



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

“La lúdica para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los
estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad
Educativa “Luis Leoro Franco” año lectivo 2023-2024.”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en
Educación Básica

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos
pedagógicos e idiomas.

Autor (a): QUELAL TULCANAZA STEFFANNY ARLETTE

Director (a): PhD. GUERRA REYES FRANK EDISON

Ibarra – 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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:	1050439031		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Quelal Tulcanaza Steffanny Arlette		
DIRECCIÓN:	Antigua Vía a Urcuqui y Calle "A"		
EMAIL:	saquelalt@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	2607-424	TELF. MOVIL	0968488201

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"La lúdica para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" año lectivo 2023-2024."
AUTOR (ES):	Quelal Tulcanaza Steffanny Arlette
FECHA: AAAAMMDD	2024/04/24
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	Phd. Frank Edison Guerra Reyes

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Steffanny Arlette Quelal Tulcanaza, con cédula de identidad Nro. 1050439031, 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.

Ibarra, a los 24 días del mes de abril de 2024

EL AUTOR:



Steffanny Arlette Quelal Tulcanaza

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 24 días del mes de abril de 2024

EL AUTOR:



Steffanny Arlette Quelal Tulcanaza

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

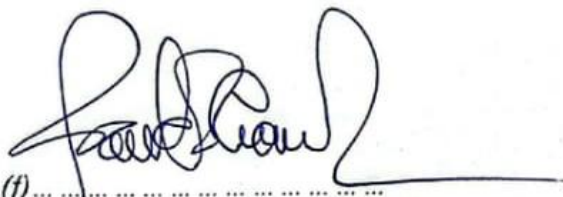
Ibarra, 24 de abril de 2024

PhD. Frank Edison Guerra Reyes

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

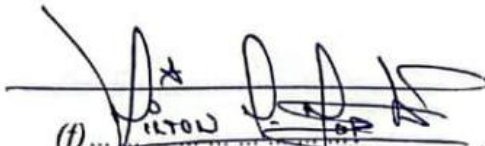
Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f)
PhD. Frank Edison Guerra Reyes
1001678844

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

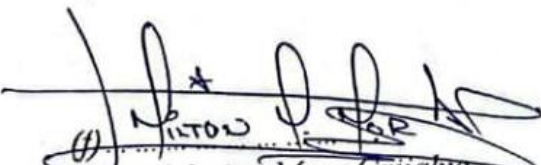
*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "La lúdica para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" año lectivo 2023-2024." elaborado por **Quelal Tulcanaza Steffanny Arlette**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*



MSc. **Milton Marino Mora Grijalva** *
C.C.: 1002589453



PhD. **Frank Edison Guerra Reyes**
C.C.: 1001678844



MSc. **Milton Marino Mora Grijalva** *
C.C.: 1002589453

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado principalmente a mi familia, quienes han sido mi mayor motivación en la vida, ellos me han alentado a no rendirme y a luchar por mis metas hasta el final. A mi madre Liliam, quien ha sido un pilar fundamental en mi vida, por ser mi luz y mi guía, por enseñarme a luchar por mis objetivos y nunca rendirme. A mi padre Rodolfo, quien con su amor y dedicación me ha apoyado siempre en mi caminar, brindándome siempre lo mejor para lograr mis metas. A mi hermana Gissele, quien ha estado a mi lado en todo momento, brindándome su apoyo y aliento para seguir adelante. Gracias a ustedes ha sido posible este logro, su amor, aliento y sacrificio han sido la fuerza que me ha impulsado a alcanzar mis metas, gracias por creer en mí y por motivarme a seguir adelante. Este logro también es de ustedes. ¡Los quiero mucho!

Steffanny Quelal

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios, quien ha sido el principal guía en este trabajo, por darme fuerzas y valor para seguir adelante y luchando día a día por lograr cumplir cada una de mis metas, por no dejarme caer y ayudarme a no rendirme. También a la Universidad Técnica del Norte por ser una institución de calidad y calidez, por permitirme generar un sinfín de conocimientos, enseñanzas, aprendizajes, amistades que llevare como recuerdo en mi corazón. Agradezco especialmente a mi tutor de trabajo de titulación PhD. Frank Guerra y a mi Asesor MSc. Milton Mora por su grandioso labor y apoyo en la realización de esta investigación, asimismo, agradezco a todos mis docentes, quienes fueron parte fundamental en mi aprendizaje, desarrollo personal y pedagógico. Finalmente Agradezco a mis amigas Wendy, Nayeli, Diana y Kaori por formar parte de esta gran etapa, fue una grandiosa aventura compartida con todas ustedes.

Steffanny Quelal

RESUMEN

El trabajo de integración curricular aborda el estudio de las actividades lúdicas para motivar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales. Las actividades lúdicas no solo cumplen un propósito recreativo, sino que también emergen como una propuesta significativa para fortalecer las capacidades de los estudiantes dentro del entorno escolar. Se propuso la lúdica como motivación en el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”; que por medio del diagnóstico se aporte de manera significativa a través del diseño de una guía didáctica titulada “Juguemos con los Seres Vivos”. Consistió en investigación mixta; como técnica se utilizó la encuesta y la entrevista semiestructurada, entre los instrumentos utilizados fueron un cuestionario estructurado por 10 preguntas que atendían a las siguientes dimensiones: la lúdica, la motivación y el aprendizaje; y un banco de preguntas con 8 inquietudes. Como resultado se determinó los estudiantes prefieren tener clases con actividades interactivas en las que ellos sean los principales participantes. En el caso de los docentes, mencionaron que no aplican actividades lúdicas por falta de tiempo, conocimiento o quizá se limitan a hacerlo por perder el control del grupo, sin embargo, los docentes reconocen el potencial positivo de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras claves: Actividades Lúdicas, proceso de enseñanza-aprendizaje, Ciencias Naturales, motivación.

ABSTRACT

The curricular integration work addresses the study of playful activities to motivate students' learning of Natural Sciences. Playful activities not only fulfill a recreational purpose but also emerge as a significant proposal to strengthen students' capacities within the school environment. Playfulness was proposed as a motivation for learning Natural Sciences in seventh-grade students of General Basic Education at the "Luis Leoro Franco" Educational Unit; through the diagnosis, it significantly contributed to the design of a didactic guide titled "Let's play with Living Beings". It consisted of mixed research; the survey and the semi-structured interview were used as a technique; among the instruments used was a questionnaire structured by 10 questions that addressed the following dimensions: playfulness, motivation, and learning, and a bank of questions with 8 concerns. Results showed that students prefer to have classes with interactive activities in which they are the main participants. The teachers mentioned that they do not apply playful activities due to lack of time, knowledge, or perhaps, they limit themselves to do so because they may lose control of the group; however, the teachers recognize the positive potential of playful activities in the teaching-learning process.

Keywords: Playful activities, teaching-learning process, Natural Sciences, motivation.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	ii
AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD	iii
CONSTANCIAS.....	iv
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	14
Motivaciones para la investigación.....	14
Problema de investigación	14
Justificación	16
Impacto que la investigación generará.....	18
Objetivo General.....	19
Objetivos Específicos.....	19
Estructura o contenido del informe.....	19
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	20
1.1 Lúdica	20
1.1.2 Definición de la lúdica	20
1.1.3 Importancia de la lúdica.....	21
1.1.4 La lúdica como estrategia didáctica	23
1.2 Motivación.....	24
1.2.1 Definición de motivación.....	24
1.2.2 Importancia de la motivación.....	27
1.2.3 Estrategias para motivar a los estudiantes	28
1.3 Aprendizaje en Ciencias Naturales	29
1.3.1 Conceptos del aprendizaje en Ciencias Naturales	29
1.3.2 Objetivos clave del aprendizaje en Ciencias Naturales	30
1.3.3 Habilidades a desarrollar con la enseñanza de las Ciencias Naturales	31
1.4 Ciencias Naturales en 7 EGB	32
1.4.1 Importancia de las Ciencias Naturales	32
1.4.2 Aportes curriculares en la enseñanza de las Ciencias Naturales	33
1.4.3 Didáctica de las Ciencias Naturales	35
	xi

1.4.4 Epistemología de las Ciencias Naturales	36
1.4.5 El currículo de Ciencias Naturales en Educación Básica Media	37
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	38
2.1.- Tipo de Investigación.....	38
2.2.- Métodos	39
2.3.- Técnicas	39
2.4.- Instrumentos	40
2.5.- Preguntas de investigación	40
2.6 Matriz de operacionalización.....	41
2.7.- Participantes.....	65
2.8.- Procedimiento.....	65
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	65
3.1.- Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”	65
3.1.1 Categoría Motivación.....	65
3.1.2 Categoría Lúdica	67
3.1.3 Categoría Aprendizaje Ciencias Naturales.....	70
3.2.- Entrevista dirigida a los docentes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”	74
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	79
4.1. Nombre de la propuesta	79
4.2. Presentación de la guía.....	79
4.3. Objetivos de la propuesta.....	80
4.3.1. General.....	80
4.3.2. Específicos	80
4.4. Contenidos curriculares a tratarse.....	80
4.5. Ubicación sectorial.....	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
CONCLUSIONES	82
RECOMENDACIONES.....	82
REFERENCIAS	84
ANEXOS	91
Anexo 1: Encuesta dirigida a los estudiantes.....	91
Anexo 2: Aplicación de encuesta	94
Anexo 3: Entrevista a los docentes	95
Anexo 4: Aplicación de entrevista	97

Anexo 5: Árbol de Problemas.....	98
Anexo 6: Revisión del Abstract	99

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 MATRIZ DE VARIABLES.....	41
TABLA 2 ¿TE SIENTES FELIZ Y EMOCIONADO CUANDO LA DOCENTE TE DA CLASES DE CIENCIAS NATURALES?	66
TABLA 3 ¿TE SIENTES EMOCIONADO CUANDO JUEGAS Y PARTICIPAS EN ACTIVIDADES DIVERTIDAS EN CLASE?	66
TABLA 4 ¿CÓMO TE GUSTARÍA APRENDER LA MATERIA DE CIENCIAS NATURALES?	67
TABLA 5 ¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES RECURSOS UTILIZA TU PROFESOR PARA DESARROLLAR LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES?.....	68
TABLA 6 ¿TE GUSTARÍA MÁS LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES SI LA PROFESORA USARA JUEGOS O ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA ENSEÑARTE?	69
TABLA 7 ¿ESTARÍAS DE ACUERDO EN QUE TU DOCENTE IMPLEMENTE JUEGOS O DIFERENTES ACTIVIDADES FUERA DEL AULA?	70
TABLA 8 SEGÚN TU OPINIÓN, ¿CREES QUE LOS JUEGOS MOTIVAN EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES?	71
TABLA 9 ¿CON QUÉ FRECUENCIA TU DOCENTE UTILIZA JUEGOS O ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA APRENDER CIENCIAS NATURALES?	72
TABLA 10 ¿CONSIDERAS QUE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS TE AYUDARÍAN A RECORDAR LA INFORMACIÓN DE MANERA MÁS EFECTIVA?	72
TABLA 11 ¿CONSIDERAS QUE LAS ACTIVIDADES MOTIVACIONALES (INCENTIVOS, DINÁMICAS, CREATIVIDAD EN CLASE, TRATO AGRADABLE Y ATENTO) APLICADAS POR TU DOCENTE TE PERMITEN PRESTAR MAYOR INTERÉS POR APRENDER CIENCIAS NATURALES?	73

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 CICLO MOTIVACIONAL	25
FIGURA 2 HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO	32

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

El presente estudio es importante en el contexto educativo, ya que aporta estrategias lúdicas para la enseñanza de Ciencia Naturales, estas estrategias tienen como propósito principal estimular la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, con el objetivo de alcanzar un proceso de enseñanza- aprendizaje significativo.

El estudio implica establecer una conexión educativa que se relacionen actividades dentro y fuera del aula de clases, creando así una herramienta lúdica. Esta herramienta tiene como objetivo fomentar el interés y la motivación hacia el estudiante.

Cabe destacar que la presente investigación se llevó a cabo en la ciudad de Ibarra en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” (sede principal) parroquia San Francisco ubicada en las calles Juan Francisco Bonilla 12-29 y Antonio Cordero. Actualmente forma parte de la Zona 1, Distrito Educativo 10D01, perteneciente al Circuito C91112, Código AMIE: 10H00139. Es importante mencionar que se cuenta con la aceptación y el apoyo de las autoridades de la Unidad Educativa para la realización de este proceso investigativo con la problemática planteada.

Problema de investigación

En la educación, la lúdica es fundamental para el desarrollo de habilidades en los estudiantes, como la empatía, la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo. Además, hacer el proceso de aprendizaje más entretenido permite que los estudiantes generen y busquen su propio aprendizaje, lo que los compromete con la educación y mejora su rendimiento académico.

UNICEF (2018) alude que las actividades lúdicas son la base para que los estudiantes desarrollen conocimientos y competencias relacionadas con su contexto social y emocional. En la enseñanza de las ciencias naturales, la lúdica es una herramienta importante que fomenta la curiosidad y motivación de los estudiantes, permitiéndoles aprender de manera divertida y participativa.

Además, ayuda a comprender situaciones de la vida cotidiana y a relacionarse con el mundo natural. El juego, que solía verse como una actividad sin propósito, ahora se

reconoce como una herramienta didáctica relevante en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los juegos son esenciales para el aprendizaje significativo de los estudiantes y mejoran su desempeño académico, especialmente en el área de las Ciencias Naturales. La crítica hacia los métodos de enseñanza tradicionales ha llevado a la incorporación de herramientas innovadoras que permiten a los estudiantes comprender, transformar y aplicar la información en lugar de simplemente memorizarla.

Hernández y Melo (2014) refieren que en muchas ocasiones el juego se ha visto como una actividad sin un propósito, utilizado solo para el tiempo libre, o como un hobby, pero en la actualidad se ha convertido en una herramienta didáctica relevante para los procesos de enseñanza y aprendizaje, los juegos son una herramienta pedagógica esencial que se relaciona con el aprendizaje significativo de los estudiantes y mejora su desempeño académico, incluso en el área de las Ciencias Naturales.

En este sentido, desde hace tiempo atrás, se ha logrado evidenciar la implementación de nuevas propuestas de métodos y técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, no se ha logrado ejecutar su uso en el aula de clases, ya sea por desconocimiento o porque aún existen docentes que se resisten a este cambio. La educación es un proceso esencial para el desarrollo del ser humano, en el cual se facilita el aprendizaje de conocimientos, habilidades, valores y destrezas. Sin embargo, su aplicación ha sido en gran medida tradicionalista, lo que ha llevado a un nivel desfavorable en cuanto a la utilización de metodologías activas.

Colango (2014) afirma que los docentes carecen de una guía con estrategias lúdicas que puedan facilitar el aprendizaje de los estudiantes, como consecuencia a ello se ven en la obligación de indagar, informarse e incorporar estrategias lúdicas por sí mismos, para poder incorporar estas estrategias en sus clases lo que les permitirá planificar clases mucho más divertidas, interactivas que salen de lo habitual, permitiéndoles generar aumento en la motivación e interés de los estudiantes.

