALLER Nº 2

TEMA: EL SER HUMANO COMO INTEGRANTE DE UNA CADENA ALIMENTICIA.

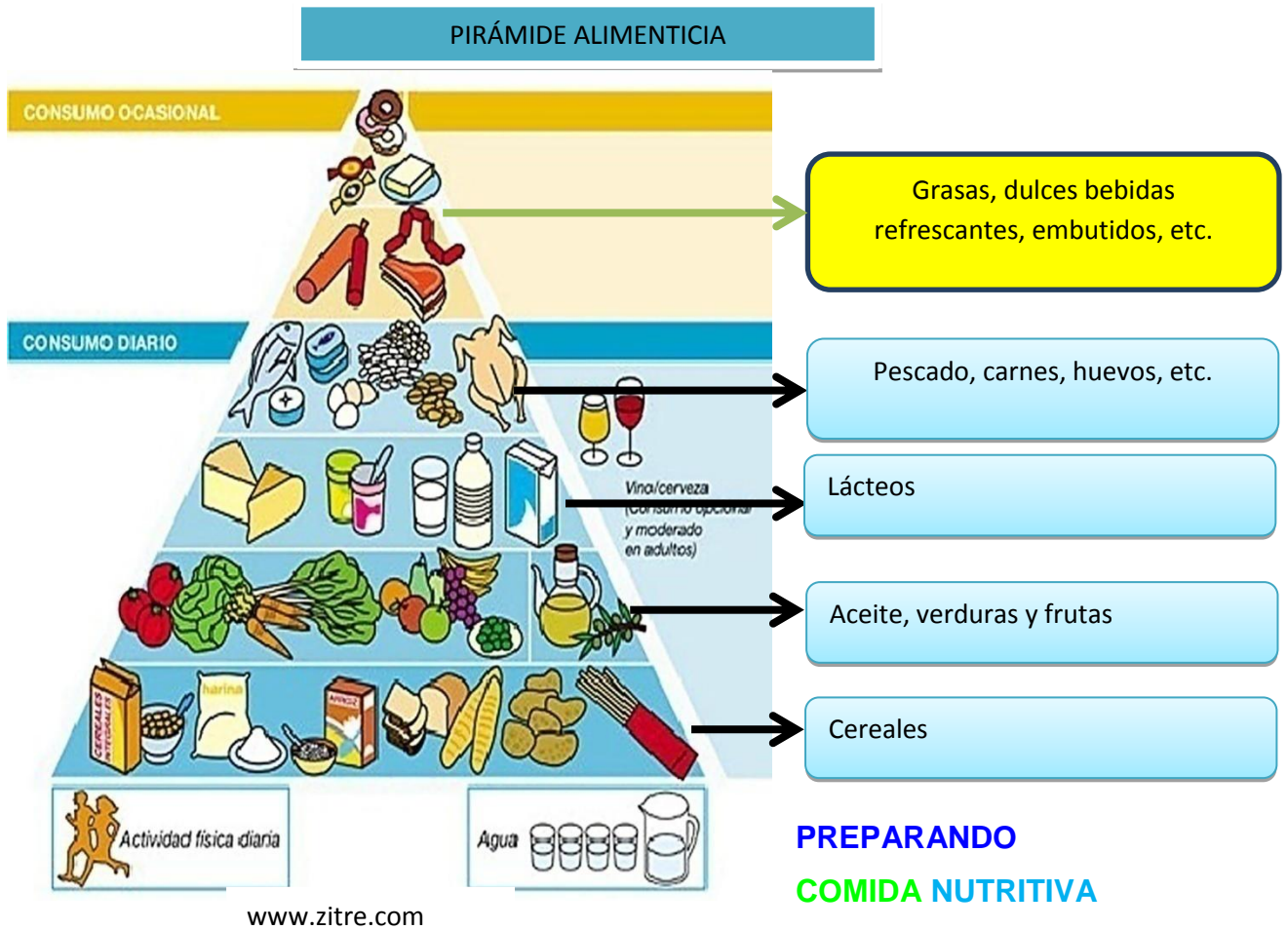
DESTREZA: Reconocer los alimentos nutritivos que debe consumir el ser humano, para lograr una dieta sana y balanceada manteniendo así la buena salud.

AHORA VAMOS A APRENDER SOBRE EL SER HUMANO

El ser humano es parte de una cadena alimenticia, ya que es un organismo heterótrofo (se alimenta de otros seres vivos) y pertenecen al grupo de los omnívoros.

Ha evolucionado desde la etapa de cazador-recolector. Al igual que el resto de los seres vivos necesita además del agua que es vital, una variada y equilibrada alimentación, la cual depende de la localidad y clima donde habita.

Así, las personas que viven en los trópicos suelen alimentarse de vegetales y los que viven en los polos basan su alimentación en productos animales.



SÁNDWICH DE ATÚN

OBJETIVO: Fomentar en los niños/as el buen hábito de consumir comida nutritiva de forma divertida.

ESTRATEGIA: SÁNDWICH DE ATÚN

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS					
• 4 rodajas de pan integral (o el pan que prefieras)	• 1 taza de atún en lata, en aceite de oliva, o agua (escurre el atún)	• 1 rama de apio, picada en cubitos pequeños	• 2 cucharadas de mayonesa light	• Sal y pimienta al gusto	• Para decorar el sándwich de atún: maíz tierno y moldes para hacer galletas

Para hacer el relleno del sándwich de atún, mezcla en un recipiente el atún, el apio, la mayonesa, sal y pimienta.

Si quieres, puedes agregar otras verduras como cebolla, tomate, zanahoria o maíz tierno.



globedia.com

Corta el pan en forma de pescaditos, de hombrecitos, de estrellitas, de animales, etcétera



www.utensiliosdecocinar.com

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Con una cuchara, y con la ayuda de los niños, pon la preparación por encima de los panes.



es.123rf.com

Si hiciste pescaditos, ponle a cada uno un ojo de tomate cherry. Si hiciste hombrecitos, ponle a cada uno unos ojos de maíz tierno. Puedes imaginar tantas cosas como quieras para la decoración, esto hará que tus hijos se sientan involucrados con su comida, y coman mejor.



www.recetin.com

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Comentar en clase que tal le pareció la experiencia de cocinar comida nutritiva y conocer nuevos alimentos.

¡UHAUU, FUE FANTÁSTICO!

TALLER Nº 3

TEMA: PARTES DEL APARATO DIGESTIVO

DESTREZA: Secuenciar los procesos de la nutrición a través de la relación de las funciones de digestión, circulación, respiración y excreción, con la identificación e interpretación de esquemas y modelos, el diseño de diagramas de flujo y la descripción de la importancia de la alimentación para los seres humanos.

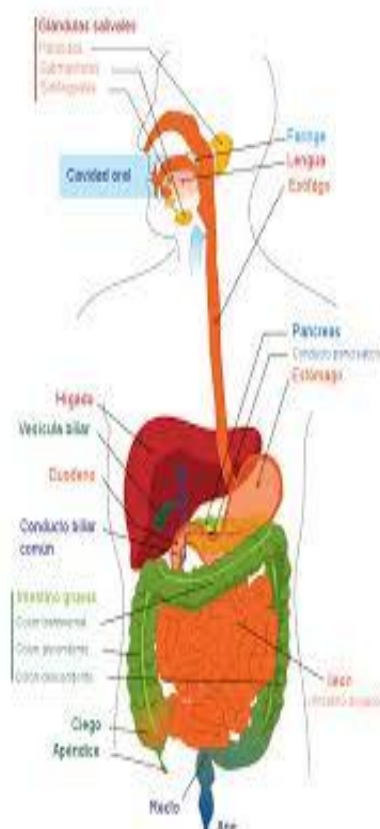
CONOCIENDO LAS PARTES DEL APARATO DIGESTIVO

PARTES DEL APARATO DIGESTIVO

Boca.- Se encuentra en la parte inferior de la cara es el primer órgano del aparato digestivo, aquí se realiza la ingestión de alimentos que son masticados e insalivados. Con la ayuda de dientes, muelas, lengua, y glándulas salivares, los alimentos son transformados en una masa blanda llamada bolo alimenticio

Esófago.- es un tubo largo formado por músculos que se contraen y permiten que el bolo alimenticio circule hacia el estómago por medio de movimientos llamados peristálticos.

Intestino delgado.- Es un tubo que mide entre 4 y 7 metros de longitud. Su función es absorber las sustancias nutritivas del quilo, sustancia que se produce por la mezcla del quimo con la bilis del hígado, el jugo pancreático y el jugo intestinal. Una vez que las sustancias nutritivas son absorbidas por las vellosidades intestinales, son llevadas por la sangre al resto de órganos del cuerpo entonces la digestión termina.



Faringe.- es un conducto que une la boca con el esófago además de las fosas nasales, la tráquea y el oído. Su función es deglutir los alimentos, los cuales se movilizan por medio de una contracción voluntaria que permite al bolo alimenticio pasar al esófago y no a la tráquea, lo cual evita que se regresen a las fosas nasales o la boca

Estómago.- Es un ensanchamiento del tubo digestivo en forma de "J", formado por músculos que se contraen para mezclar el bolo alimenticio con los jugos gástricos y transfórmalos en un líquido lechoso llamado quimo. El ingreso del bolo alimenticio al estómago está controlado por una válvula llamada cardias y la salida del quimo hacia el intestino delgado lo regula una válvula llamada píloro.

Intestino grueso.- es la parte final del tubo digestivo y hasta aquí llegan las sustancias de desecho que, por contracción involuntaria de los músculos, son expulsadas al exterior a través del ano, para lo cual el intestino grueso está encargado de absorber el agua que facilitan la evacuación de las heces fecales.

www.apyc.es






DESCUBRIENDO UNA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER SOBRE NUESTRO ORGANISMO

OBJETIVO:

Elaborar una maqueta para representar el mecanismo de la digestión utilizando material de reciclaje.

ESTRATEGIA: EI PROCESO DE DIGESTIÓN EN EL SER HUMANO.

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS				
<ul style="list-style-type: none"> • 2 planchas de espuma flex del mismo tamaño  <p>www.distribuidoraro.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de témperas  <p>galeriapelikanco.pccp.com.ar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Goma  <p>Confeccionandopulsoresdeaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva  <p>www.papelerialamayor.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pincel  <p>articulo.mercadolibre.com.ar</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estilete  <p>listafacilecuador.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Globos  <p>www.tiendadeglobos.com</p>			

Con ayuda del estilete se debe cortar la espuma flex para simular el perfil humano, para luego pegarlo sobre la otra plancha.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

Con las témperas y el pincel se procederá a pintar el modelo del aparato digestivo.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

Se debe representar cada uno de los órganos con los globos.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

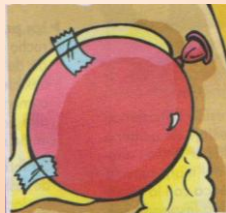
APRENDAMOS COMO JUGAR:

Se introduce la manguera plástica para representar a los órganos como la faringe y los intestinos.



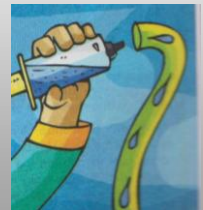
Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

Ubique los órganos de acuerdo con la función que cumplen, para fijarlos se debe de hacer con la goma y cinta adhesiva.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

- Para hacer funcionar la maqueta se debe introducir una cantidad mínima del agua por la parte saliente de la manguera.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Conteste las siguientes preguntas

1.- ¿Cuáles son las partes del aparato digestivo?

2.- ¿Cómo está formado el estómago?

3.- ¿Cómo funciona el intestino delgado?

4.- ¿Qué es la faringe?

5.- ¿Por dónde son eliminados los desechos?

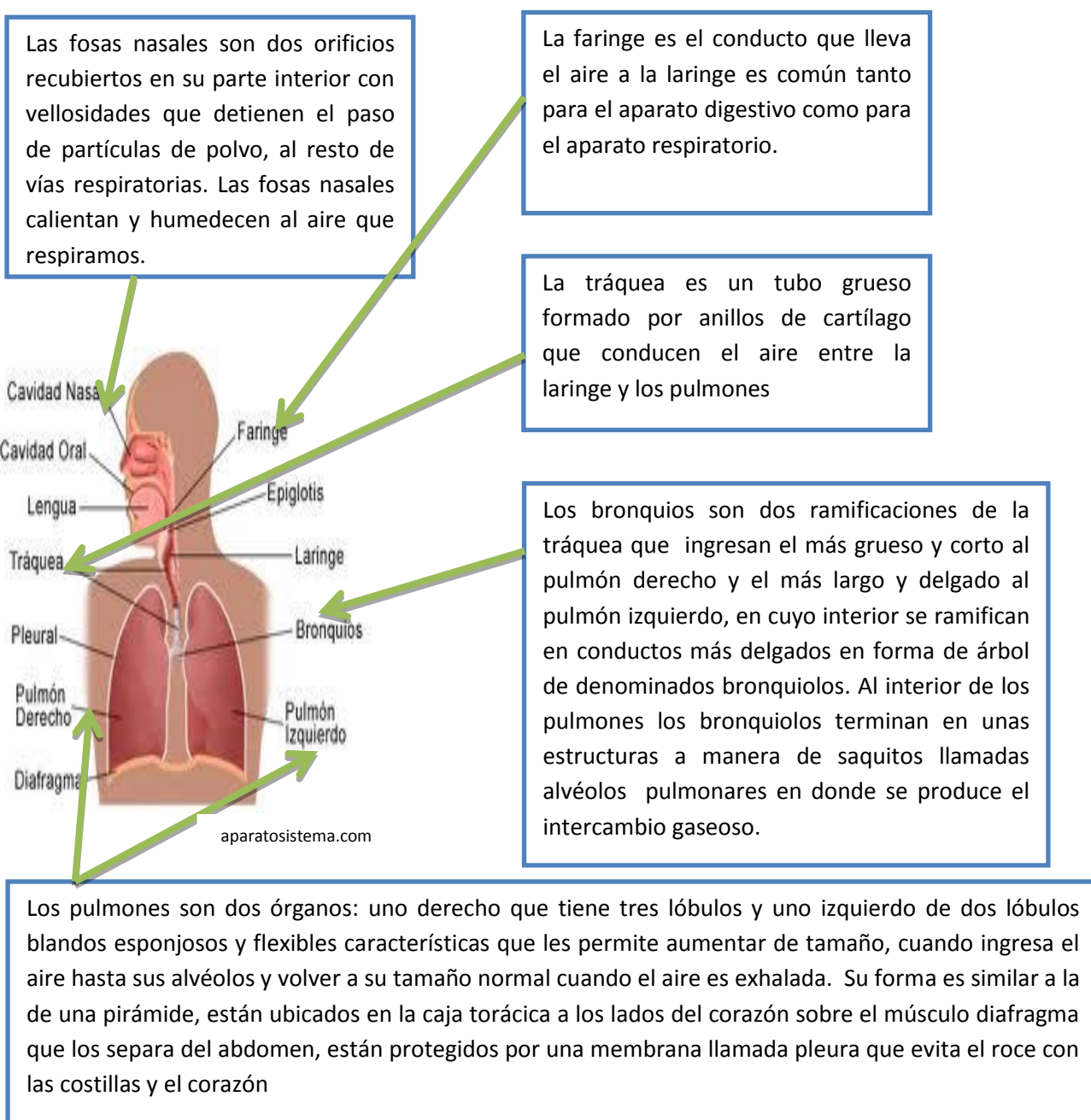
¡ESTO FUE ENTRETENIDO!