La ausencia de una guía preestablecida impulsa a los docentes a convertirse en agentes activos de su propio desarrollo profesional. Este proceso de indagación y autoformación no solo demanda un esfuerzo adicional por parte de los educadores, sino

que también evidencia su compromiso con ofrecer a los estudiantes una experiencia educativa más completa y enriquecedora.

Al planificar clases que se apartan de lo convencional, los docentes tienen la oportunidad de generar un ambiente más divertido e interactivo. Esta variación en el enfoque pedagógico no solo rompe con la monotonía, sino que también estimula la participación de los estudiantes, generando un aumento en la motivación e interés por parte de estos.

Es así como, la aplicación de la lúdica en las Ciencias Naturales puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos científicos, ya que les permite experimentar desde una perspectiva diferente a lo cotidiano. Salir de las clases tradicionales y aplicar la lúdica en la enseñanza es importante ya que las clases se vuelven interactivas y los estudiantes pueden sentirse más atraídos y motivados hacia las Ciencias Naturales. Esto se debe a que, al participar activamente en el proceso de aprendizaje, los estudiantes pueden sentir un mayor interés hacia la clase, dando como resultado un mayor éxito académico y una mayor motivación para seguir aprendiendo.

Luego de conocer estos antecedentes acerca de la implementación de la lúdica en el área de Ciencias Naturales se describe las siguientes causas y efectos que configuran el problema de investigación.

La Metodología tradicionalista por parte de los docentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ocasiona falta de atención y motivación en el aula, poca participación por parte de los estudiantes.

La Falta de capacitaciones a los docentes para el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje provoca bajo nivel de rendimiento, por parte de los estudiantes en el aula, esto puede generar aburrimiento o distracciones.

Deficiente aplicación de actividades lúdicas en el aula conlleva a niños apáticos al aprendizaje.

Justificación

Es esencial comprender las metodologías de enseñanza usadas en el pasado y cómo han influido en el aprendizaje actual. A medida que avanzan las tecnologías, se han adoptado nuevos métodos de enseñanza en el ámbito educativo, lo que ha llevado a un

aprendizaje más significativo para los estudiantes. (Andrade, 2019) sostiene que la calidad es lo que hace que el aprendizaje sea significativo, y la mejor manera de hacer que la enseñanza sea más divertida y agradable es a través de actividades lúdicas o gamificables, para lograr una enseñanza más efectiva y eficiente. Por lo tanto, es importante utilizar actividades lúdicas en la enseñanza de Ciencias Naturales, para motivar a los estudiantes y fomentar su participación.

La presente investigación tendrá como beneficiarios directos a los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, entre 12-13 años y como beneficiarios indirectos los padres de familia, la docente titular del grado; todos ellos como agentes educativos ya que el contenido de la asignatura de Ciencias Naturales se toma en cuenta una unidad con la guía didáctica a través de las distintas actividades y a su vez favorecerá a los estudiantes a través de la aplicación de actividades lúdicas el proceso de enseñanza-aprendizaje lo que permitirá mejorar el nivel de habilidades, destrezas, rendimiento académico.

En este sentido, es crucial que los docentes, al elaborar sus planificaciones lo hagan con creatividad e innovación. Estas actividades no solo fomentan el pensamiento crítico, sino que también estimulan la capacidad de resolver problemas entre los estudiantes. Al diseñar actividades desafiantes e interactivas, se les brinda a los alumnos la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas superiores, tales como el análisis y la síntesis.

Asimismo, es valioso emplear diversas metodologías, recursos y materiales que se adecuen a los distintos estilos de aprendizaje y niveles de habilidad presentes en el aula. Surge así la necesidad de incorporar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la experiencia educativa y el rendimiento académico de los estudiantes. Este enfoque facilita que los alumnos adquieran nuevos conocimientos y vivan experiencias relevantes e interesantes.

Es esencial subrayar la importancia de la planificación en la labor docente. Esta planificación no solo ayuda a establecer los objetivos de cada actividad en el aula, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y a una difusión efectiva del aprendizaje. Esto, a su vez, capacita a los estudiantes para afrontar los desafíos del

mundo actual, dado que la enseñanza está condicionada por diversos factores, la planificación actúa como un mecanismo para reducir posibles falencias durante el periodo de clase, promoviendo así una labor pedagógica más rigurosa y coherente

Es importante conocer que la aplicación de una educación tradicional, muchas de las veces se deben a la falta de capacitaciones acerca de la utilización de nuevas tecnologías y metodologías, según (Galvarino, 2009) en la actualidad, resulta esencial que los docentes se preparen y actualicen constantemente sus conocimientos, de modo que satisfagan las necesidades de sus alumnos, permitiéndoles potenciar sus habilidades y fortalezas con la mejor calidad educativa.

Por lo general, se suele limitar la implementación de actividades lúdicas a los niños de básica media, superior o estudiantes más jóvenes, sin tener en cuenta que el factor lúdico puede ser práctico, motivador e interesante en cualquier edad. Además, que estas actividades no sólo sirven como recreación, sino que pueden ser muy beneficiosas para el aprendizaje, por lo que son una parte importante del proceso educativo tanto del docente como del estudiante.

Impacto que la investigación generará

Este trabajo de investigación contribuye a generar impactos significativos, como la mejora de políticas educativas, la innovación en la enseñanza, el aumento de la motivación estudiantil, el desarrollo de habilidades socioemocionales, la mejora de resultados académicos, el uso efectivo de la tecnología en el aula, el cumplimiento de estándares educativos internacionales y la mejora en la formación docente.

Además, al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible haciendo énfasis en el numeral cuatro de Educación de Calidad. Así como, en el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 en el eje social de "Educación y Calidad". Finalmente, el estudio contribuye a la línea de investigación de la UTN "Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas".

Objetivo General

Proponer la lúdica como motivación en el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” año lectivo 2023-2024

Objetivos Específicos

Diagnosticar si los docentes dan uso de las actividades lúdica para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del séptimo grado.

Fundamentar el marco teórico científico frente a las variables que maneja la investigación mediante la revisión bibliográfica documental que posibilite sustentar las bases científicas sobre el uso de la lúdica en las Ciencias Naturales.

Diseñar una guía didáctica para el bloque curricular “Seres Vivos y su ambiente” con distintas actividades lúdicas para mejorar la enseñanza en el área de Ciencias Naturales.

Estructura o contenido del informe

Capítulo I.- Se detalla el marco teórico, donde se encuentra la fundamentación teórica sobre la que se sustenta la investigación, abordando temas referentes a la lúdica, la motivación, enseñanza-aprendizaje, Ciencias Naturales.

Capítulo II.- Se presentan los materiales y métodos utilizados para el desarrollo de la investigación, integrado por: el tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, preguntas de investigación, matriz de operacionalización de variables, participantes y procedimiento y análisis de datos.

Capítulo III.- En este se describe el análisis y discusión de los resultados obtenidos, los cuales fueron aplicados en base a instrumentos de investigación como encuestas y entrevista para el sustento del proyecto.

Capítulo IV.- Se presenta la propuesta como herramienta de apoyo para el aprendizaje en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica”. Finalizando con conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron durante el desarrollo de la investigación.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Lúdica

1.1.2 Definición de la lúdica

El ser humano realiza diversas actividades a lo largo de su vida, llamadas actividades lúdicas las cuales le sirven de distracción, recreación, educación, o entretenimiento de otras actividades. Zuluaga & Gómez (2016) afirman que:

La lúdica surge como una propuesta para contribuir al fortalecimiento de las capacidades de los estudiantes al interior del salón de clase y además representa una herramienta que permite vivenciar, por medio de un espacio predispuesto, las condiciones reales de una situación específica. (p.237)

En este contexto, se plantea que la lúdica no solo cumple un propósito recreativo, sino que también emerge como una propuesta significativa para fortalecer las capacidades de los estudiantes dentro del entorno escolar.

En este sentido, su inclusión en el proceso educativo no solo busca ser algo momentáneo, sino que tiene el objetivo más profundo de contribuir al desarrollo de los estudiantes. Al proporcionar un espacio para la lúdica, se les brinda la oportunidad de vivenciar, de manera práctica, las condiciones reales de situaciones específicas.

La lúdica se define como el conjunto de actividades y dinámicas que se realizan con el propósito de divertirse, aprender, experimentar y desarrollar habilidades físicas, cognitivas y emocionales. Esta práctica se basa en la participación, la creatividad, la exploración y la interacción social, fomentando el disfrute y la motivación en el proceso de aprendizaje y desarrollo personal. Según (Candela & Benavides, 2020) la lúdica se presenta como una forma de experimentar la vida cotidiana, donde se experimenta placer y se valora lo que sucede, reconociéndolo como una fuente de satisfacción física, espiritual y mental. Es por ello por lo que participar en actividades lúdicas promueve el desarrollo de habilidades, fortalece las relaciones interpersonales y cultiva el sentido del humor en las personas.

Además, en el caso de los niños, la introducción de actividades lúdicas en el aula se convierte en una estrategia pedagógica que motiva su atención y facilita su aprendizaje de manera significativa. Estas actividades, que se llevan a cabo en ambientes agradables, atractivos y naturales, permiten el desarrollo de habilidades de forma lúdica y con sentido.

Participar en actividades lúdicas mejora la motivación, la atención y la concentración, lo que facilita el proceso de adquirir información y aprender, fomentando así la generación de nuevos conocimientos. Además, al involucrarse activamente y tener una alta interacción con otros y el entorno, se fortalece la capacidad de adaptarse al cambio, recordar y establecer relaciones en entornos que promueven la posibilidad, la flexibilidad y la fluidez (Posada, 2014).

Participar en juegos y actividades divertidas no solo es pasar un buen rato, sino que también tiene beneficios importantes. Estas actividades mejoran nuestra motivación para aprender, nos ayudan a concentrarnos y prestar atención. Cuando nos involucramos activamente en juegos y nos relacionamos con otros, fortalecemos nuestra habilidad para adaptarnos a cambios y recordar cosas más fácilmente. La lúdica desempeña un papel fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite relacionarse con los demás, la naturaleza y consigo mismos, brindándoles un equilibrio estético y moral entre su mundo interior y el entorno en el que interactúan.

Ramírez et al. (2011) aluden que la lúdica, también conocida como ludología, es una disciplina que estudia el juego y su importancia en diferentes ámbitos de la vida humana. Se define como el conjunto de teorías y prácticas relacionadas con el juego, entendido como una actividad humana voluntaria, recreativa y reglamentada.

Además, se encarga de analizar las reglas, la competencia, la creatividad y la diversión, así como los beneficios que aporta el juego en el desarrollo humano, tanto a nivel individual como social.

1.1.3 Importancia de la lúdica

La lúdica es importante en la formación del niño ya que les brinda la oportunidad de relacionarse, cooperar y entender la importancia de seguir reglas. Además de ser divertido, el juego ayuda a desarrollar la comunicación, la empatía y la capacidad de trabajar en equipo. En otras palabras, jugar no solo fortalece las habilidades sociales, sino que también contribuye a la formación emocional de los niños, enseñándoles valores importantes como el respeto y los límites.

“Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades” (Candela & Benavides, 2020, pág.78).

Es por ello que la lúdica es de suma importante en el desarrollo del niño ya que fomenta la creatividad, incrementa su imaginación, generan ideas originales y exploran nuevas formas de resolver problemas. Aprender de una manera divertida con ayuda de la lúdica hará que los estudiantes sientan curiosidad por aprender permitiendo el desarrollo de habilidades creativas que son valiosas en muchos aspectos de la vida.

La lúdica contribuye al bienestar emocional, proporciona una vía para expresar emociones, liberar tensiones y experimentar emociones positivas como la alegría y la diversión, también ayuda a reducir el estrés y la ansiedad, al proporcionar un espacio de escape y relajación. (Romero et al., 2009) la lúdica es un recurso valioso en la educación, ya que a través del juego se facilita el proceso de aprendizaje, se estimula la motivación y se potencia la participación de los estudiantes.

Se puede deducir que trabajar las clases de manera dinámica y lúdica los estudiantes aprenden con mayor interés, motivación y así ayudar a potenciar las habilidades del niño en su proceso de aprender a razonar, relacionar, interpretar y ejecutar. Al enfrentarse a situaciones lúdicas, los estudiantes tienen la libertad de probar diferentes enfoques y soluciones, lo que estimula su capacidad de pensar de manera flexible y encontrar nuevas perspectivas. Esto no solo fortalece sus habilidades cognitivas, sino que también los prepara para abordar desafíos y problemas de manera más eficiente en su vida cotidiana.

Pazu & Muñoz (2016) señala que resulta crucial desarrollar juegos educativos que fomenten el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento, transformando así las aulas en auténticos laboratorios para la creación de nuevos saberes o, al menos, para despertar la curiosidad en los estudiantes. En lugar de enseñar verdades absolutas que limitan la imaginación, es fundamental estimular su mente.

Ya que juego es una herramienta poderosa debido a varias razones, en primer lugar, el juego facilita el proceso de aprendizaje al crear un ambiente lúdico y estimulante, cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas, se sienten más comprometidos y dispuestos a explorar y descubrir de manera activa, lo que favorece la retención y comprensión de los conceptos. También, el juego brinda a los estudiantes la oportunidad de involucrarse de manera integral, tanto física como mentalmente. Esto les permite experimentar de primera mano los conceptos y habilidades que se están enseñando, lo que facilita la comprensión y la internalización de los contenidos.

En la actualidad, el conocimiento es un pilar fundamental en la sociedad, la educación superior desempeña un papel crucial ya que permite fomentar habilidades de investigación, lo cual permite desarrollar una mejor capacidad cognitiva necesaria para investigar, seleccionar y analizar información (Garro et al., 2022).

Es por ello que fomentar habilidades de investigación en la educación superior no solo favorece a los estudiantes en su aprendizaje, sino que también impulsa el progreso y crecimiento de la sociedad en su totalidad.

1.1.4 La lúdica como estrategia didáctica

Para Tobón (2013) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito” (p.246).

Una estrategia didáctica se refiere a un plan o enfoque educativo diseñado para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Los docentes utilizan estas estrategias con el objetivo de que los estudiantes adquieran conocimientos, desarrollen habilidades y competencias, y puedan aplicarlos de manera significativa en diversas situaciones.

Estas estrategias implican la selección y organización de actividades, recursos, materiales y técnicas de enseñanza que se adecuen a los objetivos educativos y al perfil de los estudiantes. Pueden variar y adaptarse según el contenido, el contexto, las características de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje específicos.

Según (Castillo et al., 2006) las estrategias didácticas son las acciones o procedimientos que el docente selecciona y utiliza con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje, teniendo en cuenta los contenidos a enseñar, el contexto educativo y las características de los estudiantes.

Es así que el considerar a la lúdica como estrategia didáctica es de suma importancia ya que consiste en un plan estructurado y planificado que los docentes utilizan para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, con el fin de que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen habilidades de manera efectiva y significativa.

Hace referencia al uso intencional y planificado de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta estrategia busca aprovechar el juego y la lúdica para promover un aprendizaje significativo, motivador y participativo en los estudiantes.

Rodríguez et al. (2022) señalan que la lúdica como estrategia didáctica aporta numerosos beneficios al proceso de enseñanza y aprendizaje, al favorecer la motivación, el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades, la participación y la creación de un ambiente positivo en el aula. Al integrar el juego de manera intencional en la planificación educativa, se puede potenciar el aprendizaje de los estudiantes y promover un proceso educativo más dinámico y enriquecedor.

El uso de la lúdica como estrategia didáctica en el aula permite a los estudiantes aprender de manera activa, participativa y significativa, desarrollando habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera integral.

1.2 Motivación

1.2.1 Definición de motivación

La motivación es un concepto ampliamente estudiado y se refiere a los procesos internos y externos que dirigen y mantienen el comportamiento de una persona hacia el logro de metas y satisfacción de necesidades. Como menciona (Ospina, 2006) la motivación impulsa nuestra conducta y nos ayuda a mantenernos comprometidos y enfocados en nuestras metas, la motivación juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Es relevante considerar que la motivación puede variar con el tiempo y verse influenciada por diferentes factores. De acuerdo con Maslow, las necesidades humanas, incluida la motivación, siguen una jerarquía en la que las necesidades básicas deben satisfacerse antes de que las necesidades de autorrealización y crecimiento puedan emerger.

Según Bandura, el entorno y las interacciones sociales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo y mantenimiento de la motivación. Un entorno enriquecedor y estimulante, que brinde oportunidades de crecimiento y reconocimiento, puede favorecer la motivación intrínseca de los estudiantes.

Carrillo (2009) “La motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana” (p.21).

Además, la motivación puede ser influenciada por diversos factores, como la calidad de las tareas, el ambiente de aprendizaje, las expectativas de éxito, el apoyo social y la retroalimentación.

Figura 1 *Ciclo motivacional*



Nota: Tomado de La motivación y el aprendizaje. Alteridad Revista de Educación. Carrillo et al. (2009).

Durand & Huertas (2010) manifiestan que la motivación es un componente esencial en nuestras vidas y desempeña un papel crucial en el contexto educativo. Tanto la motivación intrínseca como la extrínseca tienen un impacto significativo en el rendimiento académico, la persistencia y el bienestar de los estudiantes.

Por lo tanto, es muy fundamental comprender los factores que influyen en la motivación y promover un entorno que fomente la satisfacción de las necesidades básicas y el desarrollo de la motivación intrínseca.

Además, la motivación en el ámbito escolar se refiere al estado emocional que tienen los estudiantes por aprender o participar activamente en el aula de clases. Es un elemento fundamental en la educación, ya que influye en el nivel de esfuerzo que los estudiantes dedican a sus tareas y en su capacidad para alcanzar los objetivos que ellos se planteen.

La motivación puede provenir de diferentes maneras, como la búsqueda de una recompensas, el logro de metas personales propuestas por los estudiantes, el deseo de

superación. También puede ser influenciada por factores internos, como los valores, las creencias, los intereses y las aspiraciones individuales.

Cuando estamos motivados, nos sentimos más comprometidos y dedicados a nuestras tareas (Valenzuela, 2007) alude que cuando se menciona la motivación escolar, se está haciendo alusión a la motivación que impulsa a los estudiantes a llevar a cabo una variedad de actividades propuestas por los docentes, las cuales tienen como objetivo facilitar el aprendizaje de los contenidos del currículo.

No obstante, la motivación escolar no se limita únicamente a la realización de tareas. En realidad, se refiere específicamente a la aplicación de recursos para adquirir los conocimientos que la escuela propone como parte del aprendizaje, en lugar de simplemente querer completar una tarea específica en un momento determinado.

La motivación es un punto clave a la hora de que los niños estudien correctamente en la escuela y en sus casas, y consigan así, tener un buen desarrollo de sus aprendizajes. Además, constituye uno de los factores más importantes en el desarrollo del aprendizaje. Es por ello que la figura del profesor es importante, ya que, si el estudiante no quiere aprender, le corresponde a éste estimularlo con el fin de que el alumno se sienta parte activa del proceso de adquisición de conocimientos.

Según Morón (2011) lo que se debe hacer para aumentar la motivación escolar en los estudiantes es proponer objetivos fijados y planificados para que ésta no se convierta en algo a corto plazo y fomente así en el niño un proceso de asimilación. Aunque en un primer momento puede resultar costoso, a largo plazo se estará creando en el niño las herramientas necesarias para que sea él el que esté motivado intrínsecamente y no necesite estímulos externos para ello.

Es por ello que la motivación en los niños es esencial, ya que les permite entusiasmarse para aprender, sentirse interesados en la materia que se les presenta y comprender cómo esta les ayudará en el mundo real. El aprendizaje implica un esfuerzo, y el mundo está lleno de cosas que buscan la atención. Los profesores de calidad se caracterizan por saber hacer del aprendizaje algo interesante y notable, en especial cuando cuentan con material curricular cautivador.

1.2.2 Importancia de la motivación

La motivación desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que está vinculada con la disposición del estudiante y su interés en adquirir conocimientos. Sin el esfuerzo y compromiso por parte del alumno, las acciones del docente carecerán de eficacia. Es por ello que se considera que cuanto más motivado esté el estudiante, más aprenderá y será capaz de alcanzar un aprendizaje significativo.

Sellan (2016) afirma que la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje radica en su estrecha conexión con la actitud del estudiante y su interés en aprender. De hecho, el esfuerzo del docente podría tener poco efecto si el estudiante no está comprometido. Por consiguiente, se reconoce que un alumno altamente motivado tendrá un mayor éxito en alcanzar un aprendizaje significativo.

La motivación ayuda a desarrollar las capacidades del alumno, superar limitaciones y abordar sus intereses particulares. La tarea esencial del docente consiste en mantener la motivación del estudiante, de manera que este realice las tareas por su propia satisfacción personal, en lugar de hacerlo exclusivamente por obtener una calificación. En otras palabras, el alumno debe realizar las tareas porque le generan interés y no únicamente para cumplir con un requisito académico.

Según Carbonero et al. (2011), esta perspectiva renovada del papel del docente nos insta a reconsiderar nuestra forma de enseñar y transformar nuestras aulas en entornos interactivos donde el aprendizaje sea accesible para todos. La motivación actúa como el origen del entusiasmo presente en cada actividad, experiencia o conocimiento adquirido.

Por lo tanto, la motivación juega un papel fundamental en el desarrollo académico, diferenciando entre un rendimiento adecuado e inadecuado. Es crucial para que los estudiantes muestren interés en su educación y estén dispuestos a aprender. Cuando un alumno está altamente motivado, muestra mayor compromiso en sus estudios, dedica más tiempo y presta atención a sus tareas, lo que a su vez facilita el logro de sus metas académicas.

(Naranjo, 2009) refiere que la motivación impulsa el progreso en las habilidades y capacidades del estudiante, ayudándole a superar sus limitaciones. Un alumno motivado obtiene buenos resultados y demuestra un mayor interés en continuar su formación, persiguiendo metas cada vez más desafiantes.

Un alumno motivado por aprender es capaz de tener interés activo en donde muestra un interés genuino y activo por el contenido y las actividades de aprendizaje. Participando de forma activa en clase, realizando preguntas para ampliar su conocimiento. Logra tener autonomía ya que asume la responsabilidad de su propio aprendizaje. Teniendo una iniciativa para investigar, explorar y encontrar recursos adicionales que enriquezcan su comprensión de los temas.

Además, la motivación requiere de la estimulación la cual se refiere a los estímulos externos que activan los sentidos y la mente de los niños. Desde antes de nacer, los niños están expuestos a diversas influencias que promueven su desarrollo neurológico. Funciones como la percepción, el reconocimiento de rostros y objetos, la coordinación de movimientos, la construcción del lenguaje y el razonamiento inicial se desarrollan de forma natural en la interacción del niño con su entorno y las personas que lo rodean (Villarreal y Guerra, 2009).

1.2.3 Estrategias para motivar a los estudiantes

Un gran desafío para los docentes es descubrir la manera de motivar a los alumnos para que se involucren en el aprendizaje. En el aula de clases tradicionalmente se opta por usar el libro de texto como herramienta principal para la enseñanza, en donde los docentes utilizan este material para explicar los temas de clase. Sin embargo, con la llegada de la web 2.0, han surgido herramientas innovadoras que motivan a los estudiantes.

Como se menciona (Turienzo, 2016) la motivación hace referencia al elemento que provoca pasar de la pasividad a la acción. Además, es cambiar una actitud solamente de observar y contemplar las cosas a ser personas que impulsan las cosas para obtener mejores resultados. Esto con el fin de lograr un objetivo determinado, cuando se utiliza adecuadamente la tecnología se convierte en un poderoso impulsor de la motivación.

Hay varios elementos que pueden impulsar la motivación en los estudiantes. Estos incluyen conectar los nuevos conocimientos con lo que ya han aprendido, proporcionar material relevante y significativo, estructurar las experiencias de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes en lugar del enfoque del docente, establecer expectativas que despierten interés para futuras lecciones, y organizar el contenido de manera que estimule el interés y la participación de los alumnos. (Galindo y Martínez, 2014).

Además, cuando se aplican en el contexto educativo, crean un espacio innovador para la construcción del aprendizaje. Introducir estas herramientas en el aula no es fácil, ya que requiere un esfuerzo por parte de los docentes para adaptar el contenido al nuevo entorno, así como la aceptación por parte de los estudiantes de nuevas formas de entender la educación.

1.3 Aprendizaje en Ciencias Naturales

1.3.1 Conceptos del aprendizaje en Ciencias Naturales

El aprendizaje en Ciencias Naturales se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión relacionados con los fenómenos y procesos naturales que ocurren en el mundo que nos rodea. Estas ciencias se enfocan en el estudio de la naturaleza, incluyendo disciplinas como la biología, la química, la física, la geología y la astronomía.

(Adúriz, 2011) menciona que el propósito del aprendizaje de las Ciencias Naturales radica en cultivar en los estudiantes actitudes y competencias científicas que les permitan comprender la ciencia como un proceso sistemático y lógico para abordar hechos, fenómenos y, en esencia, la realidad misma.

Para lograr esto, es necesario implementar enfoques didácticos novedosos basados en la indagación, la formulación, la resolución de problemas y la generación de alternativas creativas. Esto implica una participación del estudiante y una transformación del modelo educativo tradicional.

(Arteaga, 2016) alude que el aprendizaje en Ciencias Naturales implica que los estudiantes construyan de manera activa y significativa su conocimiento científico a través de la exploración, el razonamiento y la comunicación.

Es por ello que se busca destacar la importancia de la participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento científico. Se enfatiza la necesidad de fomentar la curiosidad y la indagación, así como el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y la capacidad de comunicar los hallazgos. Además, se reconoce que la ciencia evoluciona constantemente, por lo que se insta a los estudiantes a mantener una mentalidad abierta y reflexiva frente a nuevos descubrimientos y perspectivas en el campo científico.

1.3.2 Objetivos clave del aprendizaje en Ciencias Naturales

Tacca (2010) El objetivo principal de enseñar Ciencias Naturales en las escuelas es promover la alfabetización científica de los estudiantes desde una edad temprana. Esto implica asegurarse de que los alumnos comprendan conceptos científicos, adquieran habilidades prácticas en el campo de la ciencia y desarrollen actitudes que los capaciten para participar de manera analítica y crítica en la cultura científica.

Algunos de los objetivos claves del aprendizaje en Ciencias Naturales según Angulo (20002) son:

Adquirir conocimientos básicos: Los estudiantes deben aprender conceptos fundamentales en áreas como la estructura y función de los organismos, la composición de la materia, las leyes del movimiento y las propiedades de la Tierra y el universo.

Desarrollar habilidades de investigación: Los estudiantes deben aprender a diseñar y realizar investigaciones científicas, recopilar y analizar datos, y sacar conclusiones basadas en evidencia. Esto implica desarrollar habilidades de observación, formulación de preguntas, diseño de experimentos y análisis de resultados.

Fomentar la comprensión de los procesos científicos: Los estudiantes deben comprender cómo se desarrolla la investigación científica, incluyendo la formulación y revisión de hipótesis, la interpretación de datos, la elaboración de explicaciones y la comunicación de resultados.

Aplicar el conocimiento científico en situaciones del mundo real: Los estudiantes deben ser capaces de relacionar los conceptos científicos con situaciones y problemas del mundo real. Esto implica aplicar los principios científicos para comprender fenómenos naturales, tomar decisiones informadas y resolver problemas relacionados con la ciencia y el medio ambiente.

López y Tamayo (2012) Para promover el aprendizaje efectivo en Ciencias Naturales, es importante utilizar enfoques educativos que fomenten la participación de los estudiantes. Esto puede incluir actividades prácticas de laboratorio, investigaciones guiadas, proyectos de investigación, discusiones en grupo y el uso de recursos multimedia y tecnología interactiva.

Además, es fundamental fomentar la curiosidad y el espíritu crítico en los estudiantes, alentándolos a hacer preguntas, cuestionar suposiciones y desarrollar sus

propias ideas y teorías. También se deben proporcionar oportunidades para que los estudiantes se conecten con la ciencia en su vida cotidiana, relacionándola con experiencias personales y situaciones del mundo real.

Que los estudiantes tengan conceptos erróneos acerca de las ciencias es un factor negativo en el aprendizaje ya que se puede obstaculizar significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje ya que los estudiantes pueden interpretar mal la información y construir un conocimiento incorrecto o incompleto sobre los conceptos científicos, Esto puede dificultar su capacidad para comprender conceptos más avanzados en el futuro y aplicar correctamente los principios científicos en diversas situaciones (Guerra-Reyes et al., 2023).

Por lo tanto, es fundamental identificar y corregir estos conceptos erróneos para promover una comprensión más profunda y precisa de las ciencias. Mediante la identificación y corrección de estos conceptos, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a construir una base sólida de conocimiento científico y a desarrollar habilidades críticas y analíticas que les permitan abordar de manera efectiva los desafíos científicos en su vida diaria y en su futuro académico y profesional.

1.3.3 Habilidades a desarrollar con la enseñanza de las Ciencias Naturales

Prieto y Sánchez (2019) La educación en Ciencias Naturales desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de conocimientos reflexivos y la capacidad crítica que se requieren para abordar los desafíos de la sociedad contemporánea. El conocimiento científico es una materia compleja, y su propósito en el ámbito escolar no radica en formar científicos, sino en capacitar a las personas para que sean miembros activos de una sociedad en constante evolución.

La educación en ciencias ofrece la oportunidad de cultivar habilidades vinculadas a la investigación científica y al pensamiento científico, las cuales poseen diversos niveles de complejidad. El desarrollo de estas habilidades está influenciado por múltiples factores, tales como las características individuales de los estudiantes, su etapa de desarrollo, así como los entornos y experiencias de aprendizaje que se les brinden con el propósito de fomentar su crecimiento (Flotts, 2016).

Algunas de las habilidades de investigación y pensamiento científico que pueden fomentarse a través de la enseñanza incluyen:

Figura 2 *Habilidades de investigación y pensamiento científico*

Analizar e interpretar datos	Autogestión y autodesarrollo
Clasificar	Pensamiento sistemático
Comunicar	Hacer experimentos o experimentar:
Diseñar y planificar una investigación	Observar
Formulación de hipótesis	Predecir
Formulación de preguntas	Revisar y evaluar resultados
Resolución de problemas no rutinarios	Tomar o recolectar datos

Nota: La figura muestra algunas de las habilidades de investigación y pensamiento científico que se dan a través de la enseñanza

Fuente: (Flotts., et al., 2016)

El estudio de caso es una herramienta fundamental en la investigación académica, permite un análisis detallado y profundo de un caso específico, ya sea un individuo, un grupo, una comunidad o una institución. Esta metodología es especialmente útil cuando se busca comprender fenómenos complejos en su contexto real y cuando se quiere explorar en profundidad cómo y por qué ocurren ciertos eventos o procesos (Guerra-Reyes & Guerra-Dávila, 2021).