TALLER Nº 4

TEMA: PARTES DEL APARATO RESPIRATORIO

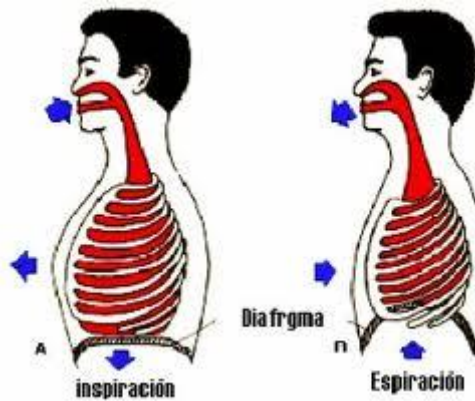
DESTREZA: Secuenciar los procesos de la nutrición a través de la relación de las funciones de digestión, circulación, respiración y excreción, con la identificación e interpretación de esquemas y modelos, el diseño de diagramas de flujo y la descripción de la importancia de la alimentación para los seres humanos.

CONOZCAMOS SOBRE EL APARATO RESPIRATORIO



MOVIMIENTOS DE LA RESPIRACIÓN

La inspiración ocurre cuando el aire ingresa a las vías respiratorias; en consecuencia, los pulmones aumentan de tamaño, el diafragma baja y las costillas se levantan.



www.riosarcas.com

La espiración ocurre cuando el aire sale de los pulmones luego del intercambio gaseoso; en consecuencia, los pulmones regresan a su tamaño normal, el diafragma sube a su posición normal así como las costillas.

JUEGO Y APRENDO SOBRE EL APARATO RESPIRATORIO.

OBJETIVO:

Conocer las partes del aparato respiratorio por medio de un juego divertido para lograr un aprendizaje significativo.

ESTRATEGIA: PAQUETE SORPRESA Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS			
<p>GRÁFICO DE LA FIGURA HUMANA</p> <p>estefany-boiton.wix.com</p>	<p>PAPEL PERIÓDICO</p> <p>hogartotal.imujer.com</p> <p>m</p>	<p>LAZOS</p> <p>www.imagenesy dibujosp araimprimir.com</p>	<p>TARJETAS</p> <p>neurosales.blogspot.com</p> <p>m</p>

Los participantes están sentados en círculo mientras uno de ellos sostiene el paquete sorpresa; que puede ser por ejemplo una caja de galletas (dulces) envuelta en muchos papeles de periódico y atada con muchos lazos.



lenguajeseexpresivos1.bligo.com.co

Cuando la música suena o se canta un determinado estribillo los jugadores se pasan el paquete. Cuando la música cesa el jugador que tiene el paquete empieza a desenvolverlo.



es.123rf.com

El jugador coge la tarjeta en la que está dibujada una de las partes del aparato respiratorio que se encuentra en la envoltura por ejemplo << bronquios >> .

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Inmediatamente debe pasar el paquete a su compañero para que lo siga desenvolviendo y tome la siguiente tarjeta.



es.123rf.com

El juego termina cuando se ha desenvuelto por completo el paquete y se saca el dibujo de una figura humana y se ubica las tarjetas completando el aparato respiratorio, dando cada uno la explicación correspondiente.



multipress.com.mx

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Qué función cumple los pulmones?

2.- ¿Qué son los pulmones?

3.- ¿Cuáles son los movimientos de la respiración?

4.- ¿Para qué sirven los bronquios?

5.- ¿Cuál es el conducto que lleva el aire a la laringe?

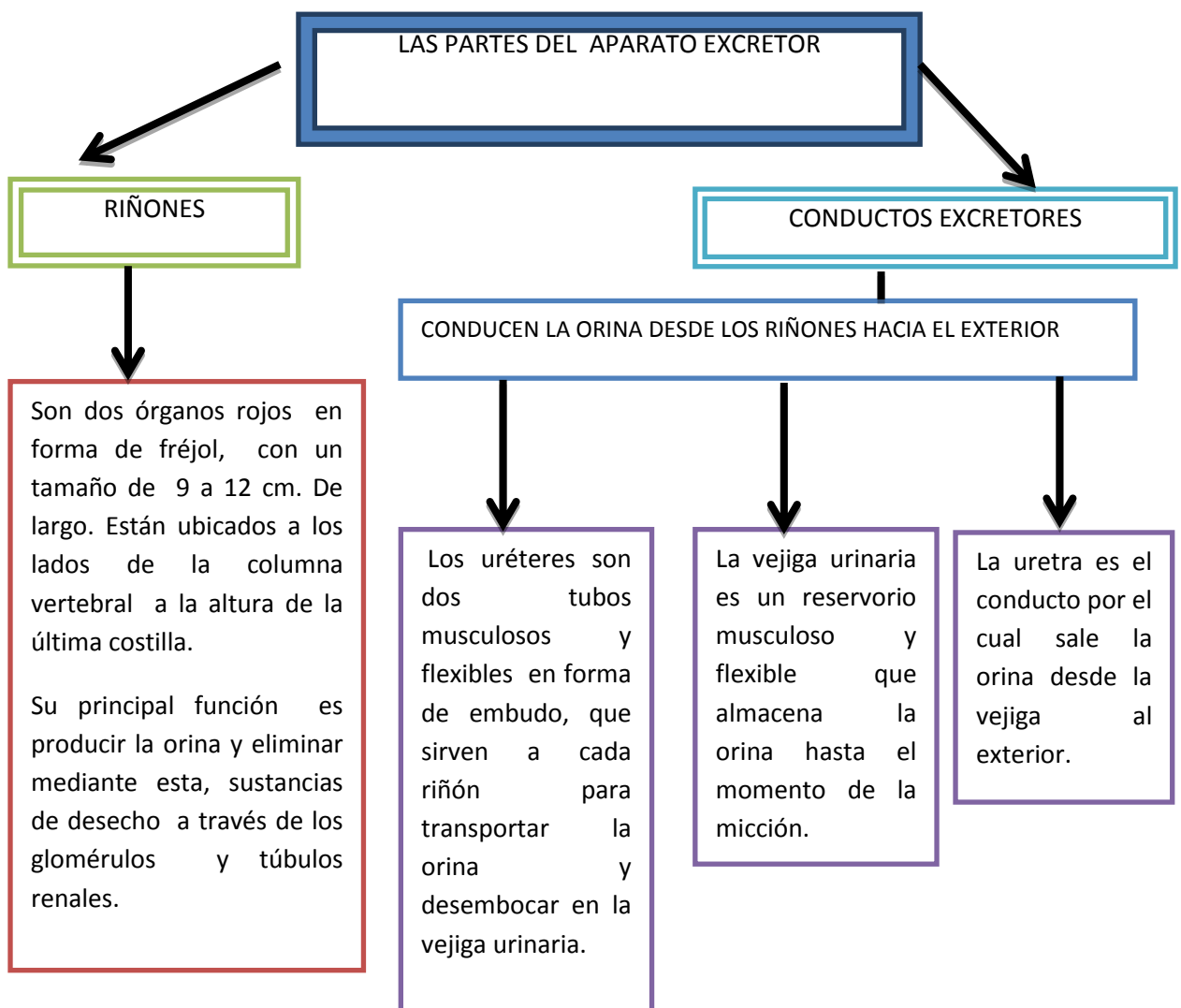
¡ESTO FUE FABULOSO!

TALLER Nº 5

TEMA: PARTES DEL APARATO EXCRETOR

DESTREZA: Secuenciar los procesos de la nutrición a través de la relación de las funciones de digestión, circulación, respiración y excreción, con la identificación e interpretación de esquemas y modelos, el diseño de diagramas de flujo y la descripción de la importancia de la alimentación para los seres humanos.

VAMOS A APRENDER SOBRE EL APARATO EXCRETOR



VAMOS A DIVERTIRNOS REALIZANDO UNA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL APARATO EXCRETOR

OBJETIVO:

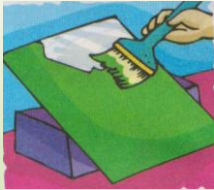
Identificar y ubicar los órganos del aparato excretor humano por medio de una representación gráfica, para sustentar el aprendizaje adquirido en el aula.

ESTRATEGIA: DIBUJEMOS TODO SOBRE EL APARATO EXCRETOR.

- Aplicando el método lúdico.

PARA JUGAR NECESITAS			
<ul style="list-style-type: none"> • 1 tabla tríplex de 20 x18 cm.  <p>www.pizano.com.co</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 caja de plastilina de colores  <p>www.mujer.info</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo del aparato excretor  <p>www.educarchile.cl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 lata pequeña de pintura de colores  <p>www.arqhys.com</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Goma  <p>Confeccionandopulsoresdeaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 brocha  <p>www.socodima.cl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Pincel  <p>articulo.mercadolibre.com.ar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 marcador  <p>ww.plastiuniversal.com</p>

Pintar la tabla trípex con la pintura de madera y con ayuda de la brocha.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

Pasar el dibujo base del aparato excretor a la madera.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

Utilizar la plastilina sobre cada dibujo, moldear según la forma del órgano que se esté realizando.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Escribir los nombres de cada órgano con el marcador.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

Pasar la goma sobre el trabajo terminado con ayuda de un pincel.



Texto ministerio de educación del ecuador 6to año de educación básica

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE.

1.- ¿Qué es la orina?

.....
.....
.....

2.- ¿Cuáles son las partes del aparato excretor?

3.- ¿Cuál es la función del riñón?

4.- ¿Qué es la vejiga urinaria?

5.- ¿Qué conduce la uretra?

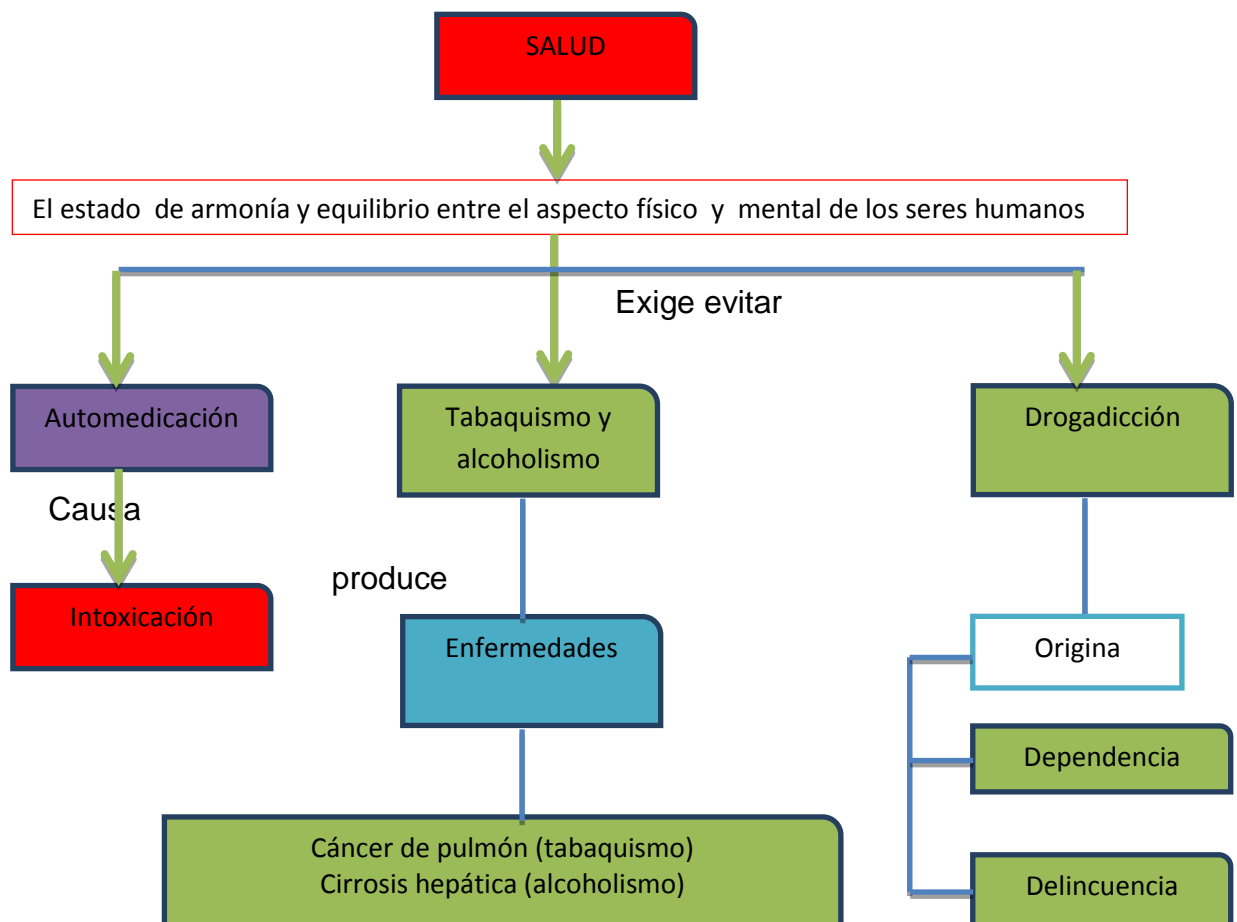
¡FANTÁSTICO!

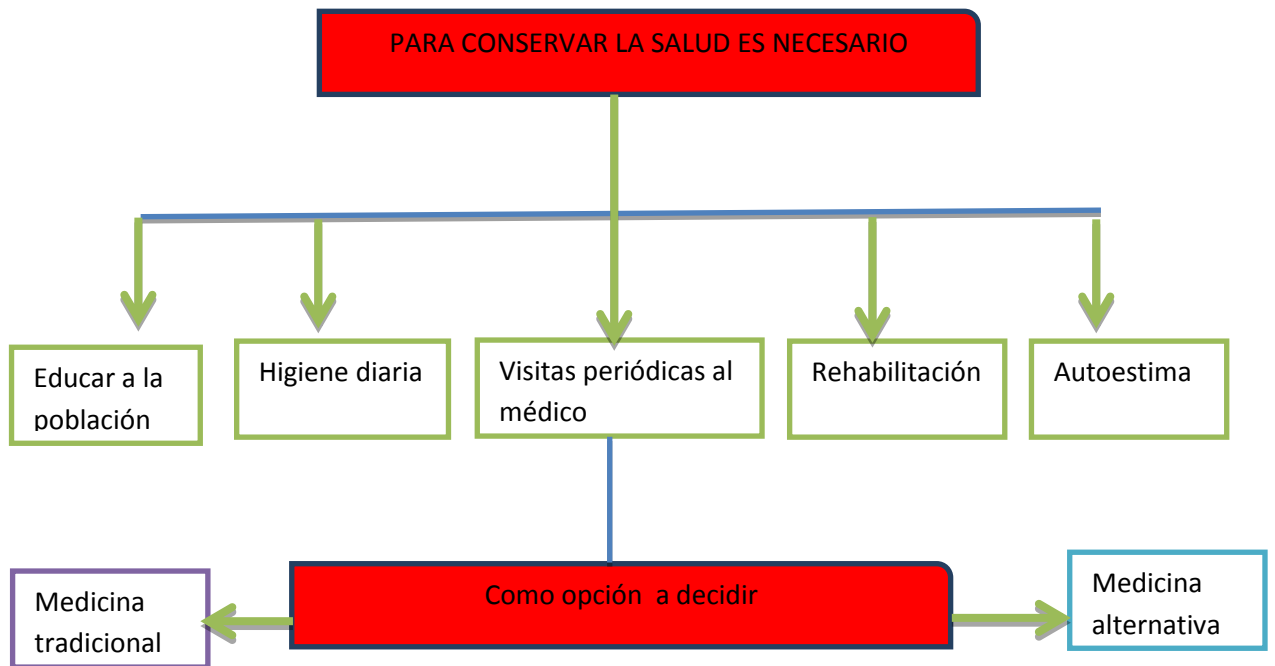
TALLER Nº 6

TEMA: SALUD

DESTREZA: Relacionar las condiciones de salud determinadas por buenos hábitos alimenticios, con la descripción de algunas características socioculturales, la reflexión sobre salud, enfermedad y prevención en la alimentación humana.

AHORA VAMOS A APRENDER SOBRE SALUD





SALUDABLE JUEGO Y APRENDO

OBJETIVO:

Enseñar a los niños/as la importancia de la higiene para una buena salud física y mental.

ESTRATEGIA: PAQUETE Y DADO

- Aplicando el método lúdico.

PARA JUGAR NECESITAS			
<p>• Dado</p>  <p>es.dreamstime.com</p>	<p>Sillas</p>  <p>www.mobiliario.net</p>	<p>Prendas de vestir</p>  <p>aprendiendolinglesparactico.blogspot.com</p>	<p>Manzana</p>  <p>dietas.elembarazonet</p>

En un extremo del aula se depositan abrigos, pantalones, calcetines o medias y, sobretodo, unos guantes y un gorro o prenda similar para cubrir la cabeza. En el extremo opuesto de la sala, los jugadores, sentados en sillas formando un círculo, tiran por turnos el dado a la espera de que le salga el número 6.

Cuando sale un 6, el jugador que lo ha sacado corre a ponerse toda la ropa, incluidos los guantes y el gorro; hecho esto, puede empezar a desenvolver el paquete. Una vez desenvuelto, saca un dibujo sobre la salud y en el mismo paquete se encuentra una manzana que puede comerse sin coger con las manos.



aprendiendoinglesparactico.blogspot.com

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Mientras esto sucede, el resto de participantes sigue tirando el dado. cuando otro jugador obtiene un 6, el jugador que está intentando comer la manzana debe detenerse y dar toda la ropa al jugador que ha sacado el número 6, quien a su vez , se viste con ella y saca del paquete otra dibujo sobre la salud e intenta comer la manzana. Y así sucesivamente.



es.dreamstime.com

El juego termina cuando se acaban las tarjetas que contienen normas de higiene para una buena salud. Las mismas que deben ser socializadas en grupo.



es.123rf.com

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Conteste verdadero o falso según su criterio

1. ¿El bañarse le hace bien a tu organismo?

Verdadero () Falso ()

2. ¿Las visitas periódicas al médico son dañinas para tu salud?

Verdadero () Falso ()

3. ¿El tabaquismo es bueno para tu organismo?

Verdadero () Falso ()

4.- ¿El cáncer de pulmón es producido por el tabaco?

Verdadero () Falso ()

5.- ¿La medicina alternativa le hace bien a tu salud?

Verdadero () Falso ()

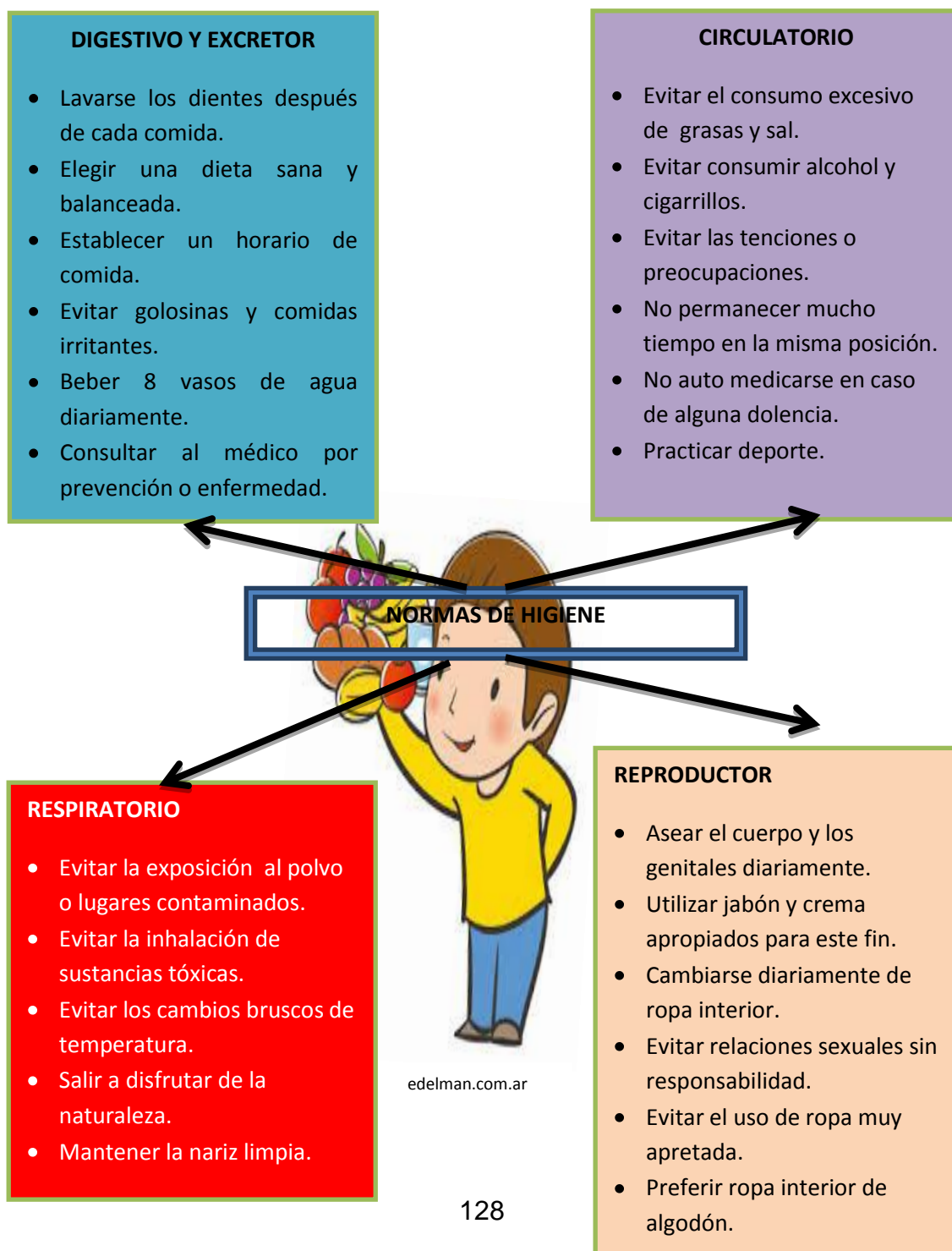
¡SALUDABLE SONRÍO FELIZ!

TALLER Nº 7

TEMA: PREVENCIÓN, CUIDADOS DEL ORGANISMO.

DESTREZA: Relacionar las condiciones de salud determinados por buenos hábitos alimenticios, con la descripción de algunas características socioculturales, la reflexión sobre salud, enfermedad y prevención en la alimentación humana.

APRENDAMOS A CUIDAR NUESTRO ORGANISMO.



HAY QUE PREVENIR PARA NO LAMENTAR

¡CUIDEMOS NUESTRO ORGANISMO!

OBJETIVO:

Reconocer algunas formas de cuidar el organismo mediante actividades lúdicas para prevenir enfermedades.

ESTRATEGIA: PAPA CALIENTE

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS	
Papa	
www.sanidadvegetal.cl	

Se forma un círculo y un voluntario se sitúa fuera del mismo, dándole la espalda.



lenguajexpresivos1.bligoo.com.co

Quienes están en el círculo se van pasando de mano en mano la papa o el objeto que la represente.



lenguajexpresivos1.bligoo.com.co

Cuando el voluntario dice << ¡Ya!>>, NORMAS DE HIGIENE DEL APARATO RESPIRATORIO, la persona que en ese momento tiene la papa debe responder con una norma de higiene del aparato respiratorio, si no lo logra debe pagar penitencia y luego pasa a acompañar a la que está fuera del círculo.

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Ambos se ponen de acuerdo para contar y decir << ¡Ya!>> cuando hayan llegado a un cierto número, Entonces deben preguntar otras NORMAS DE HIGIENE puede ser del aparato reproductor, circulatorio, digestivo y excretor. El jugador que entonces tiene la papa en sus manos debe responder con una norma de higiene y luego se une a los que están fuera del círculo.



www.waece.org

Se produce de este modo hasta que tan sólo queda una de las personas que formaban el círculo, quien dará una breve explicación sobre la forma de prevención y cuidado del organismo y también se cobrarán las penitencias.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Cuál es el cuidado que se debe tener en el aparato digestivo y el aparato excretor?

2.- ¿Cuál es el cuidado que se debe de tener en el aparato circulatorio?

3.- ¿Cuál es el cuidado que se debe de tener en el aparato respiratorio?

4.- ¿Cuál es el cuidado que se debe de tener en el aparato reproductor?

¡ESTUPENDO, ME DIVERTÍ!

TALLER N° 8

TEMA: SEXUALIDAD HUMANA CARACTERES PRIMARIOS EN NIÑOS Y NIÑAS.

DESTREZA: Analizar la sexualidad y la formación de los caracteres primarios en niños y niñas, asociados con los cambios físicos y fisiológicos durante la primera etapa del ciclo biológico.

ESTOY CRECIENDO Y VOY CAMBIANDO ¡ESTO ES GENIAL!