Es por ello que permite capturar la complejidad de las situaciones reales, ofreciendo una perspectiva rica y detallada que puede proporcionar información invaluable para comprender problemas complejos.

1.4 Ciencias Naturales en 7 EGB

1.4.1 Importancia de las Ciencias Naturales

MINEDUC (2016) menciona que la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales se caracteriza por ser un diálogo e intercambio en el que es esencial contar con un mediador o facilitador que guíe el proceso educativo. Este facilitador debe poseer la capacidad de buscar estrategias creativas y fundamentadas en el rigor científico, con el objetivo de promover y estimular el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y

sistémico en los estudiantes, teniendo en cuenta también la evolución del pensamiento de los alumnos a lo largo del proceso educativo.

A lo largo de los últimos siglos, las ciencias han provocado una transformación en la percepción de la realidad, otorgando una mayor relevancia a la evidencia. La finalidad principal de las Ciencias Naturales es que los estudiantes desarrollen todas sus capacidades, especialmente las relacionadas con la investigación.

El éxito de esta misión depende de experiencias educativas sistematizadas que se adapten al crecimiento, desarrollo psicológico y motivación del alumno (Tapia, 2005). En todos los niveles educativos, se enfatizan habilidades científicas para establecer una cultura fundamentada en la ciencia.

1.4.2 Aportes curriculares en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Los aportes curriculares en la enseñanza de las Ciencias Naturales buscan transformar el proceso de aprendizaje para hacerlo más significativo y relevante. Se enfocan en fomentar la indagación y el pensamiento crítico, conectando los conceptos científicos con situaciones cotidianas para facilitar su comprensión y aplicación práctica. Además, promueven la integración interdisciplinaria de la ciencia con otras áreas del conocimiento y el uso de recursos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje.

Según Saenz (2009) los aportes para la Enseñanza de las Ciencias Naturales radican en que supera la interpretación cuantitativa, para interiorizarse en qué significa, desde el punto de vista didáctico, con la finalidad de que el docente elabore preguntas a los alumnos y que ellos contesten determinadas preguntas de una manera precisa.

Así permitirá que el docente analice las respuestas para conocer lo que “no saben” y también indicara qué significa que hayan contestado de esa manera y no de otra; permitiéndonos conocer qué consecuencias puede tener eso para estos alumnos en sus oportunidades de futuros aprendizajes.

El enfoque en proyectos, la inclusión de temas contemporáneos y la promoción de la ética científica también forman parte de estos aportes. En conjunto, buscan preparar a los estudiantes para ser ciudadanos informados y conscientes del entorno natural y científico en el que viven.

La importancia de preparar a los docentes como investigadores en su labor formativa radica en mejorar su desempeño y, por ende, la calidad educativa. Cuando los

docentes se convierten en investigadores, adquieren habilidades para analizar y reflexionar críticamente sobre su práctica, lo que les permite identificar áreas de mejora y desarrollar estrategias pedagógicas más efectivas (Guerra-Reyes et al., 2023).

Al involucrarse en la investigación, los docentes pueden contribuir al conocimiento educativo al generar evidencia sobre qué prácticas son más efectivas en el aula. Esto no solo beneficia a los propios docentes, sino también a sus estudiantes y a la comunidad educativa en general.

Basándose en los estudios de John Dewey y fundamentada en los aportes de Piaget y Gagné, ha surgido una nueva tendencia en la enseñanza de las Ciencias Naturales. Esta perspectiva destaca el desarrollo de habilidades intelectuales, psicomotrices y actitudinales en lugar de enfocarse únicamente en los contenidos, como solía hacer la didáctica tradicional. En este enfoque, el estudiante se convierte en el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen diversos diseños curriculares para la enseñanza de las ciencias en el nivel de Educación General Básica. Estos programas se distinguen por el énfasis que ponen en los procesos científicos o en los contenidos, por el nivel de estructuración del currículo y por las estrategias instruccionales que se emplean.

En la enseñanza de los procesos investigativos en las instituciones de educación superior, es común encontrar métodos tradicionales que se centran en la memorización y repetición de teorías y metodologías científicas. Sin embargo, esta práctica limita el desarrollo de habilidades más profundas en los estudiantes. Por ello, es importante buscar constantemente nuevas formas de enseñanza que permitan superar estas limitaciones y fomentar un aprendizaje más significativo y efectivo (Guerra & Naranjo, 2020).

Esta situación requiere una constante innovación para superar las limitaciones del enfoque tradicional, la innovación en este contexto implica explorar nuevas formas de involucrar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para ellos. Esto puede incluir el uso de tecnología, la colaboración con la comunidad, y la integración de casos de estudio reales en el currículo.

Cabe recalcar que los aportes curriculares en la enseñanza de las Ciencias Naturales han sido respaldados por expertos y pedagogos en el campo de la educación

científica. Diversos estudios e investigaciones han demostrado que enfoques como la indagación, la conexión con la vida cotidiana, la integración interdisciplinaria y el uso de recursos tecnológicos pueden mejorar significativamente el aprendizaje y la comprensión de los estudiantes en Ciencias Naturales.

1.4.3 Didáctica de las Ciencias Naturales

La Didáctica de Ciencias Naturales implica una reflexión basada en la experiencia docente, que ha proporcionado logros académicos satisfactorios. Se basa en la teoría del conocimiento y establece conexiones entre posturas epistemológicas del paradigma de la complejidad y enfoques hacia la investigación interdisciplinaria y transdisciplinaria, Es por ello que (Liguori y Noste , 2007) menciona que el objetivo principal de la didáctica consiste en identificar un conjunto de ideas que abarque concepciones epistemológicas, psicológicas y pedagógicas válidas para el aprendizaje de las ciencias.

Esto contribuirá a mejorar el perfil de los estudiantes en el proceso de formación académico. Este conjunto de ideas está diseñado de manera integrada para impartir un enfoque cultural a la educación y comprender la importancia de considerar las características de la actividad investigativa de las ciencias en el proceso de aprendizaje.

Desde distintas perspectivas, se observa que la enseñanza tradicional en las escuelas no cumple completamente con las necesidades formativas de la sociedad actual. Se critica la predominancia de modelos didácticos basados en la memorización y repetición de información, la falta de preparación de algunos docentes para implementar enfoques comprensivos, y el escaso desarrollo de habilidades mentales superiores en los estudiantes (Guerra-Reyes et al., 2022).

Es por ello que se busca promover un cambio significativo en la forma en que se enseña y se aprende en las instituciones de educación superior. Se busca superar las limitaciones de la enseñanza tradicional, fomentando modelos didácticos más efectivos que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio.

La Didáctica de las Ciencias Naturales se encuentra dentro del contexto de la preservación y cuidado del entorno natural. Su objetivo es proporcionar una comprensión científica a través del conocimiento de la naturaleza, promoviendo conocimientos y acciones que contribuyan a una mejora científica con propuestas positiva.

1.4.4 Epistemología de las Ciencias Naturales

Jaramillo (2003) menciona que la epistemología viene de «episteme», que procede del griego, como conocimiento exacto, conjunto de saberes que condicionan las formas de comprender e interpretar el contexto, es una actividad la cual permite examinar todo acerca de la naturaleza de la ciencia, incluyendo sus fundamentos y características.

Esta disciplina se encarga de analizar los aspectos filosóficos de las ciencias, como su objeto de estudio, los valores que influyen en la creación del conocimiento, la estructura lógica de las teorías científicas, los métodos utilizados en la investigación, así como la interpretación y la confiabilidad de los resultados obtenidos, además de la capacidad de las teorías para ser refutadas.

(Caballero y Recio, 2022) abarcan que la epistemología considera la razón como fuente principal y única base de valor del conocimiento humano en general. Lo cual le permite hacerle ver que es consciente de un cambio, además se enfoca en que la Didáctica de las Ciencias Naturales, como en general en toda Didáctica, radica en la aparición de lo que se ha dado en llamar el paradigma del constructivismo.

Es por ello que la epistemología lo que busca es el origen de la ciencia, cómo se adquiere, se justifica y se valida el conocimiento. En otras palabras, la epistemología se ocupa de analizar cómo sabemos lo que sabemos y qué criterios se utilizan para determinar la verdad o la validez de nuestras creencias y afirmaciones.

Para que las clases sean más lúdicas, los organizadores gráficos son herramientas fundamentales. Estas representaciones visuales no solo comunican la estructura lógica de los contenidos educativos, sino que también fomentan habilidades como el pensamiento crítico y creativo, la comprensión, la memoria y la interacción con el tema estudiado (Guerra- Reyes, 2019).

Los organizadores gráficos estimulan el pensamiento crítico al requerir que los estudiantes analicen y sinteticen la información de manera visual, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento analítico y evaluativo.

1.4.5 El currículo de Ciencias Naturales en Educación Básica Media

En la etapa de Educación Básica Media, los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado se sumergen en un currículo lleno de diversos aprendizajes. Según el (MinEduc, 2016), al finalizar este nivel, se espera que los estudiantes puedan formular hipótesis basadas en información recolectada de manera individual o colaborativa. También se les anima a emitir juicios y resolver problemas que se presentan en su entorno.

Según Guerra (2011) señala que es importante destacar que el currículo educativo abarca más que la estructura formal de los planes y programas. Incluye todas las actividades relacionadas con la creación del conocimiento. Sin embargo, debe ser coherente y estar estrechamente relacionado tanto con el modelo educativo como con el modelo pedagógico. De esta manera, todo el sistema educativo se orienta en la dirección elegida por la institución, lo que la identifica y define.

Dentro del área de Ciencias Naturales, que abarca disciplinas como Ciencias Naturales, Biología, Física y Química, se fomenta la exploración y la investigación científica. El enfoque se centra en el conocimiento sobre los seres vivos, sus interrelaciones con el ambiente, la salud humana, la materia y la energía, la Tierra y el universo, así como la ciencia en acción (MinEduc, 2016, p.152).

El primer bloque del plan de estudios se enfoca en el estudio de animales vertebrados, animales invertebrados y plantas bajo la unidad temática "Seres Vivos y su ambiente", este enfoque no solo busca impartir conocimientos esenciales, sino también promover la conciencia ambiental y el cuidado del medio ambiente.

Según Jaramillo (2019), la enseñanza de las Ciencias Naturales debe evolucionar en paralelo con los avances tecnológicos y científicos. Esto significa que los contenidos deben adaptarse para que los estudiantes puedan generalizar las posibilidades de aprendizaje en diferentes contextos.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1.- Tipo de Investigación

La presente investigación tendrá un enfoque mixto (Cuanti-cualitativo), pues como lo describe (Medina et al., 2013) el enfoque mixto reconoce la importancia de la libertad de elección del método en la investigación. Sugieren que cada situación de investigación específica guiará al investigador para determinar que método se debe utilizar, o en dado caso ambos métodos. Además, destaca que el enfoque mixto va más allá de simplemente recopilar datos de diferentes formas sobre el mismo fenómeno, implica combinar la lógica inductiva y deductiva desde la formulación del problema, hasta la recolección y análisis de los datos, e incluso en el informe del estudio.

Según Pereira (2011) la investigación cualitativa tiene un enfoque en las características fundamentales de las realidades, así como en la identificación de las relaciones y estructuras dinámicas. Por otro lado, la investigación cuantitativa se centra en determinar la fuerza de las asociaciones o correlaciones entre variables, así como en la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra, con el propósito de inferir a toda una población.

Es decir, la investigación cualitativa utiliza datos no numéricos y métodos como observación y entrevistas, la cual se centra en interpretación, significado y experiencias, mientras que la investigación cuantitativa tiene un enfoque en medir y cuantificar variables a través de datos numéricos, esta puede ser deductiva, partiendo de teorías hacia la recolección y análisis de datos.

Desde mediados del siglo pasado, el enfoque cualitativo se ha popularizado como método de investigación en las ciencias sociales. Este enfoque ha dado lugar a diversos métodos que permiten estudiar de manera profunda e interpretativa la vida humana. Un ejemplo de estos métodos es la metodología biográfico-narrativa, que se centra en las Historias de vida. Cada método cuenta con técnicas específicas para recolectar información detallada y significativa (Guerra-Reyes, 2019).

Es así que el enfoque cualitativo en la investigación ha ganado terreno debido a su capacidad para explorar en profundidad la complejidad de la experiencia humana. Este enfoque se aleja de la cuantificación numérica característica de los métodos cuantitativos

y se centra en comprender los significados, motivaciones y contextos sociales que influyen en el comportamiento humano.

2.2.- Métodos

Durante el desarrollo del trabajo investigativo se manejó diferentes métodos generales y lógicos como se muestran a continuación:

Método Inductivo. -Se empleó este método para llegar a las conclusiones generales de las variables estudiadas, se dio inicio por el conocimiento y el análisis de las directrices que se señalaban en los indicadores de las variables, dicho de otra manera, los aspectos de carácter particular de las mencionadas.

Método Deductivo. La utilización de este método dio paso al diseño de la propuesta que se expone en el capítulo cuatro de este trabajo, que es algo propio para “El séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” desde el conocimiento básico del manejo de una estrategia metodológica y la teoría general indagada del tema.

2.3.- Técnicas

Las técnicas utilizadas en la investigación se derivaron de la matriz de operacionalización, proporcionando claridad sobre la metodología empleada. A continuación, se ofrece un resumen de la encuesta aplicada a los estudiantes y de la entrevista dirigida a los docentes:

a.- Encuesta: Se utilizó una encuesta con preguntas dirigidas a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, en la segunda semana del mes de noviembre, en la asignatura de Ciencias Naturales se llevó una encuesta física para su aplicación.

b.- Entrevista: Se entrevistó a profesores de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” en la segunda semana del mes de noviembre, para lo cual se hizo una cita previa, y se la realizó de manera presencial. La entrevista puede recolectar información directa desde el punto de vista del docente y posteriormente sus respuestas son contrastadas con la información que proporcionan los autores del capítulo I.

2.4.- Instrumentos

Para implementar las técnicas de investigación, se utilizaron los siguientes instrumentos: el cuestionario y las interrogantes planteadas en la entrevista.

2.5.- Preguntas de investigación

Las directrices investigativas abarcan las bases de los objetivos específicos del proyecto investigativo, fueron las preguntas que se muestran a continuación:

¿Cuáles son las bases teóricas y científicas acerca del uso de la lúdica para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del séptimo grado?

¿Determinar los beneficios que genera la implementación de actividades lúdicas para motivar a los estudiantes?

¿Se puede diseñar una guía con estrategias lúdicas para el bloque curricular “Seres Vivos y su ambiente” para mejorar la enseñanza en el área de Ciencias Naturales?