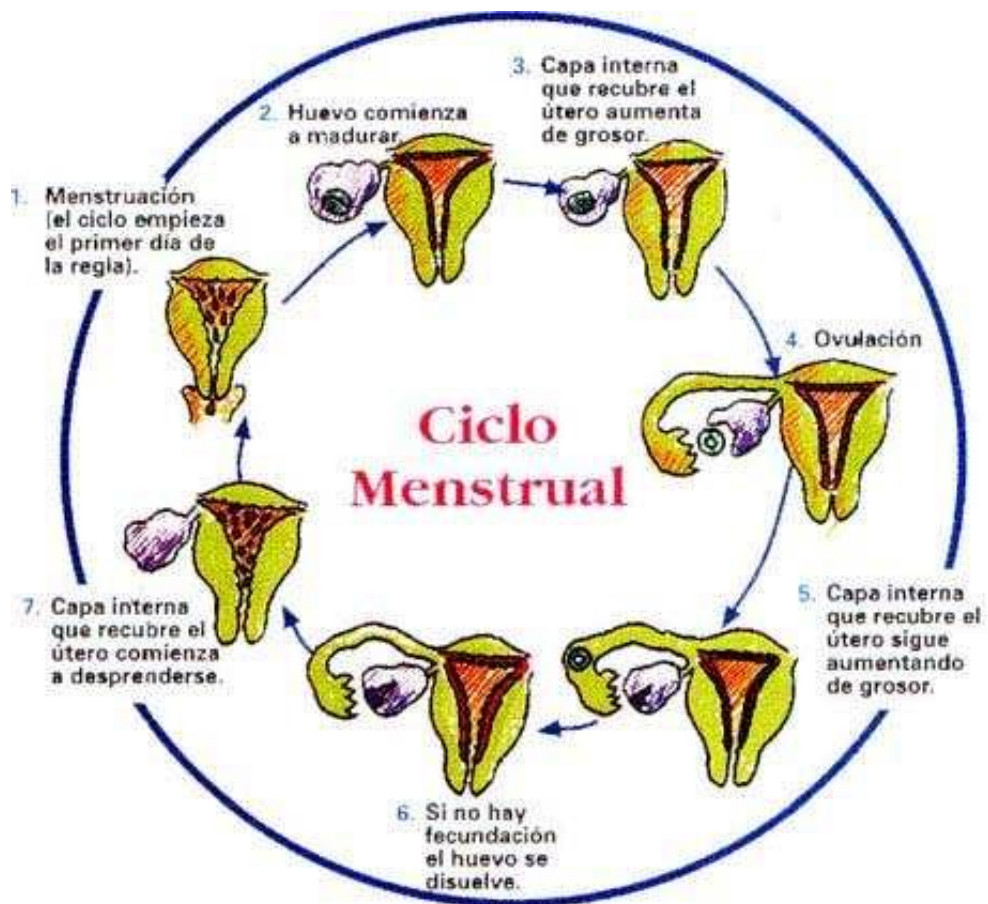
La pubertad es el inicio de la madurez sexual y la adolescencia. Su primera manifestación es la aparición de vello pubiano, de ahí viene el nombre.

Estos cambios se presentan en las niñas entre los 9 y 15 años con la primera menstruación o menarquia y en los niños entre los 11 y 16 años con la primera erección y eyaculación, lo cual ocurre generalmente en la noche durante el sueño y se conoce como “sueños húmedos”



CARACTERES SEXUALES PRIMARIOS EN LAS NIÑAS

LA MENSTRUACIÓN.- la menstruación dura entre 3 a 5 días, se caracteriza por el desprendimiento de tejido de las paredes internas del útero, el óvulo no fecundado y un poco de sangre. El ciclo menstrual se inicia en el ovario con la ovulación o liberación del óvulo maduro y su desplazamiento a través de las trompas de Falopio hasta el útero, en donde por acción del estrógeno producido por los ovarios se han engrosado las paredes internas del útero o endometrio y se prepara para recibir al óvulo, ya sea para iniciar la fecundación o la menstruación.



sabersalud.com

CARACTERES SEXUALES PRIMARIOS EN LOS NIÑOS



pubertadysexualidad.blogspot.com

LA ERECCIÓN.- ocurre por la excitación y consiste en el aumento de tamaño del pene al llenarse de sangre.

Cuando la excitación es prolongada provoca la eyaculación, que consiste en la salida de los espermatozoides almacenados en el epidídimo. A través de los conductos deferentes junto con el líquido seminal producido por las vesículas seminales, así como en la salida del líquido prostático, principal componente del semen, hasta la uretra y hacia el exterior.

MI CUERPO ESTÁ CAMBIANDO... ¡ES DIVERTIDO! ESTOY CRECIENDO

OBJETIVO:

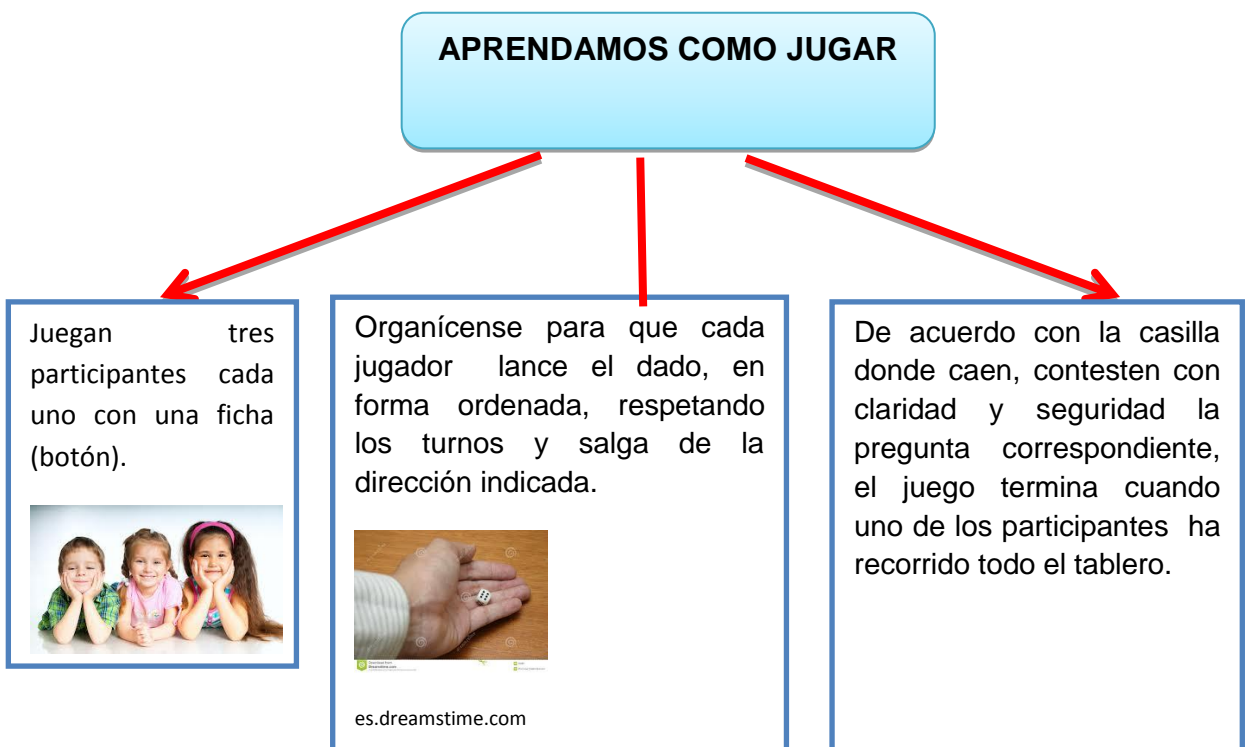
Identificar los caracteres primarios en niños y niñas mediante un juego divertido para interpretar los cambios que ocurren en esta etapa del ser humano.

ESTRATEGIA: LOS DADOS LOCOS.

- Aplicando el método lúdico |

PARA JUGAR NECESITAS	
<p>Botón</p>  <p>comunicadorcorporativo.blogspot.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Dado  <p>es.dreamstime.com</p>

APRENDAMOS COMO JUGAR



¡VAMOS A JUGAR! PREGUNTAS QUE SE VAN A REALIZAR DURANTE EL JUEGO.

1. ¿Qué es la pubertad?
2. Los cambios en el ser humano son provocados por la acción de las.....
3. ¿Cuáles son las células sexuales?
4. ¡Muy bien! avanza al casillero 8
5. ¿A qué edad se producen los cambios en las niñas y niños?
6. ¿Cómo se conoce la primera menstruación?
7. ¿Qué cambios se produce en los niños entre los 11 y 16 años?
8. ¡Fabuloso! Avanza 3 casilleros.
9. ¿Cómo se llama los cambios que ocurren en los ovarios y el útero?
10. Describa el ciclo menstrual
11. ¡lo siento! Pierdes un turno.
12. ¿por qué ocurre la erección?
13. ¿en qué consiste la erección?
14. ¿A qué llamamos eyaculación?
15. Retrocede 5 casilleros.
16. ¿Cuál es el principal componente del semen?
17. ¡Casi lo logras! Lanza nuevamente el dado.
18. ¿Qué es la fecundación?
19. Regresa al casillero 15
20. ¿Cómo se llaman los órganos externos del aparato reproductor femenino?
21. ¿Cuáles son los órganos internos del aparato reproductor masculino?
22. Ganaste.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1. - ¿Qué significado tiene para usted la pubertad?

2.- ¿Qué es la menstruación?

3.- ¿Qué es erección?

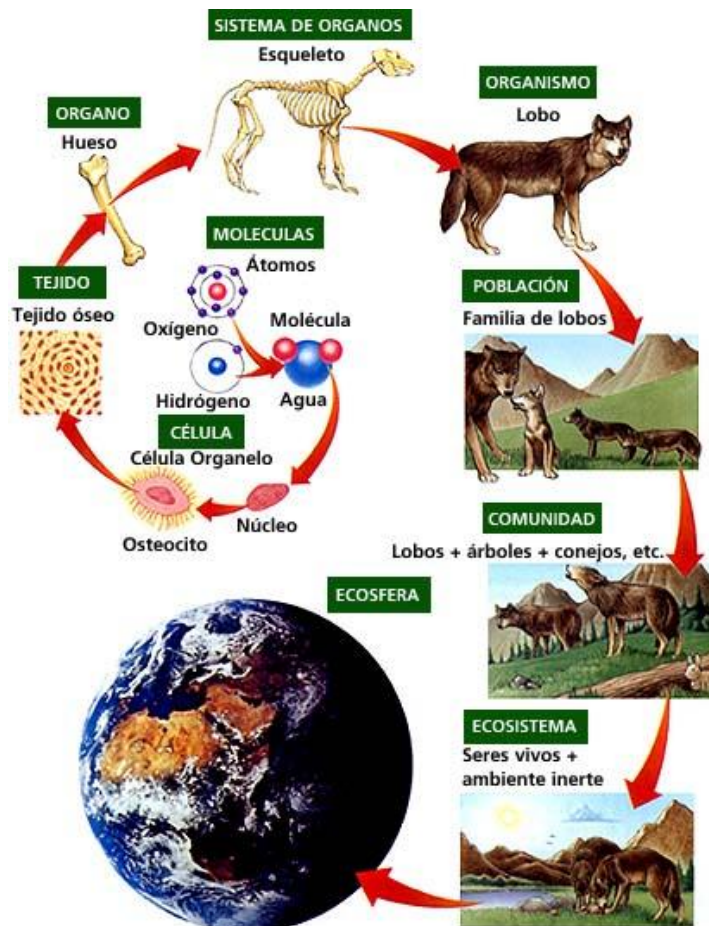
4.- ¿A qué edad los niños/as presentan cambios hormonales en su cuerpo?

5.- ¿Qué es la eyaculación?

**¡VAYA, SI QUE FUE
INTERESANTE!**

UNIDAD Nº 3

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA



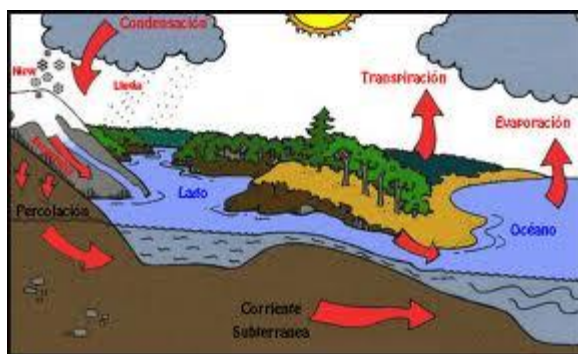
cpdiaccnn8vo.blogspot.com

TALLER Nº1

TEMA: CICLO DEL AGUA

DESTREZA: Describir el ciclo del agua desde la observación directa, interpretación de gráficos, experimentación e identificación de la relación de la temperatura con los cambios de estado de agua.

AHORA APRENDER SOBRE LA ESTUPENDA NATURALEZA



naturaisdedaniel.blogspot.com

De la presencia o ausencia de los puentes hidrógenos depende que el agua se encuentre en estado sólido, líquido o gaseoso. Aproximadamente el 3% de toda el agua se encuentra en estado sólido, es decir, sus moléculas están fuertemente unidas, por ejemplo en el hielo que tiene forma y volumen definido .

El 97% del total de agua es líquida, se encuentra en ríos, mares, lagos y lagunas; de allí las fuerzas de cohesión de las moléculas son más débiles y el líquido ha adoptado la forma del recipiente que lo contiene. Un 0.02% del agua se encuentra en estado gaseoso formando parte de la atmósfera, donde las moléculas se encuentran distantes unas a otras. Cuando el agua líquida se enfría hasta alcanzar 0°C o pasa a estado sólido, se hace hielo; este cambio se llama solidificación. Si el hielo se calienta, sube a temperaturas mayores a 0°C , entonces el hielo se convierte en agua líquida; este cambio se conoce como fusión. Cuando el agua se calienta hasta alcanzar su punto de ebullición (100°C) pasa a estado gaseoso , se convierte en vapor de agua este cambio se llama

evaporación. Y cuando el vapor de agua se enfría se convierte en líquido este cambio se conoce como condensación.

ME DIVIERTO EXPERIMENTANDO CON EL AGUA

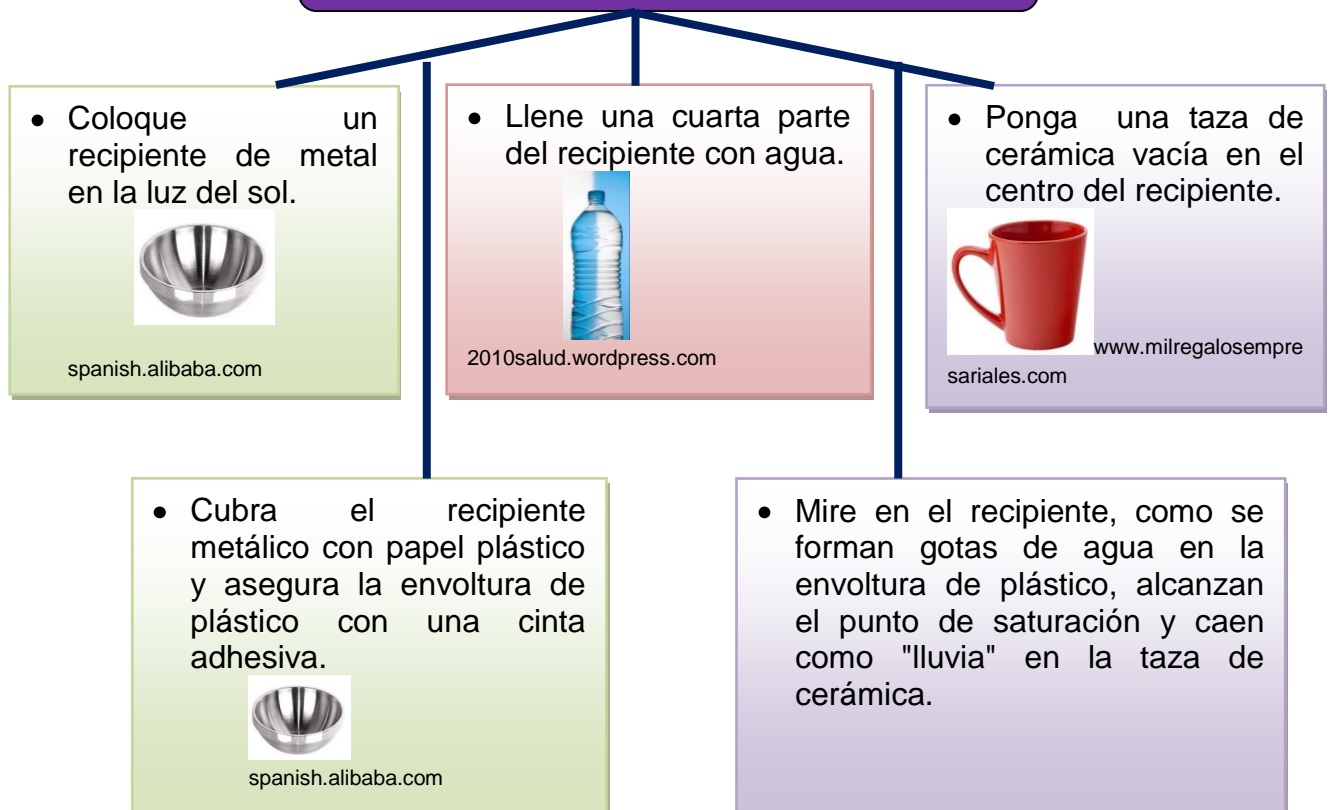
OBJETIVO: Demostrar por medio del experimento el ciclo de agua.

ESTRATEGIA: MINI CICLO DE AGUA

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS				
<ul style="list-style-type: none"> • Recipiente de metal  <p>spanish.alibaba.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agua  <p>2010salud.wordpress.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taza de cerámica  <p>www.milregalosempresariales.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel plástico  <p>www.cisne-imperial.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva  <p>www.paperialamayor.com</p>

APRENDAMOS COMO JUGAR:



AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Lea con atención y complete las oraciones según su criterio acertado

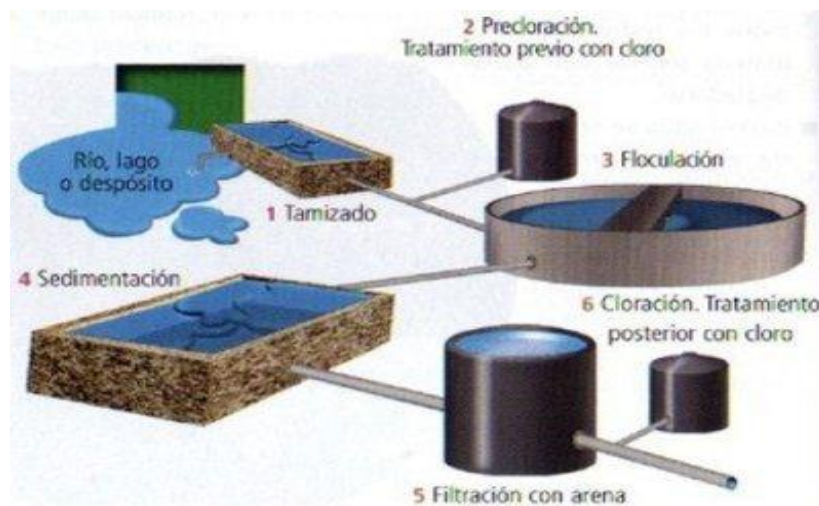
- 1.-El 97% del agua es.....
- 2.- Un 2% se encuentra en estado..... formando parte de la atmósfera
- 3.- Cuando el vapor de agua se enfría se convierte en este cambio se llama
- 4.- Cuando el..... se enfría hasta alcanzar 0° C pasa a estado.....
- 5.- Aproximadamente el..... de toda el agua se encuentra en estado.....

¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

TALLER Nº 2

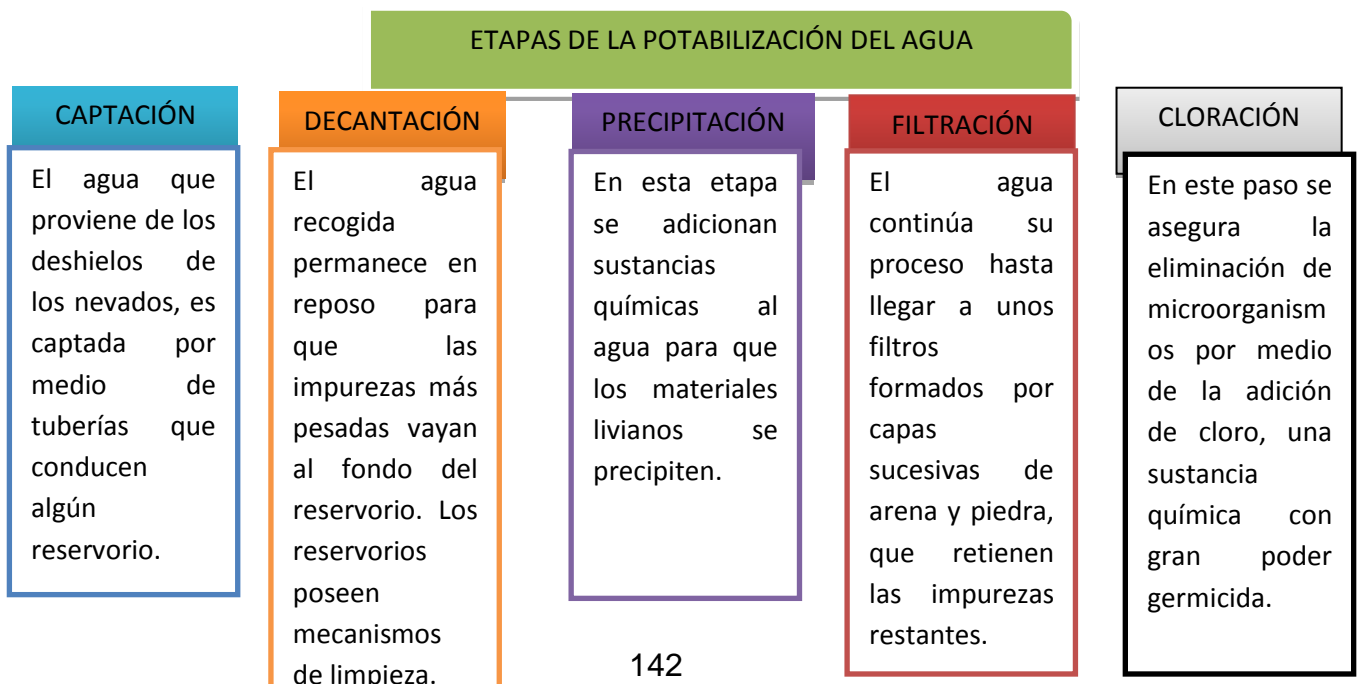
TEMA: POTABILIZACIÓN DEL AGUA

DESTREZA: Describir el ciclo del agua desde la observación directa, interpretación de gráficos, experimentación e identificación de la relación de la temperatura con los cambios de estado de agua.



descubrimoslasciencias.blogspot.com

CONOZCAMOS SOBRE LA POTABILIZACIÓN DEL AGUA



EL AGUA POTABLE ES VITAL PARA EL SER HUMANO.

¡VAMOS A DIVERTIRNOS!

OBJETIVO:

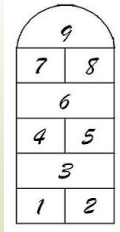
Reforzar los conocimientos de potabilización del agua mediante la participación en un juego para comprender cada etapa de la misma.

ESTRATEGIA: LA RAYUELA MÁGICA

- Aplicando el método lúdico.

PARA JUGAR NECESITAS		
<ul style="list-style-type: none">• Dibujo de una rayuela  <p>es.wikipedia.org</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tiza  <p>www.cisne-imperial.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ficha  <p>comunicadorcorporativo.blogspot.com</p>

Se debe dibujar una rayuela con las etapas de la potabilización del agua.



es.wikipedia.org

Los participantes deben tomar una ficha y lanzar desde un punto al primer casillero según indique la flecha.



galeria.dibujos.net

A continuación no se debe pisar el casillero que contenga la ficha sino que debemos saltar al siguiente casillero.



galeria.dibujos.net

APRENDAMOS COMO JUGAR:

En la rayuela existen los nombres de las etapas de potabilización del agua las mismas que deben ser leídas en voz alta e inmediatamente seguir el recorrido. Si el participante se equivoca o se olvida pierde su turno y continúa la siguiente persona.



galeria.dibujos.net

Cuando todos hayan participado el conductor debe explicar el proceso de cada una de ellas para que en la próxima ronda jueguen y cada uno mencione las etapas y explique en qué consiste.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Cuáles son las etapas de la potabilización del agua?

2.- ¿Qué es la potabilización?

3. ¿Qué es la decantación?

4.- ¿En qué consiste la cloración?

5.- ¿Qué es la filtración?

¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

TALLER Nº 3

TEMA: EL CICLO DEL OXÍGENO

DESTREZA: Interpretar el ciclo biogeoquímico del carbono y el oxígeno, con la observación de gráficos, identificación de sus elementos y la descripción de los procesos.

VAMOS APRENDER SOBRE EL CICLO DEL OXÍGENO



leoneldd.blogspot.com

OXÍGENO

El oxígeno constituye el 21% de los gases que componen la atmósfera, ya sea que se presente en forma diatómica o molecular (O₂), o triatómica (O₃) formando el ozono. Este gas protege a los habitantes del planeta tierra de los peligrosos rayos ultravioleta

EL OXÍGENO EN LA FOTOSÍNTESIS

Durante este proceso, las partes verdes de las plantas captan el dióxido de carbono del aire y la combinan con el agua, la energía solar y la clorofila para producir azúcares llamados glucosa y oxígeno molecular, que vuelve al ambiente para ser utilizado por el ser humano y los animales.

EL OXÍGENO EN LA RESPIRACIÓN

El oxígeno liberado por las plantas es utilizado por el ser humano y los animales, en los procesos de respiración y de metabolismo celular, cuyo producto de desechos es el dióxido de carbono. Gas que se elimina como parte de la respiración.

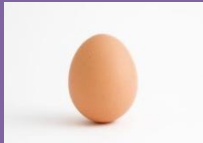



**DESCUBRIENDO UNA FORMA SENCILLA Y DIVERTIDA DE
APRENDER SOBRE EL OXÍGENO ¡MANOS A LA OBRA!**

OBJETIVO:

Determinar la presencia del oxígeno en el aire y su importancia en la combustión.

ESTRATEGIA: MÁGICO EXPERIMENTO.

- Aplicando el método lúdico.

PARA JUGAR NECESITAS			
<ul style="list-style-type: none">• 1 huevo duro  <p>by.snarvaez.com.ar</p>	<p>1 botella de vidrio con la boca un poco ancha para que el huevo pueda apoyarse , pero no pase por ella</p>  <p>2010salud.wordpress.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 hoja de papel  <p>www.distribuidorarohi.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Fósforos  <p>lamamaya.com</p>



AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Complete las oraciones

1. El oxígeno constituye elde los gases que compone la atmósfera.
2. El oxígeno es un elemento..... que forma parte de los compuestos orgánicos indispensables para la..... de los.....
3. La energía solar y la clorofila produce azúcares llamados.....

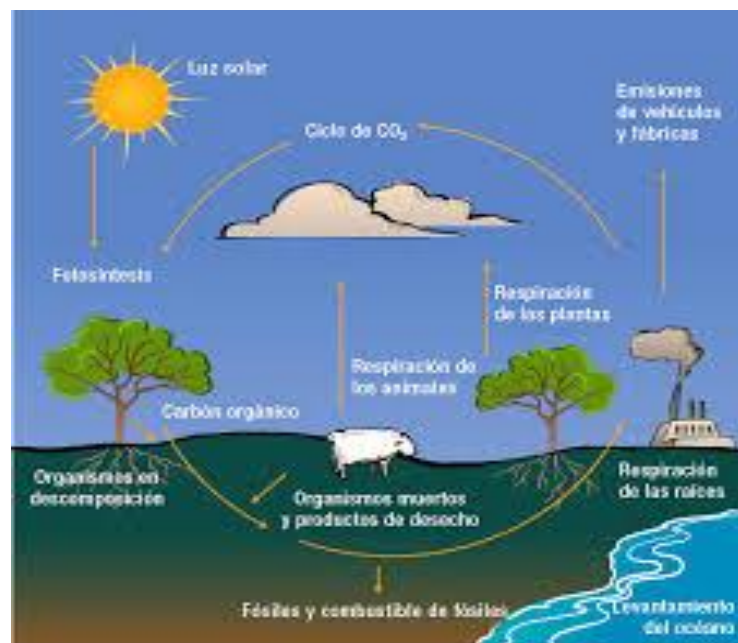
4. Este..... protege a los..... del..... de los peligros de los.....
5. El oxígeno liberado por las plantas es utilizado por..... en el proceso de respiración y de metabolismo celular.