2.6 Matriz de operacionalización

Tabla 1 Matriz de variables

CATEGORÍA	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS
LÚDICA	La lúdica se define como el conjunto de actividades y dinámicas que se realizan con el propósito de divertirse, aprender, experimentar y desarrollar habilidades físicas, cognitivas y emocionales. Esta práctica se basa en la participación, la creatividad, la exploración y la interacción social, fomentando el disfrute y la motivación en el proceso de aprendizaje y desarrollo personal.	Propósito	<ul style="list-style-type: none"> • Divertirse • Aprender • Experimentar • Desarrollar habilidades 	<p>1. Considera que la lúdica podría emplearse principalmente para:</p> <ul style="list-style-type: none"> a.- Divertirse b.- Aprender c.- Experimentar d.- Desarrollar habilidades <p>2. ¿Cómo te gustaría aprender la materia de Ciencias Naturales?</p> <p>Mediante la explicación del docente</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Utilizando juegos b. Mediante experimentos c. Copiando la información del libro al cuaderno

				<p>3. ¿Cuál de los siguientes recursos utiliza tu profesor para desarrollar la clase de Ciencias Naturales?</p> <p>a. Pizarrón</p> <p>b. Libro</p> <p>c. Carteles</p> <p>d. Juegos (Sopa de letras, crucigramas, etc....)</p> <p>4. ¿La lúdica puede ser beneficiosa para el estudiante en el desarrollo de habilidades?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- Con frecuencia</p> <p>c.- En ocasiones</p> <p>d.- Nunca</p>
		Métodos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación • Creatividad • Exploración 	<p>1. ¿Cuál de los siguientes ítems considera que es el</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Interacción 	<p>objetivo principal de la lúdica?</p> <p>a.- Participación</p> <p>b.- Creatividad</p> <p>c.- Exploración</p> <p>d.- Interacción</p> <p>2. ¿Considera que la incorporación de actividades lúdicas puede aumentar la participación de los estudiantes en las clases?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Cree que el aplicar actividades lúdicas ayuda a que el estudiante aumente su creatividad?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p>
--	--	--	---	---

				<p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>4. ¿Te gustaría más la clase de Ciencias Naturales si la profesora usara juegos o actividades divertidas para enseñarte?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- Con frecuencia</p> <p>c.- En ocasiones</p> <p>d.- Nunca</p> <p>5. ¿Qué actividades lúdicas considera que tengan mayor impacto y beneficien a que los estudiantes tengan mejor interacción entre sí?</p> <p>a.- Actividades Cooperativas</p> <p>b.- Actividades al aire libre</p>
--	--	--	--	--

				<p>c.- Actividades de destreza</p> <p>d.- Actividades mentales</p>
		Agentes Educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Familia • Docentes • Estudiantes • Autoridades 	<p>1. De los siguientes agentes educativos cual considera que ha desarrollado más actividad lúdica?</p> <p>a.- Familia</p> <p>b.- Docentes</p> <p>c.- Estudiantes</p> <p>d.- Autoridades</p> <p>2. ¿Considera que los docentes son un eje fundamental para desarrollar actividades lúdicas en el aula?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p>

				<p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Cree que las autoridades escolares deben respaldar la inclusión de actividades lúdicas en el plan de estudios?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>4. ¿Piensa que las familias deben fomentar la lúdica en el hogar como una extensión de lo que se hace en la escuela?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
--	--	--	--	---

				<p>5. ¿Considera que los estudiantes disfrutaban más de la escuela cuando se incluyen actividades lúdicas en el currículo?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
		Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades Físicas • Habilidades cognitivas • Habilidades Emocionales 	<p>1. Considera que el desarrollar actividades lúdicas potencia las habilidades:</p> <p>a.- Físicas</p> <p>b.- Cognitivas</p> <p>c.- Emocionales</p> <p>2. En su opinión, ¿Considera que las actividades lúdicas influyen en la mejora de</p>

				<p>habilidades físicas en los estudiantes?</p> <p>a.-Mejora significativamente</p> <p>b.- Tiene un impacto moderado</p> <p>c.- Tiene un impacto mínimo</p> <p>d.- No tiene ningún impacto</p> <p>3. ¿Cree que las actividades lúdicas en la escuela pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
--	--	--	--	---

				<p>4. ¿Qué habilidad emocional considera que se desarrolla más en la implementación de la lúdica?</p> <p>a.- Empatía</p> <p>b.- Gestión de emociones</p> <p>c.- Automotivación</p> <p>d.- Habilidades de relación</p>
MOTIVACIÓN	<p>La motivación es un concepto ampliamente estudiado y se refiere a los procesos internos y externos que dirigen y mantienen el comportamiento de una persona hacia el logro de metas y satisfacción de necesidades. La motivación puede provenir de diferentes maneras, como la búsqueda de una recompensas, el</p>	Finalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Logro de metas • Comportamiento • Aprendizaje • Desarrollo de conocimiento • Mejorar desempeño 	<p>1. ¿Cree que la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje es importante para el estudiante?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>

	<p>logro de metas personales propuestas por los estudiantes, el deseo de superación. También puede ser influenciada por los valores, las creencias, los intereses y las aspiraciones individuales.</p>			<p>2. ¿Te sientes feliz y emocionado cuando la docente te da clases de Ciencias Naturales?</p> <p>a.- Muy de acuerdo b.- De acuerdo c.- Neutral d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Cree que el comportamiento de un estudiante en la escuela está influenciado por su nivel de motivación para aprender?</p> <p>a.- Siempre b.- Con frecuencia c.- En ocasiones d.- Nunca</p> <p>4. ¿Te sientes emocionado cuando juegas y participas</p>
--	--	--	--	---

				<p>en actividades divertidas en clase?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- Casi siempre</p> <p>c.- Rara vez</p> <p>d.- Nunca</p> <p>5. ¿Piensa que los estudiantes que están altamente motivados generalmente tienen un mejor desempeño académico?</p> <p>a.- Si</p> <p>b.- No</p> <p>c.- No estoy seguro</p>
		Métodos	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción • Recompensas 	<p>1. ¿Que considera que genera el implementar diversos métodos de enseñanza?</p>

				<p>a.- Satisfacción</p> <p>b.- Recompensas</p> <p>c.- Interés</p> <p>d.- Comprensión</p> <p>2. ¿El motivar a los estudiantes genera satisfacción en el PEA?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- Casi siempre</p> <p>c.- Rara vez</p> <p>d.- Nunca</p> <p>3. ¿Considera que el dar una recompensa al estudiante puede generar motivación?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- Casi siempre</p> <p>c.- Rara vez</p> <p>d.- Nunca</p>
--	--	--	--	---

		Procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Internos • Externos <p>1. ¿Cree que los procesos externos motivacionales buscan incentivar un comportamiento o acción mediante refuerzos positivos?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>2. ¿Considera que los procesos internos motivacionales buscan que desde adentro se realice una tarea por la misma satisfacción de hacerla, por la conquista que implica y por el resultado obtenido o el disfrute del proceso?</p>

				<p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
		Influencia	<ul style="list-style-type: none"> • Valores • Creencias • Intereses • Aspiraciones individuales 	<p>1. ¿Cuál de los siguientes ítems cree que influyen más en la motivación?</p> <p>a.- Valores</p> <p>b.- Creencias</p> <p>c.- Intereses</p> <p>d.- Aspiraciones</p> <p>2. ¿Cree que influyen los valores personales en la motivación de los estudiantes en el entorno escolar?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p>

				<p>d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Las creencias individuales influyen sobre el esfuerzo y la recompensa en la motivación de los estudiantes para superar desafíos académicos?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- Casi siempre</p> <p>c.- Rara vez</p> <p>d.- Nunca</p> <p>5. ¿Considera importante adaptar el contenido de las clases a los intereses de los estudiantes para mantener su motivación?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
--	--	--	--	--

				<p>6. ¿Cree que los estudiantes pueden estar más motivados cuando ven una conexión entre lo que están estudiando y sus aspiraciones de vida?</p> <p>a.- Si</p> <p>b.- No</p> <p>c.- No estoy seguro</p>
		Agentes educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Familia • Docentes • Estudiantes 	<p>1.- ¿Cual considera que es el agente más importante en la motivación?</p> <p>a.- Familia</p> <p>b.- Docentes</p> <p>c.- Estudiantes</p> <p>2. ¿Piensa que el apoyo y el estímulo de los docentes pueden aumentar la motivación de los estudiantes para aprender?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p>

				<p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Qué forma de motivación de los padres hacia el estudiante considera que es más importante para lograr un impacto positivo?</p> <p>a.- Establecer metas</p> <p>b.- Ofrecer apoyo</p> <p>c.- Reconocer el esfuerzo</p> <p>d.- Dar el ejemplo</p>
<p>APRENDIZAJE EN CCNN</p>	<p>El aprendizaje en Ciencias Naturales se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión relacionados con los fenómenos y procesos naturales que</p>	<p>Adquisición</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos • Habilidades • Comprensión 	<p>1. ¿Que considera que el estudiante puede adquirir mediante el aprendizaje de CCNN?</p> <p>a.- Conocimientos</p>

	<p>ocurren en el mundo que nos rodea. Estas ciencias se enfocan en el estudio de la naturaleza, incluyendo disciplinas como la biología, la química, la física, la geología y la astronomía.</p>			<p>b.- Habilidades c.- Comprensión d.- Información</p> <p>2. ¿Cree que el conocimiento en Ciencias Naturales es fundamental para la educación escolar?</p> <p>a.- Siempre b.- Casi siempre c.- Rara vez d.- Nunca</p> <p>3. ¿Piensa que aprender Ciencias Naturales puede mejorar las habilidades de investigación de los estudiantes?</p> <p>a.- Muy de acuerdo b.- De acuerdo c.- Neutral</p>
--	--	--	--	--

				<p>d.- En desacuerdo</p> <p>4. ¿Considera que el estudio de Ciencias Naturales puede mejorar la comprensión de los fenómenos naturales en los estudiantes?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
		Enfoque	<ul style="list-style-type: none"> • Naturaleza • Fenómenos • Procesos naturales 	<p>1. ¿Que enfoque considera que es el más importante en el aprendizaje de CCNN?</p> <p>a.- Naturaleza</p> <p>b.- Fenómenos</p> <p>c.- Procesos naturales</p>

				<p>2. ¿Cree que estudiar Ciencias Naturales puede mejorar la comprensión de los impactos humanos en el medio ambiente?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Piensa que el estudio de las Ciencias Naturales puede ayudar a explicar los fenómenos naturales que ocurren en el mundo?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>4. ¿Considera que aprender Ciencias Naturales puede</p>
--	--	--	--	---

				<p>explicar los procesos naturales?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
		Disciplinas	<ul style="list-style-type: none"> • Biología • Química • Física • Geología • Astronomía 	<p>1. ¿Qué disciplina de CCNN consideras que tiene más impacto en los estudiantes?</p> <p>a.- Biología</p> <p>b.- Química</p> <p>c.- Física</p> <p>d.- Geología</p> <p>e.- Astronomía</p> <p>2. ¿Considera que la biología y las Ciencias Naturales son importantes para comprender el</p>

				<p>funcionamiento de los seres vivos en el entorno?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>3. ¿Crees que aprender Química y Ciencias Naturales puede ayudar a entender las reacciones químicas y sus aplicaciones en la vida diaria?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>4. ¿Cree que aprender física y Ciencias Naturales puede brindar una comprensión más profunda de cómo</p>
--	--	--	--	--

				<p>funciona el universo a nivel micro y macroscópico?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>5. ¿Considera que la geología y las Ciencias Naturales son importantes para entender la formación y evolución de la Tierra?</p> <p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p> <p>6. ¿El estudiar astronomía y Ciencias Naturales puede brindar una perspectiva científica sobre la evolución del universo?</p>
--	--	--	--	---

				<p>a.- Muy de acuerdo</p> <p>b.- De acuerdo</p> <p>c.- Neutral</p> <p>d.- En desacuerdo</p>
		Agentes Educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Estudiantes 	<p>1. ¿Que agente educativo considera que es de suma importancia en el proceso de enseñanza en CCNN?</p> <p>a.- Docentes</p> <p>b.- Estudiantes</p> <p>c.- Padres de Familia</p> <p>2. ¿Considera que la retroalimentación de los agentes educativos puede impulsar el aprendizaje en Ciencias Naturales?</p> <p>a.- Siempre</p> <p>b.- A veces</p> <p>c.- Rara vez</p> <p>d.- Nunca</p>

2.7.- Participantes

La población que fue investigada se constituyó por 30 estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” ubicada en la ciudad de Ibarra, de la provincia de Imbabura. Se aplicó una encuesta a toda la población investigada.

2.8.- Procedimiento

El diseño del instrumento se obtuvo de la matriz de operacionalización de variables, luego se pasó a revisión por una experta en el área. Posteriormente, con la apertura de la máxima autoridad del plantel se aplicó una encuesta a los estudiantes y una entrevista a los docentes, en la fecha asignada se asistió a la Unidad Educativa y se explicó a los estudiantes el objetivo de la encuesta y la forma de llenar con un tiempo estimado de 20 minutos para el cumplimiento de la encuesta, y la entrevista se escogió a tres docentes tutores de séptimo año de educación básica del área de Ciencias Naturales a lo que se le explicó el motivo de la entrevista y se aplicó en un tiempo de 5 minutos.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1.- Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

3.1.1 Categoría Motivación

En el contexto de la motivación en la lúdica, es crucial reconocer que la adquisición, procesamiento y transmisión de información dentro del aula de clases no solo se limita al aspecto cognitivo, sino que también desempeña un papel fundamental en el fomento de la motivación y el compromiso de los niños con el aprendizaje lúdico.

La observación detallada de los resultados obtenidos revela que el nivel de asimilación de la información es fundamental para estimular la motivación en el entorno lúdico. Cuando los niños logran conectar la información con experiencias significativas y emocionales, se fortalece su interés intrínseco en participar en actividades lúdicas, además prestarían más interés en las clases y se desarrollaría unas clases más interactivas entre docentes y estudiantes.

Tabla 2 *¿Te sientes feliz y emocionado cuando la docente te da clases de Ciencias Naturales?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
A veces	13	43,33%
Nunca	15	50,00%
Siempre	2	6,67%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

De acuerdo con los resultados obtenidos un buen número de estudiantes expresan que nunca se sienten emocionados cuando la docente imparte las clases de Ciencias Naturales y un mínimo porcentaje expresa que se siente feliz y emocionado en las clases. (Goulart, 2022) alude que la falta de motivación en las clases se debe a la falta de compromiso para adquirir un aprendizaje deseado, muchas de las veces dependen del docente ya que no brinda una metodología adecuada para la enseñanza y otra veces depende de los estudiantes ya que no tienen una apatía por aprender.

El autor relaciona a esto como si los estudiantes estuvieran físicamente en clases, pero con el pensamiento y la atención en otros lados, por ello es necesario analizar todas las dimensiones posibles que pueden afectar la motivación y el interés.

Tabla 3 *¿Te sientes emocionado cuando juegas y participas en actividades divertidas en clase?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
A veces	9	30,00%
Siempre	21	70,00%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

La mayoría de los estudiantes siempre se sienten emocionados cuando la docente implementa actividades diferentes en el aula de clases, esto se debe a que a los estudiantes les gusta ser partícipes activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en donde se encuentren en constante movimiento, creando cosas o buscando soluciones a diferentes desafíos que se les presente en el aula de clases. (Achavar, 2019) menciona que la implementación de actividades recreativas suele captar la atención de los estudiantes de manera inmediata, fomentando su participación, ya que cuando los alumnos se sienten involucrados es más probable que experimenten satisfacción y felicidad en el aprendizaje.