¡FUE GENIAL!

TALLER Nº 4

TEMA: CICLO DEL CARBONO

DESTREZA: Interpretar el ciclo biogeoquímico del carbono y el oxígeno, con la observación de gráficos, identificación de sus elementos y la descripción de los procesos.



www.windows2universe.org

CONOZCAMOS SOBRE EL CICLO DEL CARBONO

La concentración de dióxido de carbono (CO₂) en la atmósfera es el 0.03%. El CO₂ es un compuesto que se origina en dos fuentes naturales: una fuente inorgánica por la disolución y desintegración de rocas carbonatadas, la actividad volcánica y la combustión.

Y otra fuente orgánica cuando los organismos productores (vegetales) fijan el CO₂ como parte de la materia orgánica, que es la base de las cadenas alimenticias de los organismos consumidores de primero, segundo y tercer orden. Una vez que estos seres mueren el CO₂ pasan a los organismos descomponedores.

Estas dos fuentes devuelven casi todo el carbono a la atmósfera en forma de CO₂ así como a los mares y océanos donde es altamente saludable. Las actividades humanas como el uso extendido de los combustibles fósiles, la tala y la quema de grandes bosques del planeta Tierra (donde se almacenan gran cantidad de carbono), aumentan la cantidad de CO₂ en la atmósfera.

MIRA QUE SENCILLO ES ¡EXPERIMENTEMOS CON EL CICLO DEL CARBONO!

OBJETIVO:

Describir el proceso de obtención del dióxido de carbono por medio de la experimentación.

ESTRATEGIA: Aplicar el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS			
<ul style="list-style-type: none"> • 1 matraz  <p>proyectoargantonio.blogspot.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agua  <p>2010salud.wordpress.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 vaso de precipitación  <p>proyectoargantonio.blogspot.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Limón  <p>ecuadorecologico.com</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Cáscara de huevo <p>maby.snarvaez.com.ar</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Manguera de caucho  <p>www.blasting.com.ar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fósforo  <p>lamamaya.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tapón de caucho con un agujero en el centro  <p>www.rubberextrusion.es</p>

- Coloque la cáscara de huevo dentro del matraz y añada el limón.



Texto ministerio de educación del ecuador 7mo año de educación básica

- Ubique el tapón en el matraz e introduzca la manguera de caucho por el agujero del tapón.



Texto ministerio de educación del ecuador 7mo año de educación básica

- Espere unos minutos y observe lo que ocurre.



Texto ministerio de educación del ecuador 7mo año de educación básica

APRENDAMOS COMO JUGAR:

- Cubra el desprendimiento de dióxido de carbono acercando un fósforo encendido a la punta de la manguera.



Texto ministerio de educación del ecuador 7mo año de educación básica

- Ahora vierta el agua en el vaso de precipitación e introduzca la manguera en el matraz



Texto ministerio de educación del ecuador 7mo año de educación básica

- Observe lo que ocurre con el agua.



Texto ministerio de educación del ecuador 7mo año de educación básica

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1. ¿Qué cantidad de carbono existe en la atmósfera?

2.- ¿De qué origen son las fuentes del carbono?

3.- Escriba la fórmula química del carbono

¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

TALLER Nº 5

TEMA: DIVERSIDAD DE LA FAUNA EN LOS BOSQUES DE LAS REGIONES: LITORAL INTERANDINA Y AMAZÓNICA

DESTREZA: Describir la diversidad de la flora y la fauna presentes en las regiones ecuatorianas, desde la reflexión crítica del uso racional sustentable y la identificación de los tipos de explotación racional de la flora de los bosques, así como las características de los mamíferos de estos biomas.

MI ECUADOR, MAGNÍFICO PARAÍSO CON DIVERSIDAD DE FAUNA EN SUS BOSQUES



JUQUEMOS A REALIZAR UN ROMPECABEZAS

OBJETIVO:

Conocer sobre la diversidad de la fauna en los bosques de las regiones: Litoral Interandina y Amazónica.

ESTRATEGIA:

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS		
<ul style="list-style-type: none">• Imágenes de animales de las regiones del Ecuador  <p>www.terraecuador.net</p>	<ul style="list-style-type: none">• Láminas de paisajes  <p>elrinconvintageanabella.blogspot.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Cartulina  <p>hogartotal.imujer.com</p>

Se forman tres grupos de niños los cuales deben tener en su mesa de trabajo una caja de cartón con tapa, en la tapa debe ir pegada una lámina del paisaje de una región del Ecuador.



multipress.com.mx

Los niños deben describir todo lo observado en las láminas.



fyasantiagocanabal.blogspot.com

Luego abren las tapas y encuentran un rompecabezas con el mismo paisaje y una diversidad de animales que pertenecen a esa región con sus debidos nombres.

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Se debe armar el rompecabezas y descubrir los animales que habitan esa región.



www.edupni.com

Luego deben exponer cada grupo la región que le tocó y los animales que habitan el ella.

Una vez terminada la exposición se debe intercambiar las cajas de tal manera que a cada grupo le toque una región diferente para así aprender de todas.

El juego termina cuando a cada grupo le haya tocado las tres regiones y hayan armado el rompecabezas realizando su respectiva exposición



www.edupni.com

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Qué mamíferos habitan en el Oriente?

2.- ¿Cuáles son los mamíferos más representativos en la Sierra?

3.- ¿Cuántas especies de mamíferos viven en la Costa?

4.- ¿Qué especie de mamíferos existen en la Costa?

5.- ¿Qué animales habitan en el valle interandino?

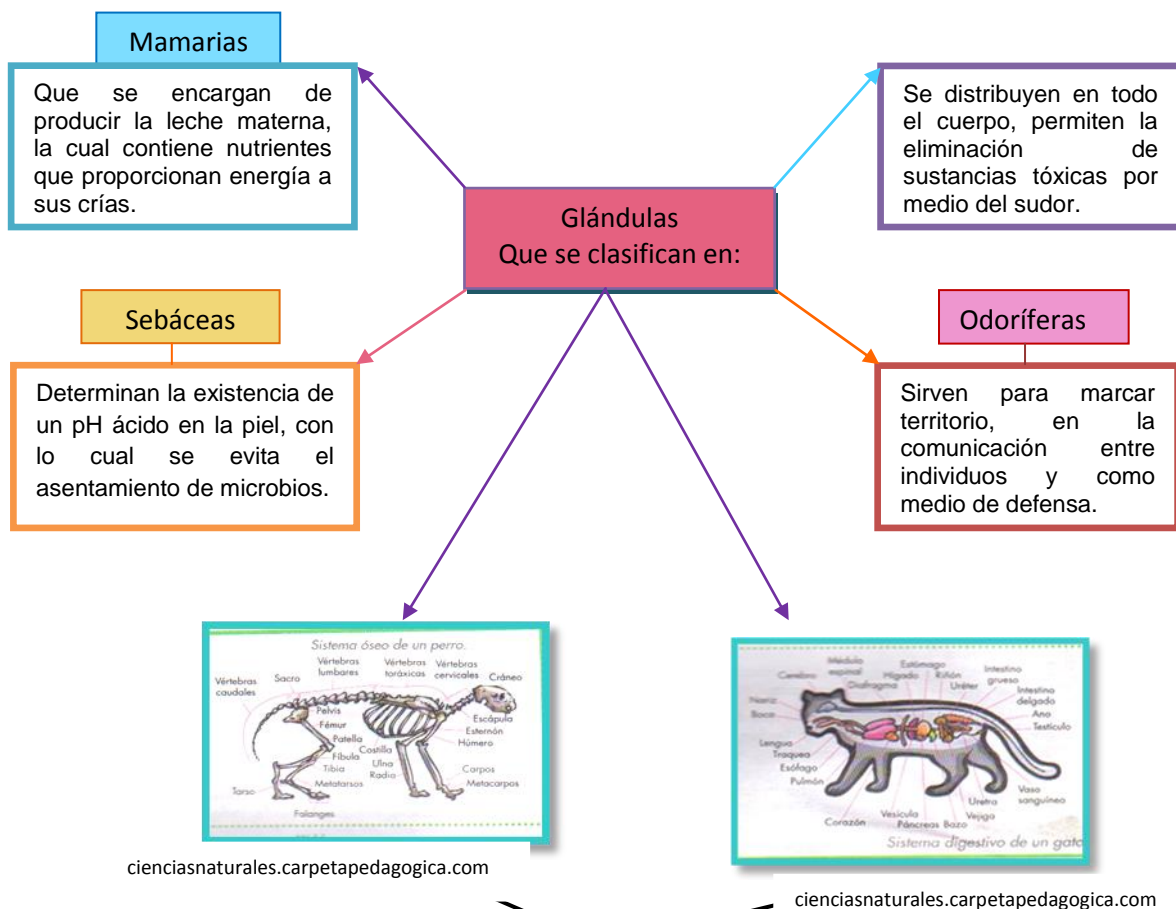
¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

TALLER Nº 6

TEMA: MAMÍFEROS CARACTERÍSTICAS GENERALES

DESTREZA: Describir la diversidad de la flora y la fauna presentes en las regiones ecuatorianas, desde la reflexión crítica del uso racional sustentable y la identificación de los tipos de explotación racional de la flora de los bosques, así como las características de los mamíferos de estos biomas.

AHORA A CONOCER SOBRE LAS MAMÍFEROS



Morfología interna:

Internamente, el cuerpo de los mamíferos está organizado de la siguiente manera:

- ❖ Posee un esqueleto óseo
- ❖ En algunas especies su cola es desarrollada.
- ❖ Tienen una columna vertebral flexible que les permite agilidad en los movimientos.
- ❖ Posee dientes de diferente tipo según la alimentación de cada uno, por ejemplo los incisivos les sirven para roer, los caninos para desgarrar, los moladores para triturar y moler los alimentos.
- ❖ Son animales de sangre caliente (homeotermos).
- ❖ Posee un sistema nervioso evolucionado dentro de la escala del reino animal, su encéfalo es muy desarrollado, lo que les permite tener diferentes comportamientos.
- ❖ Su reproducción sexual es por la unión de células masculinas (espermatozoides) y de células femeninas (óvulos).

VEN A DIVERTIRTE “Shhh”...”Shhh”..SIGAMOS LAS PISTAS

OBJETIVO:

Reconocer las características de los mamíferos, mediante actividades divertidas para lograr un aprendizaje significativo.

ESTRATEGIA: SEGUIR LA HUELLA

Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS		
<ul style="list-style-type: none">Huellas de animales en cartulina  <p>manualidades.facilísimo.com</p>	<ul style="list-style-type: none">Tarjetas con las características de los animales  <p>cmapspublic3.ihmc.us</p>	<ul style="list-style-type: none">Caja de cartón  <p>www.empacketa.com</p>

DESCRIPCIÓN:

Este juego se refiere a las huellas de animales que los alumnos han estudiado previamente y que deben reconocer.

Se debe trazar distintos caminos. Cada camino está marcado por las huellas de un animal determinado al final de este camino habrá una caja con la imagen de un animal.



manualidades.facilísimo

Se forman grupos de 8 a 10 niños, y estos, cogidos a lo largo de una cuerda o dándose las manos, empiezan a seguir las huellas del animal que previamente han elegido. El maestro los conduce por el trayecto recordándoles que en cuanto uno de ellos descubra las huellas que van buscando debe alertar al grupo.

El final del trayecto debe significar el reencuentro de los grupos o el hallazgo de algo especial: la figura del animal que se busca.

Cuando los niños lleguen al final y encuentren una caja la van abrir y tomar la imagen del animal que tiene esas huellas.

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Todos los participantes harán lo mismo, y cada grupo va a nombrar una característica del animal que les tocó.



lenguajesexpresivos1.bligoo.com.co

Una vez que hayan participado todos van a colocar las imágenes de los animales que descubrieron en una caja.

El animador señalará que todos estos animales se llaman <<mamíferos>>, ahora indicará a cada grupo que en una de las huellas que siguieron para descubrir el animal, están las características de los mamíferos así que deben encontrar y leer en voz baja.

Entonces cada representante del grupo debe pasar a pegar las imágenes de los animales mamíferos con sus características en la pizarra. Cada grupo debe exponer sobre lo aprendido.

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿De qué se encargan las glándulas mamarias?

2.- ¿Cómo se clasifican las glándulas de los mamíferos?

3.- ¿Cuál es la morfología interna de los mamíferos?

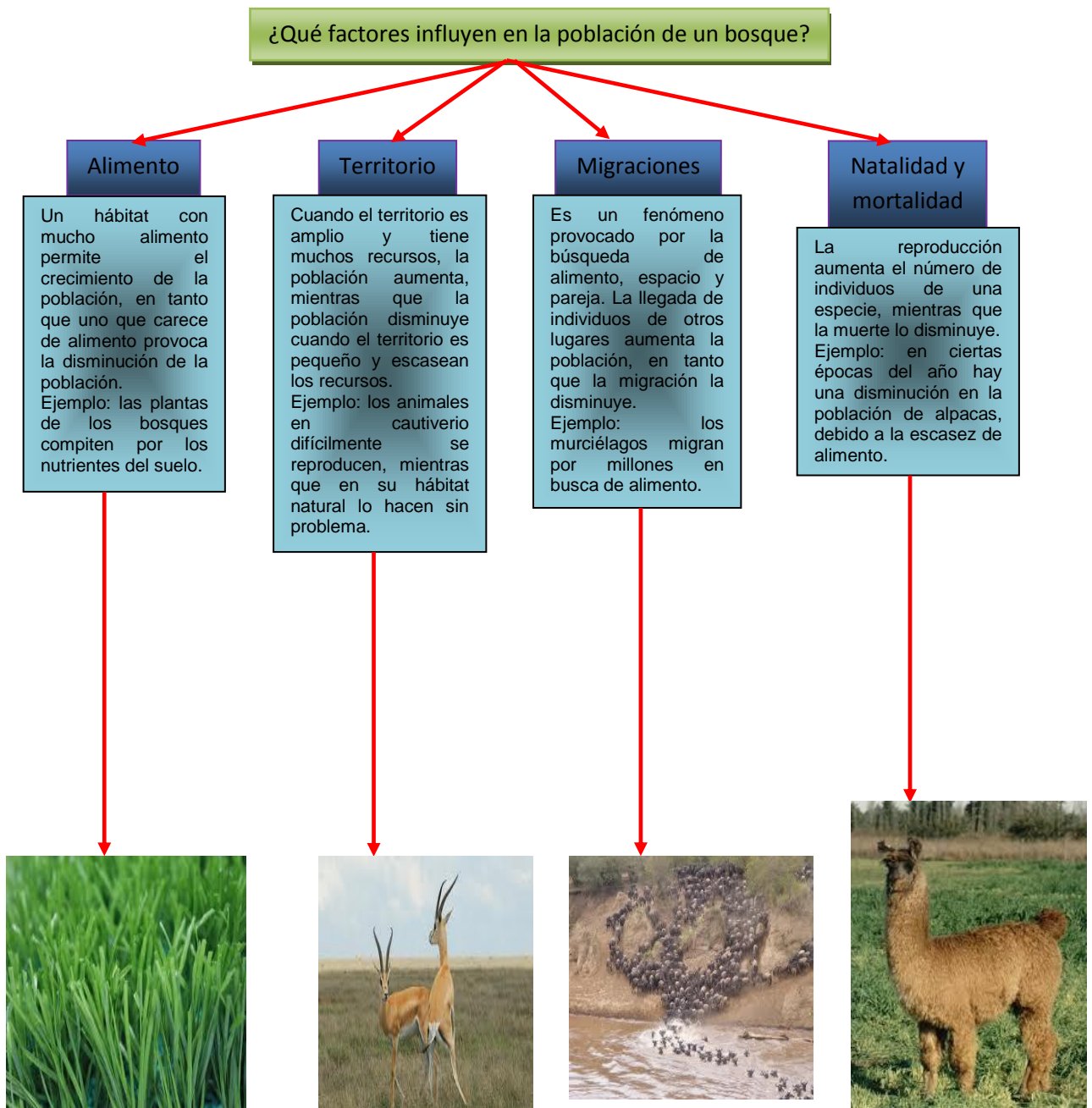
¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

TALLER Nº 7

TEMA: PAPEL DE LOS MAMÍFEROS EN EL BIOMA BOSQUE.

DESTREZA: Identificar los impactos de la ciencia y tecnología sobre el bioma bosque, a través del desarrollo de proyectos basados en el método científico.

CONOCIENDO EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS MAMÍFEROS



unpocodepositivo.wordpress.com

es.wikipedia.org

adictamente.blogspot.com

www.profesorenlinea.cl

! QUÉ DIVERTIDO VAMOS A JUGAR!

OBJETIVO: Conocer sobre el papel de los mamíferos en el bioma bosque.

ESTRATEGIA: EL DADO MÁGICO

- Aplicar el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS		
<ul style="list-style-type: none">• Dado  <p>es.dreamstime.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Cartelera  <p>www.imagui.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• TARJETAS DE CARTULINA CON PREGUNTAS.  <p>es.ilee.wikia.com</p>


Luego de una breve explicación acerca del papel de los mamíferos en el bioma bosque.

Se formarán dos grupos el uno lanzará el dado y el otro grupo deberá responder las preguntas.



multioress.com.mx

Si alguien se equivoca o no puede responder debe pagar prenda.



es.ilee.wikia.com

APRENDAMOS COMO JUGAR:

Si el dado al ser lanzado cae en el 1 debe contestar la pregunta número 1 que está en la cartelera y así sucesivamente.



es.dreamstime.com

Luego se intercambian los papeles, ahora los que hicieron las preguntas deben lanzar el dado e indicar un factor y los del otro grupo deberán representar con mímica cada uno de los factores que influyen en la población de un bosque.

Al final se puede elaborar un collage con dichos factores.



www.shapecollage.com

AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

1.- ¿Qué factores influyen en la población de un bosque?

2.- ¿Qué papel representan los mamíferos en el bioma bosque?

3.- ¿Un hábitat con mucho alimento permite el crecimiento de la población?

Sí () No ()

4.- ¿Territorio es amplio y tiene muchos recursos, la población disminuye?

Sí () No ()

5.- ¿Los murciélagos migran por millones en busca de alimento?

Sí () No ()

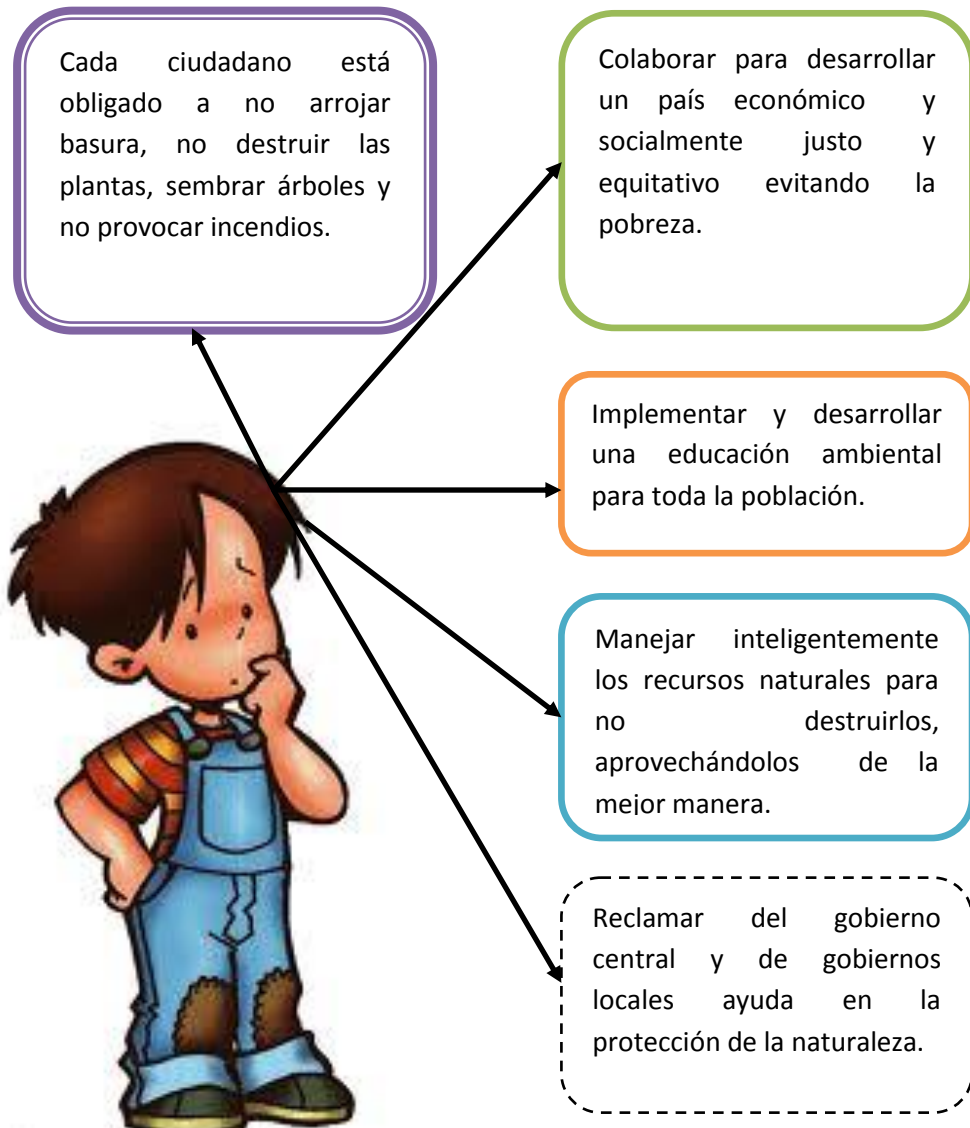
¡ESTO FUE GENIAL!

TALLER No 8

TEMA: DIFERENTES MANIFESTACIONES DEL SER HUMANO IMPACTAN SOBRE LA FLORA Y LA FAUNA DEL BIOMA BOSQUE.

DESTREZA: Identificar los impactos de la ciencia y tecnología sobre el bioma bosque, a través del desarrollo de proyectos basados en el método científico.

CONOZCAMOS LO QUE EL SER HUMANO PUEDE HACER POR LA NATURALEZA



¡APORTEMOS CON LA NATURALEZA!

OBJETIVO:

Fomentar en los niños/as sentimientos de cuidado y respeto por los seres de la naturaleza, considerando su localidad.

ESTRATEGIA: ADOPTEMOS UNA PLANTA

- Aplicando el método lúdico

PARA JUGAR NECESITAS			
<ul style="list-style-type: none">• Plantas  <p>www.saberia.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Abono  <p>planta tasa na men</p> <p>taleslagchuva.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Alambre  <p>www.grupacer.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Herramientas para sembrar  <p>www.ikonet.com</p>
<ul style="list-style-type: none">• Un pliego de papel periódico  <p>hogartotal.imujer.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Marcadores  <p>www.plastiuniversal.com</p>	<ul style="list-style-type: none">• Palos de madera  <p>www.tiendanimal.es</p>	



AHORA A EVALUAR CUANTO APRENDISTE:

Complete las oraciones

- 1.- Cada ciudadano está obligado a no.....
- 2.- Implementar y desarrollar una educación..... para toda la.....
- 3.- Manejar inteligentemente los recursos..... para no destruirlos, aprovechándolos de la mejor manera.

¡QUÉ DIVERTIDO FUE!

6.7 Impactos

Educativo: Generó en los niños/as conocimientos claros sobre las Ciencias Naturales mediante el juego.

Pedagógico: Incentivó a los docentes para la aplicación de técnicas lúdicas para motivar a los niño/as, el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales.

6.8 Difusión

La difusión se realizó con las maestras de la escuela “República de Colombia” de la parroquia de Guayllabamba, cantón Quito, provincia de Pichincha, mediante un taller en donde se dio a conocer paso a paso como estuvo elaborada, y como es su aplicación para no tener problemas al momento de aplicarla con los niños/as.

6.9 Bibliografía

- 1 ALARCÓN, Julio (2001), "Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje", Editorial GRAFICOLOR, Ibarra,
- 2 ANCÍN, M.T. (2001): "Cuerpo, espacio, lenguaje". Ed. Narcea. Madrid.
- 3 ARRANZ, J.D. (2000): "Juegos al aire libre". Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- 4 BAUTISTA, Joaquín (2002); "El juego como método didáctico, propuestas didácticas y organizativas"; editorial Adhara; Granada
- 5 CARRERAS, LL, (2001), "Cómo educar en valores", NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.
- 6 CONCEPCION, J; (2000), "Estrategia didáctica lúdica para estimular el aprendizaje"; segunda edición; Villa Clara, Cuba 2004
- 7 GUTIÉRREZ, R. (2006): "El juego de grupo como elemento educativo". Ed. CCS. Madrid.
- 8 JIMÉNEZ, Carlos (2003) "Pedagogía de la creatividad y de la lúdica"; segunda edición; editorial cooperativa magisterio; Santa fe de Bogotá;
- 9 LINAZA, José; (2000) "Jugar y aprender"; segunda edición; editorial paidós ibérica s.a; Barcelona España;
- 10 LÓPEZ, Antonio, (2002) "Un juego para cada día" Editorial, Madrid España.
- 11 LUJAN CORNIER, María (2000); "¿Lo lúdico en la enseñanza?"; cuarta edición; Bogotá-Colombia;
- 12 MARTÍNEZ LÓPEZ, José Samuel; (2004) "Estrategias Metodológicas de aprendizaje"; Segunda Edición; México;
- 13 MENDOZA, Emilio. (2000): "150 Juegos y actividades Preescolares". Ed. CEAC. Barcelona.
- 14 MONEREO, Carles; (2000) "Estrategias de enseñanza aprendizaje"; Sexta Edición; Editorial Graó; España;
- 15 OPPENHEIM, J.F. (2003): "Los juegos Infantiles". Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- 16 PALCINO RODRÍGUEZ, Fredy; (2000) "Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de ciencias naturales- enfoque lúdico"; segunda edición; editorial México:
- 17 ROJAS HERNÁNDEZ GERARDO (2004); "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo; segunda edición; editorial Graw Hill; España;
- 18 TAPIA, Fausto, (2000), "Las Dificultades en el Aprendizaje", Editorial

19ZABALZA, Miguel; (2002) Didáctica de la educación infantil; tercera edición editorial Varcea; Madrid;