Las actividades lúdicas también pueden ayudar al estudiante a reducir su estrés académico, cuando los estudiantes se divierten en la escuela es más probable que perciban a la educación como algo que puede contribuir de manera positiva hacia ellos. También pueden ayudar a despertar el interés y la curiosidad permitiéndoles descubrir nuevos conocimientos.

3.1.2 Categoría Lúdica

Dentro del marco de las actividades lúdicas, es crucial reconocer que las habilidades cognitivas relacionadas con el aprendizaje se manifiestan de manera destacada. Estas emergen como un elemento fundamental en este proceso, ya que proporciona la base desde la cual los niños exploran, identifican y relacionan sus conocimientos previos con nueva información durante las diversas actividades lúdicas.

Los resultados observados en el grupo de estudiantes muestran un claro indicio del nivel de procesamiento de información durante estas actividades, se refleja que los estudiantes se sentirían mucho mejor y su proceso de enseñanza aprendizaje mejoraría si se implementaran actividades lúdicas o recreativas ya sean fuera o dentro del salón de clases.

Tabla 4 *¿Cómo te gustaría aprender la materia de Ciencias Naturales?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Mediante experimentos	10	33,33%
Utilizando juegos	20	66,67%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

Es fructífero evidenciar que a los estudiantes les gustaría aprender la materia mediante la utilización de juegos o la realización de experimentos ya que en los ítems proporcionados también se encontraban métodos tradicionalistas para el aprendizaje, es por ello que las opciones escogidas por los estudiantes son muy valiosas, ya que hacen referencia a que les gustaría aprender de una manera más interactiva. (Torres, 2002) el juego es considerado como una actividad beneficiosa y agradable para los estudiantes ya que implica el aprendizaje significativo y autónomo del estudiantes, permitiendo salir de la rutina cotidiana en el aula de clases implementando actividades más entretenidas y aportativas para estimular la creatividad en los estudiantes y en los docentes

Aunque el juego es visto como una actividad para divertirse, las actividades lúdicas tienen como finalidad que el estudiantes aprenda los conceptos de una materia, pero de una manera divertida.

Tabla 5 *¿Cuál de los siguientes recursos utiliza tu profesor para desarrollar la clase de Ciencias Naturales?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Libro	9	30,00%
Pizarrón	21	70,00%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

Según los datos obtenidos los estudiantes señalan que el mayor porcentaje la docente utiliza el pizarrón para desarrollar o explicar los temas de clase, seguido a eso también utiliza el libro como un recurso para enseñar, dando como resultado que no se implementan diferentes tipos de actividades que permitan que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos en el aula de clases. (Zabalza, 2007) expresa que la educación tradicional limita a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, en donde el docente solo es fomentador de conocimientos y el estudiante es un receptor de aquellos.

En este sentido, la educación tradicional está consumida por pensamientos inadecuados acerca de cómo enseñar, en la actualidad esta metodología se enfrenta a nuevos retos dentro del ámbito educativo ya que con las nuevas tecnologías este requiere ser modificado y ser vinculado a la nueva era digital creando la necesidad de estar a la vanguardia en la enseñanza y aprendizaje.

Tabla 6 *¿Te gustaría más la clase de Ciencias Naturales si la profesora usara juegos o actividades divertidas para enseñarte?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Ni en acuerdo, ni es desacuerdo	6	20,00%
Totalmente de acuerdo	24	80,00%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

Como se puede evidenciar en la encuesta a la mayoría de los estudiantes les gustaría más la clase de Ciencias Naturales si la docente utilizara juegos o actividades divertidas para enseñar en la que los estudiantes sean los principales participes y creadores de estas actividades, saliendo de lo cotidiano, generando espacios recreativos en donde también los docentes generen nuevas experiencias. (Torres, 2002) alude que el juego o las actividades lúdicas en el aula sirven para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre y cuando estos tengan un fin educativo y sean planificados con anterioridad, con una serie de reglas, finalidades y objetivos que permitan el fortalecimiento de diversos factores en los estudiantes.

Las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje de conocimientos, conceptos y los estudiantes no serán vistos o se sentirán como robots de aprendizaje o una siempre grabadora, estos conocimientos en diversas áreas pueden contribuir a un desarrollo integral, saludable, tanto emocional como mental, además puede ayudar a fomentar las relaciones sociales y afectivas con los demás conocimientos adquiridos en el futuro.

Tabla 7 *¿Estarías de acuerdo en que tu docente implemente juegos o diferentes actividades fuera del aula?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	5	16,67%
Totalmente de acuerdo	25	83,33%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

Los resultados obtenidos arrojaron que los estudiantes están totalmente de acuerdo en que la docente implemente actividades en las que implique salir del aula de clases en donde implique aplicar diferentes actividades innovadoras, permitiéndose salir de lo diario de la aplicación de lápiz-papel. (Juarez, 2014) es importante señalar que el cambio de un modelo centrado en la enseñanza y otro centrado en el aprendizaje requiere de optar por desarrollar nuevas habilidades tanto por parte de los estudiantes como de los docente, el implementar actividades innovadoras en el aula de clases puede ayudar a fomentar la participación y la motivación que son elementos necesarios para una buena enseñanza.

Además, se puede considerar a esto como una virtud ya que busca que los alumnos sean autónomos, que generen su propio aprendizaje de una manera factible, que se sepan enfrentar ante situaciones de la vida cotidiana y tengan un pensamiento crítico, con la capacidad de saber aprender. Por otra parte, los docentes deben tener una actitud positiva y abierta al asumir un papel tan importante como es formar la educación de muchas personas, es por ello bajo esa perspectiva los docentes deben conocer y comprender la realidad de cada estudiantes, generando un ambiente de apoyo e impulsando sus capacidades.

3.1.3 Categoría Aprendizaje Ciencias Naturales

En el contexto del aprendizaje de Ciencias Naturales, las habilidades cognitivas emergen como elementos fundamentales para la comprensión y asimilación de conceptos científicos complejos. La ciencia se basa en la observación cuidadosa. Los resultados

revelarán la capacidad de los estudiantes para observar, identificar patrones, y hacer inferencias a partir de sus observaciones en el contexto de Ciencias Naturales. Los resultados detallados del análisis sugieren que los estudiantes demuestran una inclinación positiva hacia el aprendizaje de conceptos teóricos cuando se integran con actividades recreativas. Esto apunta hacia la idea de que la combinación de elementos lúdicos y teóricos no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, sino que también potencia la retención de conceptos, brindando así una experiencia de aprendizaje más efectiva y enriquecedora.

Tabla 8 Según tu opinión, ¿Crees que los juegos motivan el aprendizaje de Ciencias Naturales?

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
A veces	13	43,33%
Nunca	2	6,67%
Siempre	15	50,00%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

Los resultados obtenidos dieron como resultado que los estudiantes están de acuerdo en que las actividades lúdicas o los juegos pueden motivar el aprendizaje de los estudiantes dando como resultado un mejor aprendizaje y la mejor retención de contenidos. (Burbano & Paz, 2016) mencionan que la motivación juega un papel esencial en los estudiantes y la aplicación de las actividades lúdicas, ya que permite mejorar la capacidad para aprender, mejorar ciertos comportamientos o conductas del estudiante y mejorar el desarrollo y la comunicación de un grupo determinado.

Un estudiante que se sienta motivado en el aula de clases siempre tendrá una actitud positiva y esto le permitirá aprender de una mejor manera, además desde el punto de vista educativo la motivación juega un papel muy crucial ya que esto condiciona la capacidad de aprender. La motivación actúa como un motor para el aprendizaje, cuando los estudiantes están motivados, están más inclinados a comprometerse en el proceso de aprendizaje.

Tabla 9 ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza juegos o actividades divertidas para aprender Ciencias Naturales?

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	21	70,00%
Ocasionalmente	9	30,00%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

De acuerdo con la encuesta realizada se logró evidenciar que la mayoría de los estudiantes respondieron que la docente no aplica juegos o actividades divertidas para enseñar Ciencias Naturales, lo que puede generar implicaciones negativas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. (Torres, 2010) refiere que la ausencia de actividades lúdicas puede afectar la retención de conocimientos en los estudiantes, la enseñanza tradicional puede generar felenecias en los estudiantes ya que suelen ser receptores pasivos de información, ya que este modelo no fomenta la participación activa, tampoco genera el compromiso personal con la materia.

La participación en actividades divertidas no solo aumenta el atractivo del proceso de aprendizaje, sino que también contribuye a fortalecer la comprensión de conceptos mediante la práctica y la aplicación en situaciones prácticas. La ausencia de estas experiencias podría resultar en desafíos para que los estudiantes recuerden y apliquen los

Tabla 10 ¿Consideras que las actividades lúdicas te ayudarían a recordar la información de manera más efectiva?

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	6	20,00%
Totalmente de acuerdo	24	80,00%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

La aplicación de actividades lúdicas permitiría que los estudiantes puedan recordar la información de conceptos, teorías de una mejor manera, ya que al ser aplicadas de una formas más divertida permitirá la retención de estos. (Manzano, 2022) alude que las actividades lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea memorable, sino que también generan el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, permitiendo estimular el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo entre pares.

Al permitir que los estudiantes se involucren o sean participes de un enfoque más interactivo o divertido puede generar espacios en lo que los estudiantes liberen el estrés académico, o ayuden a mejorar diversos factores como la ansiedad o apatía a diversas materias. Es por ello que no solo optimizan la retención de conocimientos, si bien es cierto es un factor muy positivo ya que se involucran activamente en el proceso de aprendizaje, lo que les permite experimentar los conceptos de manera práctica. Esta experiencia práctica contribuye a la formación de conexiones significativas en el cerebro, lo que favorece la retención a largo plazo., pero también ayuda a enriquecer diversas habilidades hacia el aprendizaje

Tabla 11 *¿Consideras que las actividades motivacionales (incentivos, dinámicas, creatividad en clase, trato agradable y atento) aplicadas por tu docente te permiten prestar mayor interés por aprender Ciencias Naturales?*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
A veces	8	26,67%
Siempre	22	73,33%
Total, general	30	100,00%

Elaborado por: Quelal Steffanny

Fuente: Encuesta a estudiantes, noviembre (2023)

Análisis

Se logro evidenciar que los estudiantes consideran que las actividades motivacionales en el aula de clases siempre serán positivas y les permitirá prestar mayor

atención por aprender dado que la efectividad de estos incentivos puede variar entre preferencias individuales, además pueden proporcionar un estímulo positivo para participar activamente en las clases cuando se incorporan sistemas de incentivos, ya sea a través de recompensas o reconocimientos ayuda a crear un ambiente que promueve la competencia saludable y el logro personal. Estos elementos motivacionales no solo hacen que la materia sea más atractiva, sino que también refuerzan la importancia de la participación y el esfuerzo individual. (Vegas & Umansky, 2005) señalan que las actividades creativas en clases tienen un impacto positivo en el interés por las Ciencias Naturales, el trato agradable y los incentivos por parte del docente pueden generar un ambiente apropiado de aprendizaje en donde la empatía y la disposición del docente por aclarar dudas o responder preguntas, brindar apoyo y fomentar el diálogo puede ser significativo y cómodo para el ambiente escolar.

Las actividades motivacionales, incluyendo incentivos, dinámicas creativas, y un trato agradable por parte del docente, han demostrado ser elementos clave que influyen positivamente en mi interés por aprender Ciencias Naturales. Estas estrategias no solo hacen que la materia sea más atractiva, sino que también promueven un ambiente de aprendizaje enriquecedor que favorece mi participación y comprensión de la materia.

3.2.- Entrevista dirigida a los docentes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

3.2.1. Datos generales

Los tres docentes tutores de séptimo año de educación básica que están encargados del área de Ciencias Naturales respondieron a las ocho (8) interrogantes planteadas con respecto al uso de actividades lúdicas. A continuación, se presentan los resultados obtenidos, en los que se ha consensado en un solo resumen los aspectos más relevantes en base a las respuestas.

1.- Según su opinión ¿Cómo ayudaría la integración de actividades lúdicas a desarrollar la motivación en los estudiantes?

Los educadores del séptimo año de educación básica dentro de la pregunta; responden que, el aprendizaje mediante actividades o trabajos recreativos que les permita desarrollar la motricidad, utilización de materiales, es en donde el estudiante se puede

sentir motivado por aprender, siempre y cuando estas sean planificadas con anterioridad y sigan una secuencia en la que se mantenga el orden en el aula. También, mencionaron que como docentes tienen que ser más prácticos con los estudiantes, no llevar una clase monótona, sino que ayudándose de actividades innovadoras con el apoyo de la tecnología permitiéndose así obtener mejores resultados.

(Caballero, 2021) en su artículo menciona que la lúdico tiene gran influencia en la motivación de los estudiantes tanto en la motivación intrínseca como extrínseca en la que los beneficiarios se sienten impulsados a participar en las actividades académicas por el placer de satisfacción que obtienen, más que por algún tipo de recompensa. Esto puede generar un compromiso más profundo e igualitario por todos.

Los docentes al ser más prácticos que teóricos pueden enfocarse en el desarrollo y potencializar las habilidades de los estudiantes que generan día a día, Esto permite preparar al estudiante no solamente para el éxito académico, sino que también en el ámbito laboral y a lo largo de su vida. En conjunto todos los aspectos que se relacionan generan una educación de calidad y calidez.

2.- Podría comentarnos ¿Cómo la lúdica aportaría en la enseñanza de Ciencias Naturales?

Los entrevistados señalan que la lúdica portaría de una manera positiva en la educación y en el área de Ciencia Naturales siempre y cuando esta sea usada de buena manera, la lúdica aportaría en diferentes temáticas como: imitación de animales o la conexión directa con la naturaleza para tratar diverso temas, también con la utilización de material concreto o laboratorios a la disposición.

(Quintero & Quintero, 2014) aluden que la lúdica es una herramienta que aporta dinamismo a la educación permitiendo que los estudiantes interactúen entre sí, comprendiendo de una manera práctica los conceptos teóricos de las distintas materias, ya que han sido vistos como conceptos que se manejan con poca interacción.

Las actividades lúdicas son beneficiosas por que proporcionan una retroalimentación inmediata, permitiendo que el estudiante entienda rápidamente sus errores y aciertos, además facilita la aplicación práctica del conocimiento adquirido, muchas de las veces simulando un espacio de situaciones de la vida real.

3.- ¿Podría mencionar algunos ejemplos de actividades lúdicas que ha utilizado con éxito en sus clases de Ciencias Naturales?

Los entrevistados explican que casi no utilizan actividades lúdicas en el aula de clase por la falta de tiempo o por el control en el grupo de estudiantes, pero cuando lo han aplicado han realizado actividades lúdicas en diferentes temas como: animales vertebrados e invertebrados con la imitación de sonidos, los movimientos, dramatización de cómo viven y como se alimentan, y actividades en donde los estudiantes pueden estar en contacto con la naturaleza.

(Rupérez & Verde, 2019) en su guía didáctica de actividades mencionan que una cualquier actividad con previo anticipo y planificación siempre es beneficiosa para los estudiantes ya que al seguir una ruta de implementación esta tendrá un objetivo al que se debe llegar y lograr.

El realizar experimentos prácticos en donde se ilustren los conceptos básicos, como la germinación de semillas, las reacciones químicas, los estudiantes pueden sentirse felices y activos en la educación. También crear juegos de mesa relacionados con temas de Ciencias Naturales pueden ser valiosos, en los que se incluya preguntas y desafíos que los estudiantes deben resolver para avanzar en el juego. Esto combina diversión y aprendizaje de manera efectiva.

4.- ¿Podría relatar algunos desafíos que ha enfrentado al implementar actividades lúdicas en el aula de Ciencias Naturales?

Los docentes mencionaron que los desafíos que han encontrado en su trayectoria es la tecnología, mencionaron que en la institución educativa el desafío más grande es no tener proyectores o materiales necesarios que ayuden a generar un aprendizaje más interactivo, otro factor es la disciplina de los estudiantes ya que cuando se realiza este tipo de actividades existen estudiantes que lo toman como un juego o una broma sin ninguna finalidad, y como docentes tienen la obligación de hacerles ver que en realidad es parte de su conocimiento.

(Tapia & Giler, 2018) mencionan que la tecnología en el siglo XXI ha sido un desafío enorme para algunos docentes dado que ha tenido una evolución y un cambio radical en sus vidas, en la educación las Tics son herramientas muy importantes, éstas

traen consigo una serie de ayudas como son: la comunicación, el trabajo colaborativo, la investigación, obtener información, etc.

Los desafíos en la educación se han visto notables cuando se aplica la lúdica ya que existe falta de acceso a materiales o recursos adecuados que pueden ser utilizados para la implementación de estas, muchas de las veces los docentes se limitan a realizar estas actividades por tal motivo.

5.- ¿Ha notado un aumento en la participación y el entusiasmo de los estudiantes cuando utiliza actividades lúdicas en comparación con métodos de enseñanza más tradicionales?

Los docentes han notado un aumento considerable en el entusiasmo de los estudiantes cuando se sale de lo cotidiano y se implementa actividades lúdicas ya que al estar en contacto e interactuando con los demás le permite recordar la teoría con más facilidad, participa activamente y colabora en las clases, además lo lúdico hace que el estudiante desarrolle su imaginación y creatividad.

Anaya & Anaya (2010) en su artículo mencionan que la mayoría de los docentes se preocupan más por que los estudiantes aprendan los contenidos, se preocupan más por que sean solo receptores de la información, sin embargo, no le dan importancia a la motivación o desmotivación que los estudiantes pueden llegar tener.

Cuando en realidad los docentes deben enfocarse tanto en cómo se siente el estudiante a la hora de aprender y como lograr que ellos sientan una motivación al ir a clases, porque realmente es un problema el que el estudiante no sienta el interés necesario para aprender, lo cual puede ser generado por diversos factores que el docente también debe atender y conocer.

6.- ¿Qué recomendación podría dar a docentes para que tomen en cuenta las actividades lúdicas dentro de su planificación de clase?

Los entrevistados recomiendan a otros docentes o futuros docentes que vienen en camino que elaboren material didáctico o actividades previamente planificadas que sean acorde a los temas, para que al ser aplicadas aporten para todos, además dar prioridad al estudiante a que descubra su conocimiento, también que se debe priorizar lo práctico, buscar estrategia y tomar la iniciativa para generar una mejora en la calidad de la educación.

(Rosselló, 2009) menciona que la planificación de una clase es de suma importancia ya que constituye una forma de pensar o de reflexionar sobre el bienestar de los alumnos, lo que realmente necesitan aprender además que se plasman ideas creativas e innovadoras para el desarrollo de la clase.

En otras palabras, la planificación es el mejor aliado para un docente ya que se puede cautelar por el bienestar tanto del estudiante y del docente ya que al tener en claro lo que el docente quiere lograr el plan de clase le será de mucha ayuda para el desarrollo de este, porque un docente bien preparado, que innova y desarrolla nuevas metodologías es un docente que vale la pena.

7.- ¿En su experiencia, considera que las metodologías convencionales empleadas en las aulas ecuatorianas afectan el interés y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales? Si es así, ¿Cómo cree que estas metodologías influyen en los estudiantes?

Los docentes consensuaron que las metodología convencionales empleadas si afectan el interés y motivación en los estudiantes ya que la educación tradicional que es aplicada no genera buenos conocimientos, no se realiza un seguimiento al estudiante y no son innovadoras, también consideran que falta capacitación docente con las nuevas tecnologías o metodologías nuevas que pueden ser aplicadas.

Isch (2011) menciona que la educación ecuatoriana presenta muchos desafíos relacionados uno de ellos es la calidad de la educación ya que se sigue buscando una mejor formación en los docentes y que ellos actualicen sus métodos pedagógicos y garanticen altos estándares de calidad educativa en todo el país.

Por ello se considera un aspecto necesario e importante que los docentes estén en constantes capacitaciones, en las que aprendan un poco más de cómo mejorar sus métodos de enseñanza, o a la vez aprendan más acerca del uso de las nuevas tecnologías, como bien sabemos estamos en una era digital en la que la tecnología es de suma importancia y que mejor que sacar provecho de eso y aplicar en las clases las herramientas pedagógicas que se conocen hoy en día como son kahoot, quizziz, educaplay, edmodo, etc.

8.- Podría mencionar ¿Qué medio didáctico considera que mejoraría la enseñanza de Ciencias Naturales?

Los entrevistados mencionaron que el medio didáctico que les serviría y mejoraría la enseñanza sería la creación de una guía didáctica en la que se detalle las actividades lúdicas que se pueden aplicar en los temas acorde a la asignatura, además mencionaron que sería factible realizarlo en la web para tener una mejor facilidad de utilización.

(Aguilar, 2004) alude que una guía didáctica cumple diversas funciones en el ámbito escolar, desde sugerencias para abordar un material de estudio o actividades que puedan ser de uso práctico para los docentes y estudiantes en determinadas asignaturas.

Una guía didáctica es una herramienta de apoyo para el docente ya que dependiendo de la temática que aborda la guía puede ser de gran beneficio, estas guías suelen incluir información detallada sobre los temas a tratar, estrategias de enseñanza, actividades sugeridas, recursos necesarios, evaluación del aprendizaje y cualquier otra información relevante para el proceso educativo. Pueden adaptarse a diferentes niveles educativos, desde la educación básica hasta la educación superior, y abarcar diversas disciplinas y áreas temáticas.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1. Nombre de la propuesta

Guía didáctica “*Juguemos con los seres vivos*” con actividades para séptimo grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

4.2. Presentación de la guía

La importancia de generar actividades lúdicas en los estudiantes radica en que se puede generar aumento en la motivación y participación del alumnado, la guía está enfocada en el docente en función a la enseñanza de las Ciencias Naturales, en la que los principales beneficiarios sean los niños de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” por ende, los contenidos a tratar en la guía didáctica se encuentran dentro del currículo de dicha área, tomando como referencia el bloque curricular I denominado “Los seres vivos y su ambiente” en los cuales se encuentra el siguiente temario: seres vivos, tipos de células, el microscopio óptico, clasificación de los seres vivos, clasificación del reino animal, en la cual se especificara actividades lúdicas y recreativas para cada uno de estos temas, detallando la destreza con criterio de desempeño, el objetivo, los recursos, el desarrollo de la actividad paso a paso.

El proceso de enseñanza aprendizaje de las diferentes materias con la ayuda de material alternativo es un elemento importante en la actualidad, puesto que los niños se pueden sentir incentivados a aprender mediante juegos o actividades interactivas, lo que permitiría una medición más amplia de las actitudes y aptitudes que el niño presenta.

4.3. Objetivos de la propuesta

4.3.1. General

Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas en la materia de Ciencias Naturales, en niños de 11 a 12 años de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

4.3.2. Específicos

Motivar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales a través de actividades lúdicas.

Seleccionar las destrezas del currículo nacional que correspondan al bloque curricular de seres vivos en el área de Ciencias Naturales.

Diseñar actividades lúdicas en la materia de Ciencias Naturales que promuevan la participación y la colaboración entre los estudiantes.

4.4. Contenidos curriculares a tratarse

Los contenidos a tratarse enfocados en el currículo de educación general básica preparatoria (EGB preparatoria) del Ministerio de Educación son los seres vivos, tipos de células, el microscopio óptico, clasificación de los seres vivos, clasificación del reino animal.

Actividad 1: “Bingo de los seres vivos” en esta actividad los estudiantes participan en un juego educativo que se centra en identificar y clasificar seres vivos y conocer un poco acerca de sus células, a través de un bingo temático, los estudiantes se sumergen en reconocer y vincular características específicas de distintos organismos. Esta dinámica busca estimular la comprensión de la diversidad biológica y facilitar el aprendizaje de conceptos importantes.

Actividad 2: “Carrera celular” en esta actividad los estudiantes realizaran un desafío en el que se encontraran con una serie de obstáculos para llegar a la meta final y armar un rompecabezas de una célula ya sea eucariota o procariota, esta actividad proporciona una experiencia práctica y educativa

Actividad 3: “La sinfonía microscópica” en esta actividad los estudiantes realizarán una canción con ayuda de instrumentos elaborados por ellos mismo, acerca del microscopio y sus partes.

Actividad 4: “Museo de los cinco reinos” en esta actividad los estudiantes junto con la docente crearán un ambiente en el aula en donde simule un museo, para ellos los estudiantes deberán crear material manipulable y ser muy creativos con la ayuda del tema Clasificación de los seres vivos.

Actividad 5: “Zoológico de charadas” en esta actividad los estudiantes deberán adivinar el animal mediante una mímica, explotando su creatividad con la ayuda del tema clasificación del reino animal.

4.5. Ubicación sectorial

La propuesta a investigar se realizó en la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” ubicada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.



GUÍA DIDÁCTICA

JUGUEMOS CON LOS SERES VIVOS



Steffanny Quelal

PRESENTACIÓN

¿Que es una guía didáctica?

Es una herramienta que complementa el material de estudio (texto impreso o digital, video, audio, etc.) con el fin de generar un ambiente de diálogo de tal modo que el estudiante tenga diversas posibilidades para mejorar la comprensión y el aprendizaje autónomo.

Además, la guía ofrece a los docentes diversas posibilidades para adaptar las actividades según las necesidades y los intereses de los estudiantes, lo que permite una mayor personalización del aprendizaje. Al integrar juegos, experimentos y juegos de roles, la guía proporciona una experiencia educativa completa que estimula la curiosidad y el pensamiento crítico de los estudiantes, mejorando así su comprensión y retención de los conceptos científicos.

Propósito de la guía

La finalidad de la guía que se detalla a continuación es proporcionar actividades a los docentes para enseñar la materia de Ciencias Naturales de una manera divertida y emocionante, es por ello que se han adecuado actividades lúdicas haciendo énfasis en el bloque curricular 1 “Seres vivos y su ambiente” con la cual se busca estimular la curiosidad y el pensamiento crítico de los estudiantes, así como promover el aprendizaje activo y experiencial. Además la guía también tiene como propósito desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación.

Objetivos

General

- Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas en la materia de Ciencias Naturales, en niños de 11 a 12 años de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”

Específicos

- Motivar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales a través de actividades lúdicas.
- Seleccionar las destrezas del currículo nacional que correspondan al bloque curricular de seres vivos en el área de Ciencias Naturales.
- Diseñar actividades lúdicas en la materia de Ciencias Naturales que promuevan la participación y la colaboración entre los estudiantes.

Contenidos curriculares a tratarse

Los contenidos a tratarse enfocados en el currículo de Educación General Básica preparatoria (EGB preparatoria) del Ministerio de Educación son los seres vivos, tipos de células, el microscopio óptico, clasificación de los seres vivos, clasificación del reino animal, cada uno de ellos respaldado con una planificación para la ayuda del docente.

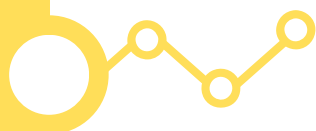




Destrezas curriculares

- CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.
- CN.3.1.2. Explorar y clasificar las plantas sin semillas y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente.
- CN.3.1.4. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de invertebrados de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a sus amenazas.
- CN.3.1.5. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de plantas sin semillas de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a las amenazas.
- CN.3.1.6. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.
- CN.3.1.7. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.

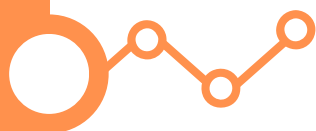
01



Actividad Lúdica 1

Bingo de los Seres Vivos

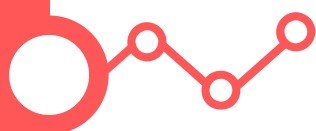
02



Actividad Lúdica 2

Carrera Celular

03



Actividad Lúdica 3

La sinfonía microscópica

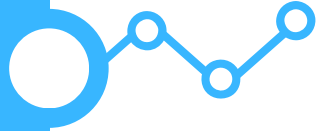
04



Actividad Lúdica 4

Museo de los cinco reinos

05



Actividad Lúdica 5

Zoológico de las charadas

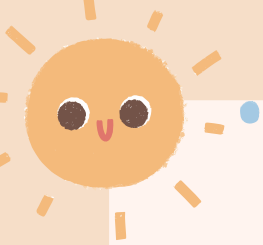


INDICE



1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Steffanny Quelal	Área/asignatura:	Ciencias Naturales	Grado/Curso:	Séptimo	Paralelo:	“C”
Título de la unidad de planificación:	Seres vivos y su ambiente	Tema:	<i>Los Seres vivos: la célula</i>	Objetivo de aprendizaje:	Comprender la biodiversidad en el entorno local, explorando los diversos seres vivos que habitan en esa área		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO				DURACION			
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.				60 min			
CN.3.1.2. Explorar y clasificar las plantas sin semillas y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente.							
Estrategias metodológicas		Recursos		Indicadores de evaluación		Actividades de evaluación	
Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> - Determinar las concepciones alternativas sobre la célula https://www.canva.com/design/DAF_N0rJH4/gxPeGluin8A3jHltNuqSbg/view?utm_content=DAF_N0rJH4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor 		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento elaborado para concepciones alternativas • Imagen • Texto 		I.CN.3.1.2. Identifica las diferencias e importancia del ciclo reproductivo (sexual y asexual) de los vertebrados e invertebrados de las regiones naturales del Ecuador, para el mantenimiento de la vida. (J.3.) I.CN.3.2.1. Explica con lenguaje claro y apropiado la importancia de los procesos de fotosíntesis, nutrición, respiración, relación con la humedad del suelo e importancia para el ambiente. (J.3., I.3.)		- A continuación, se adjunta el enlace de la página web wordwall https://wordwall.net/es/resource/8494609	
Reflexión: <ul style="list-style-type: none"> - Realizar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Puedes nombrar una función básica que todos los seres vivos comparten? 							