LINCOGRAFÍA

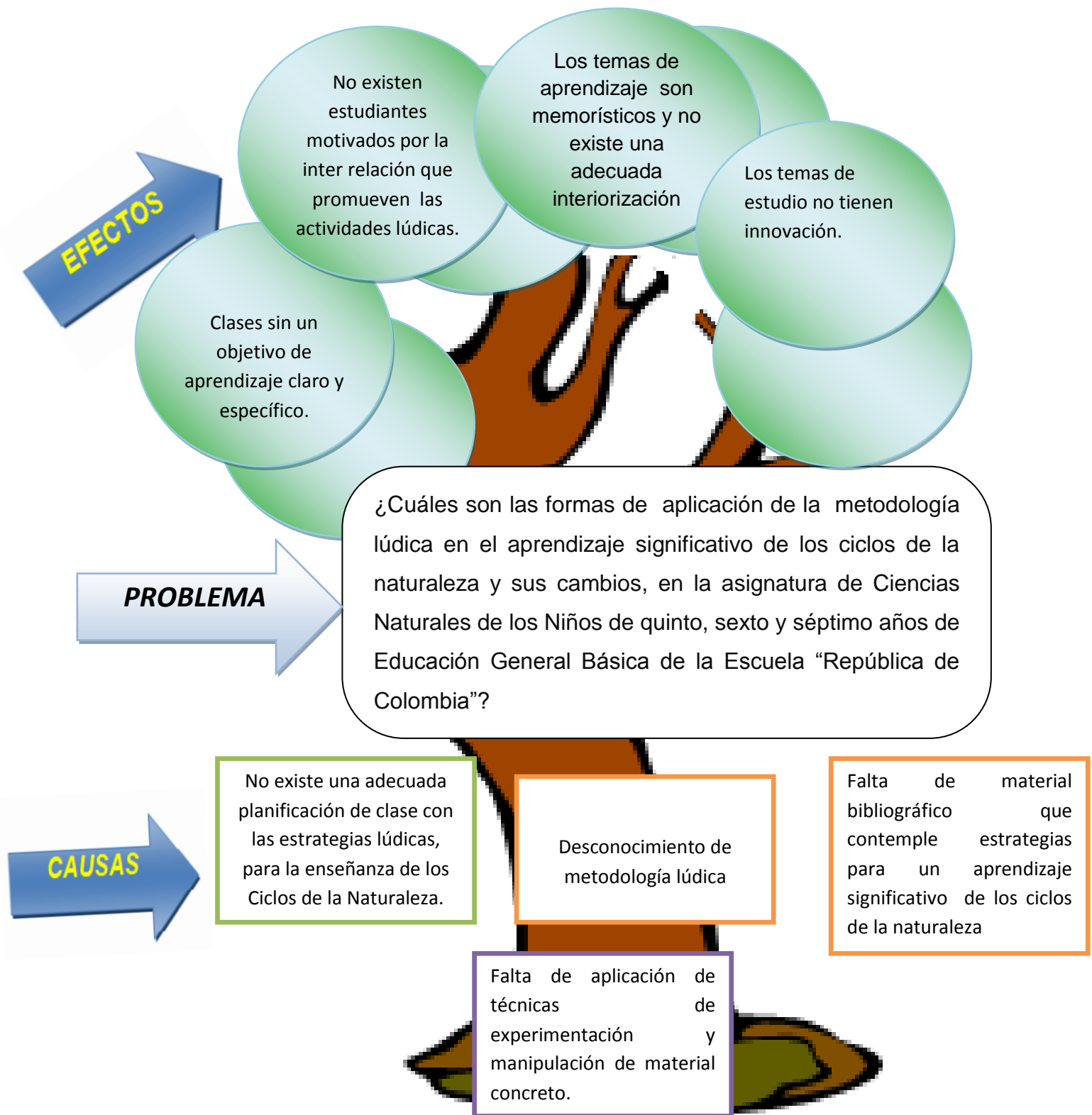
20MARTÍNEZ González (2008) “Lúdica como estrategia didáctica” tomado del link <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

21ROBALINO (2012) “Los ciclos en la naturaleza y sus cambios” tomado del link <http://losciclosenlanaturalezaysuscambio.blogspot.com/>

22Ministerio de Ciencia Tecnología y Medio Ambiente. (2007) “Cambio climático en América Latina” tomado del link http://www.educambiente.co.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=37

ANEXOS

ANEXO 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2 MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuáles son las formas de aplicación de la metodología lúdica en el aprendizaje significativo de los ciclos de la naturaleza y sus cambios en la asignatura de Ciencias Naturales de los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica de la Escuela “República de Colombia” en el año lectivo 2013-2014?</p>	<p>Determinar la manera de aplicación de la metodología lúdica como método potenciado en el aprendizaje significativo en el Área de las Ciencias Naturales, en los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica de la Escuela “República de Colombia”.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son las actividades lúdicas que se pueden utilizar con los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación Básica, de la Escuela “República de Colombia”? • ¿Qué elementos deben integrar la guía lúdica que será de utilidad para los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, de la Escuela “República de Colombia”? • ¿A quienes socializamos la guía de método lúdico”? 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar que metodología lúdica es utilizada en el aprendizaje significativo de la asignatura de Ciencias Naturales de los niños de quinto sexto y séptimo años de Educación Básica de la Escuela “República de Colombia”. • Elaborar una guía lúdica para el aprendizaje significativo de la asignatura de Ciencias Naturales de los niños de quinto sexto y séptimo años de Educación Básica de la Escuela “República de Colombia”. • Socializar la guía lúdica con las maestras de los quinto sexto y séptimo años de Educación Básica de la Escuela “República de Colombia”.

ANEXO 3 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS MAESTROS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

A continuación sírvase responder cada uno de los ítems, que serán de mucha utilidad para la elaboración del trabajo de investigación.

1. ¿Tiene el conocimiento suficiente sobre metodología lúdica para la enseñanza de Ciencias Naturales?

MUCHO () POCO () NADA ()

2. ¿Plantea sus clases de Ciencias Naturales con la metodología lúdica?

SIEMPRE () CASI SIEMPRE () NUNCA ()

3. ¿Cree que al implementar actividades apoyadas en el juego se pueden lograr aprendizajes significativos?

MUCHO () POCO () NADA ()

4. ¿Cree que el método lúdico es aplicable en el tema de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

SI () NO () A VECES ()

5. ¿Motiva al conocimiento y a valorar la naturaleza aplicando actividades divertidas?

MUY FRECUENTEMENTE () FRECUENTEMENTE () POCO
FRECUENTE ()

6. ¿Cómo docente impulsa en su aula el cuidado del medio ambiente ya que los ciclos de la naturaleza y su movimiento armónico se relacionan con el desarrollo de los seres bióticos?

MUCHO () POCO () NADA ()

7. ¿Existe información adecuada sobre el método lúdico que se pueda emplear en su institución para el aprendizaje de Ciencias Naturales?

MUCHO () POCO () NADA ()

8. ¿Cuenta con el material didáctico apropiado para el desarrollo de actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

MUCHO () POCO () NADA ()

9. ¿Existe una bibliografía adecuada, que le sirva como fuente de consulta para aplicar el método lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje adaptada a la realidad del entorno?

MUCHO () POCO () NADA ()

10. ¿Estaría de acuerdo en la implementación de un documento basado en el método lúdico para sus clases de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE COLOMBIA” DE LA PARROQUIA DE GUAYLLABAMBA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

A continuación sírvase responder cada uno de los ítems, que serán de mucha utilidad para la elaboración del trabajo de investigación.

1. ¿Le interesa las clases de Ciencias Naturales con actividades basadas en los juegos?

MUCHO () POCO () NADA ()

2. ¿Su maestro/a utiliza en sus clases de Ciencias Naturales materiales concretos y divertidos para lograr un aprendizaje que le sea útil en la vida diaria?

SIEMPRE () CASI SIEMPRE () NUNCA ()

3. ¿Cree que es importante que su maestro/a utilice juegos educativos en sus clases, para aprender mejor los temas de Ciencias Naturales?

MUY IMPORTANTE () POCO IMPORTANTE ()

NADA IMPORTANTE ()

4. ¿Cree que los ciclos de la naturaleza se pueden aprender mejor si se usan actividades basadas en los juegos?

SI () NO () A VECES ()

5. ¿Su maestro/a le motiva a aprender y a cuidar la naturaleza a través de la participación, entretenimiento, creatividad y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales para que se mantenga el equilibrio de la misma?

SI () NO () A VECES ()

6. ¿Le interesa los temas de Ciencias Naturales relacionados con el cuidado del medio ambiente para no alterar los ciclos de la naturaleza y otros cambios mediante juegos?

MUCHO () POCO () NADA ()

7. ¿En su institución, existe algún documento que les proponga actividades interesantes y entretenidas que sustente los temas de los ciclos de la naturaleza y sus cambios?

SI () NO ()

8. ¿Su maestro/a utiliza material didáctico variado en sus clases de Ciencias Naturales para lograr un aprendizaje significativo?

SI () NO () A VECES ()

9. ¿Cree que al aplicar en su aprendizaje juegos creativos, les ayuda a aprender, retener y aplicar algunos conocimientos para solucionar los problemas relacionados con la naturaleza y sus cambios?

MUCHO () POCO () NADA ()

10. ¿Le gustaría tener a su alcance un documento con actividades dinámicas en las que se relacione la teoría con la práctica, para llegar a una reflexión profunda de los temas de Ciencias Naturales?

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 5 FOTOGRAFÍAS



ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DEL QUINTO AÑO DE BÁSICA



ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DEL SEXTO AÑO DE BÁSICA



ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DEL SEXTO AÑO DE BÁSICA



ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA



ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA



ENCUESTA A LAS DOCENTES



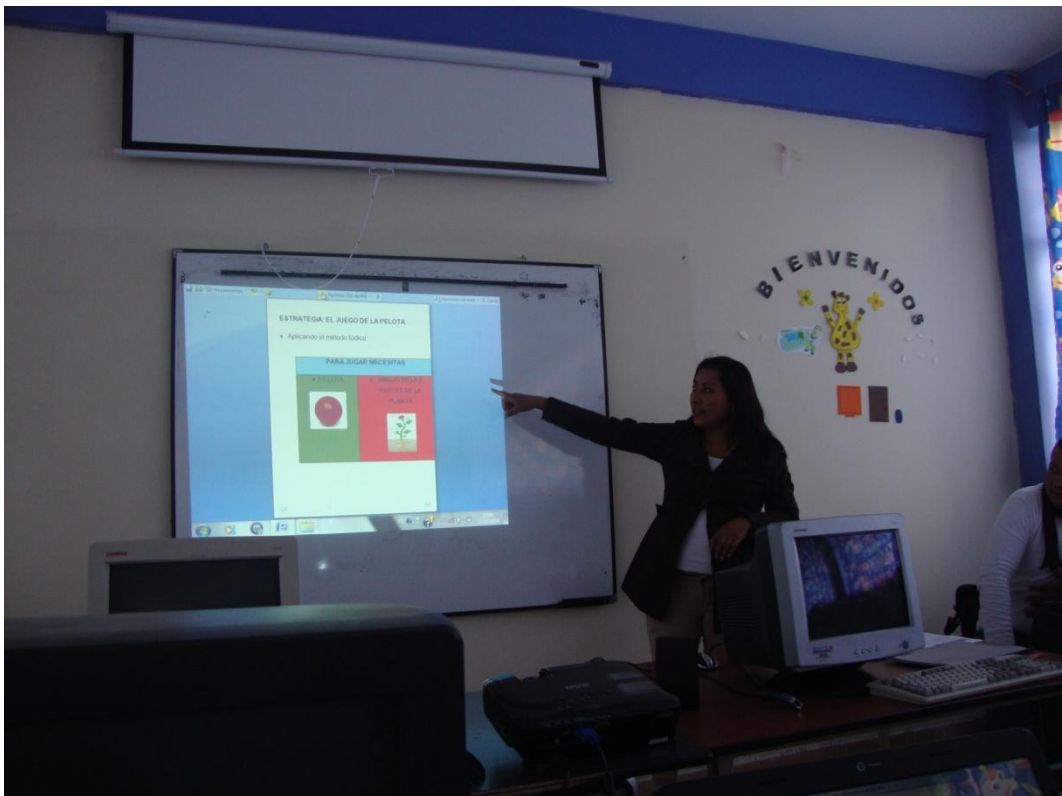
ENCUESTA A LAS DOCENTES



ENCUESTA A LAS DOCENTES



ENCUESTA A LAS DOCENTES



SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

ANEXO 6 CERTIFICACIONES



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
ESCUELA FISCAL
“REPÚBLICA DE COLOMBIA”
GUAYLLABAMBA-VILLACIS
TELÉFONO 2130-234

Guayllabamba, 12 de marzo del 2014

CERTIFICADO

Yo, Lic. Mirian Herrera en calidad de Directora, certifico que la señorita **ZOILA DOLORES CONLAGO CHANCOSI** con número de cédula 1718306838, estudiante de la carrera de Ciencias Naturales de la Universidad Técnica del Norte, aplicó la encuesta a todo el Personal Docente y a los niños de Quinto, Sexto y Séptimo Año Educación General Básica.

Para los trámites consiguientes.

Atentamente

Lic. Mirian Herrera

DIRECTORA





MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
ESCUELA FISCAL
"REPÚBLICA DE COLOMBIA"
GUAYLLABAMBA-VILLACIS
TELÉFONO 2130-234

Guayllabamba, 12 de marzo del 2014

CERTIFICADO

Yo, Lic. Mirian Herrera en calidad de Directora, certifico que la señora **ZOILA DOLORES CONLAGO CHANCOSI** portadora de cédula N° 1718306838, estudiante de la Carrera de Ciencias Naturales de la Universidad Técnica del Norte, realizó la socialización de la Propuesta tema: **GUIA DIDACTICA PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS CON MIRAS A MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES**, a los Maestros de la institución.

Para los trámites pertinentes.

Atentamente



Lic. Mirian Herrera

DIRECTORA



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad. Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1718306838	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Conlago Chancosi Zoila Dolores	
DIRECCIÓN:		Cayambe Barrio el Sigal Jaime Roldós y Salvador Allende	
EMAIL:		Loly080583@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:		CELULAR	
	022364711		0990984437

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS NIÑOS DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014”. PROPUESTA ALTERNATIVA
AUTOR (ES):	Conlago Chancosi Zoila Dolores
FECHA: AAAAMMDD	2014/04/15
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. EDMUNDO CEVALLOS

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Conlago Chancosi Zoila Dolores, con cédula de identidad Nro. 1718306838, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 13 días del mes mayo de 2014

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:

(Firma) 

Nombre: Conlago Chancosi Zoila Dolores
C.C.: 1718306838

(Firma) 

Nombre: MSc. Ximena Vallejos
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA


Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Conlago Chancosi Zoila Dolores, con cédula de identidad Nro. 1718306838 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“LA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS CICLOS DE LA NATURALEZA Y SUS CAMBIOS EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LOS NIÑOS DE QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE COLOMBIA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014”**. PROPUESTA ALTERNATIVA. Ha sido desarrollado para optar por el Título de Licenciada en Educación Básica Mención Ciencias Naturales en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 
Nombre: Conlago Chancosi Zoila Dolores
Cédula: 1718306838
Ibarra, a los 13 días del mes de mayo de 2014