<ul style="list-style-type: none">- ¿Crees que la alimentación es importante para los seres vivos?- ¿Puedes mencionar algo que haga un animal para mantenerse vivo?- ¿Conoces que es una célula? <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none">- Indicar una imagen de una célula y preguntar a los estudiantes si reconocen lo que es, con la finalidad de despertar su curiosidad y comprobar cuánto conocen sobre el tema antes de comenzar la explicación.- Explicar qué es una célula como la unidad básica de los seres vivos, y se describen sus funciones principales, como la reproducción, el metabolismo y la capacidad de respuesta. También mencionar las partes de la célula, como el núcleo, la membrana celular y los organelos, utilizando textos e imágenes interactivas para facilitar la comprensión. <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrollo de la actividad propuesta en la guía didáctica “Bingo de los seres vivos”			
---	--	--	--



ACTIVIDAD 1:

¡BINGO DE LOS SERES VIVOS!

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

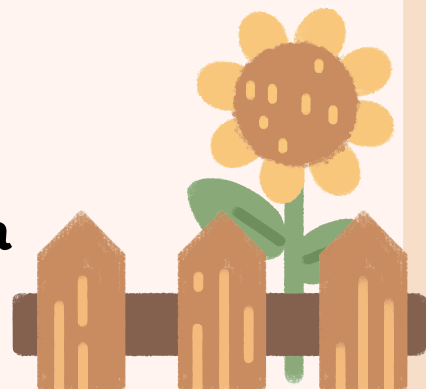
OBJETIVO:

CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.

Comprender y apreciar la biodiversidad en el entorno local, explorando los diversos seres vivos que habitan en esa área.

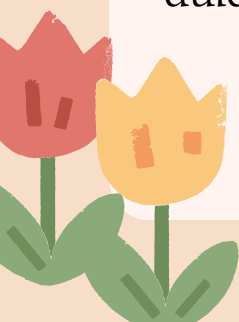
CN.3.1.2. Explorar y clasificar las plantas sin semillas y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente.

TEMA: **Los Seres Vivos: La célula**



RECURSOS

1. Cartones de bingo impresos con imágenes de diferentes seres vivos (animales, plantas, insectos, etc.).
2. Fichas o marcadores para cada estudiante.
3. Lápices o marcadores para los estudiantes.
4. Tablero con las definiciones de los conceptos relacionados con los seres vivos.
5. Premios pequeños para los ganadores (por ejemplo, pegatinas, dulces, o algún reconocimiento especial).



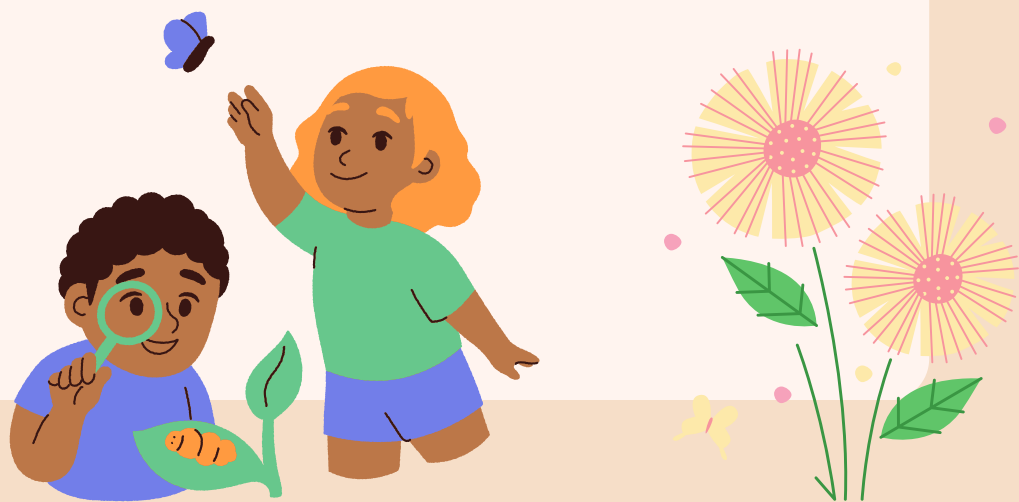


PASOS DE LA ACTIVIDAD

1. Imprime cartones de bingo en donde se encuentren diferentes tipos de seres vivos y un tablero con definiciones o características de acorde al ser vivo.
2. Reúne a los estudiantes en un lugar al aire libre, colócalos en un semicírculo y explica que van a jugar al "Bingo de Seres Vivos" para aprender sobre diferentes seres vivos y sus características.
3. Distribuye un cartón de bingo, marcadores a cada estudiante.

Explicación :

- Los estudiantes deben escuchar las definiciones de conceptos relacionados con los seres vivos y marcar las imágenes correspondientes en sus cartones, en el caso de que la imagen que corresponde a la definición no esta, no se marca.
- Cuando un jugador haya terminado de remarcar todos los animales de la tabla del bingo, deberá dar un salto y gritar ¡ BINGO ! y será el ganador.
- Después de cada "Bingo", revisa las imágenes y las definiciones con los estudiantes para asegurarte de que comprendan las características de los seres vivos mencionados.
- Al terminar cada bingo menciona a los estudiantes las características de los seres vivos: células y sus tres funciones vitales: nutrición, relación y reproducción, para ampliar el conocimiento acerca del tema.
- Adicional, cuando salga el concepto de célula, dar una breve explicación acerca de las partes de la célula, la célula eucariota y procariota.
- Anima a los estudiantes a compartir información adicional sobre los seres vivos que hayan marcado en sus cartones, fomentando la discusión y el aprendizaje conjunto.
- Premia a los ganadores y celebra el aprendizaje de una manera divertida y positiva.



EJEMPLO PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD



TABLA DE BINGO

		
	FREE	
		

TABLERO DE DEFINICIONES

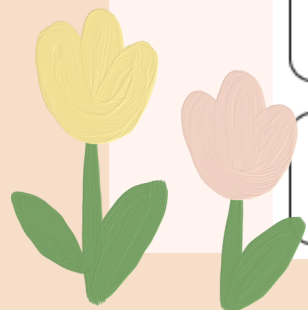
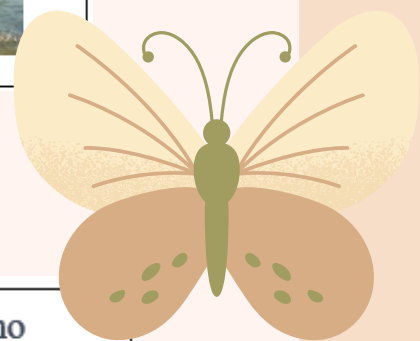
Carnívoro majestuoso de la sabana africana, parte del reino animal.

Planta que realiza la fotosíntesis, destacada por sus brillantes flores amarillas.

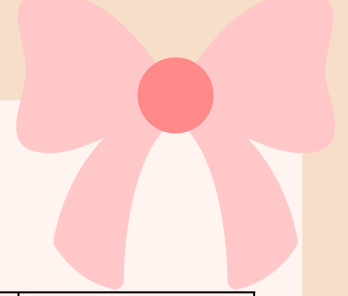
Organismo perenne con raíces, tronco y hojas, fundamental para la producción de oxígeno.

Microorganismo unicelular que puede ser beneficioso o perjudicial, dependiendo de la especie.

Majestuoso mamífero terrestre, conocido por su inteligencia y tamaño imponente.



RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD

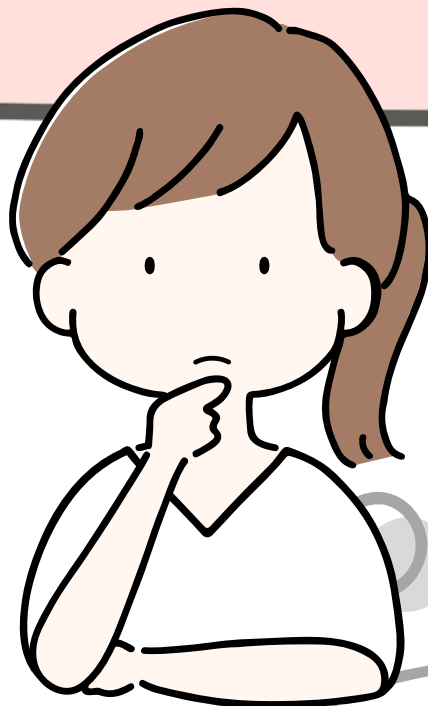


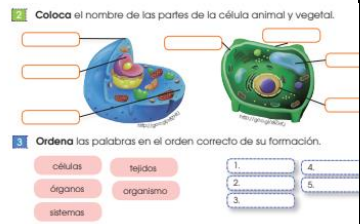
Criterio	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Aceptable (1)	Insuficiente (0)
Participación y compromiso	El estudiante participa activamente y muestra un alto nivel de compromiso durante toda la actividad.	El estudiante participa de manera consistente y muestra interés en la actividad.	El estudiante participa de manera ocasional y muestra interés variable en la actividad.	El estudiante muestra poco interés y participación durante la actividad.
Colaboración con compañeros	El estudiante colabora activamente con sus compañeros, contribuyendo de manera significativa al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera positiva con sus compañeros, contribuyendo al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera limitada con sus compañeros, mostrando algunas dificultades en el trabajo en equipo.	El estudiante tiene dificultades para colaborar con sus compañeros, afectando negativamente al trabajo en equipo.
Creatividad en la resolución de problemas	El estudiante muestra un enfoque altamente creativo y original en la resolución de problemas, aportando ideas innovadoras.	El estudiante muestra creatividad en la resolución de problemas, aportando ideas interesantes.	El estudiante muestra cierta creatividad en la resolución de problemas, aunque sus ideas pueden ser poco originales.	El estudiante muestra poca creatividad en la resolución de problemas, reproduciendo ideas convencionales.
Cumplimiento de instrucciones	El estudiante sigue todas las instrucciones de la actividad de manera precisa y completa.	El estudiante sigue la mayoría de las instrucciones de la actividad, con algunas omisiones menores.	El estudiante sigue algunas instrucciones de la actividad, con omisiones significativas.	El estudiante tiene dificultades para seguir las instrucciones de la actividad, afectando su desempeño.

INCREIBLE PERO CIERTO

Algunas células, como las células nerviosas en tu cerebro, pueden ser tan largas como desde tu columna vertebral hasta la punta de tu dedo gordo del pie. Estas células, llamadas neuronas, forman parte del sistema nervioso y transmiten señales eléctricas y químicas por todo tu cuerpo, permitiéndote pensar, sentir y moverte. (National Geographic, 2017)

¡Es increíble pensar en lo largas y delgadas que pueden ser algunas células en nuestro cuerpo!



1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Steffanny Quelal	Área/asignatura:	Ciencias Naturales	Grado/Curso:	Séptimo	Paralelo:	“C”
Título de la unidad de planificación:	Seres vivos y su ambiente	Tema:	<i>Tipos de célula</i>	Objetivo de aprendizaje:	Describir los tipos de células, resaltando sus características y funciones.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO				DURACION			
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.				60 min			
CN.3.1.2. Explorar y clasificar las plantas sin semillas y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente.							
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación		Actividades de evaluación			
<p>Experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar las concepciones alternativas acerca de las células. https://n9.cl/5mr4l <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Crees que todas las células son iguales? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Has oído hablar de células eucariotas y procariotas? ¿Qué diferencias crees que puede haber entre ellas? <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Indicar imágenes de dos células una animal y otra vegetal para que los estudiantes las observen y describan, esto los animará a 	<ul style="list-style-type: none"> Instrumento elaborado para concepciones alternativas Imagen Texto 	<p>I.CN.3.2.1. Explica con lenguaje claro y apropiado la importancia de los procesos de fotosíntesis, nutrición, respiración, relación con la humedad del suelo e importancia para el ambiente. (J.3., I.3.)</p> <p>I.CN.3.1.2. Identifica las diferencias e importancia del ciclo reproductivo (sexual y asexual) de los vertebrados e invertebrados de las regiones naturales del Ecuador, para el mantenimiento de la vida. (J.3.)</p>		<ul style="list-style-type: none"> Realizar la hoja de trabajo que se adjunta a continuación. 			

<p>identificar las diferencias y similitudes entre ambos tipos de células.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los estudiantes que existen dos tipos principales de células: las células animales y las células vegetales, se describirán las características distintivas de cada tipo de célula, como la presencia de cloroplastos en las células vegetales y la falta de pared celular en las células animales. Además, se introducirá el concepto de nivel de organización celular, explicando cómo las células se organizan en tejidos, órganos y sistemas en organismos multicelulares. - Resolver inquietudes y aclarar cualquier confusión que puedan tener los estudiantes para asegurar que comprendan correctamente el tema. <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la actividad propuesta en la guía didáctica “Carrera celular 			
--	--	--	--



ACTIVIDAD 2: ¡CARRERA CELULAR!

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.

CN.3.1.2. Explorar y clasificar las plantas sin semillas y explicar su relación con la humedad del suelo y su importancia para el ambiente.

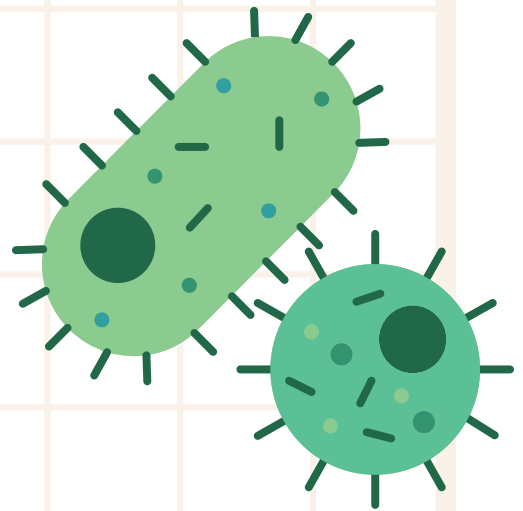
TEMA: Tipos de células

RECURSOS

1. Cartulina o papel grande
2. Imágenes de las partes de la célula
3. Conos o cintas adhesivas para marcar el inicio y la meta
4. Marcadores y lápices de colores
5. Parlante con música
6. Tijeras
7. Pegamento
8. Tarjetas pequeñas con el tipo de célula (eucariota, procariota, pluricelular)
9. Stickers o recortes de diferentes colores.

OBJETIVO

Describir los tipos de células, resaltando sus características y funciones.

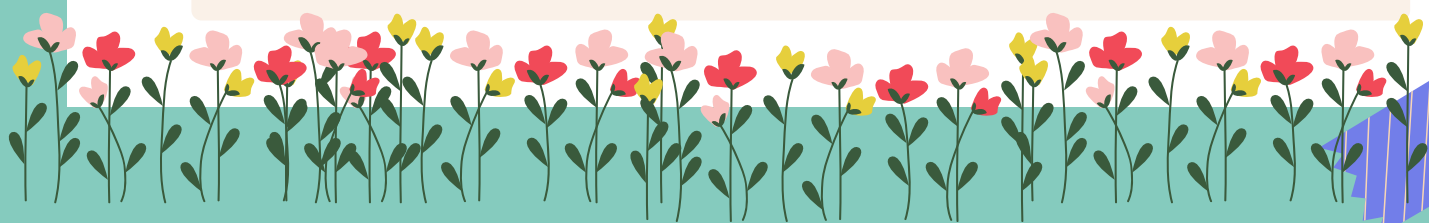


PASOS DE LA ACTIVIDAD

1. Coloca conos o cintas adhesivas para marcar el inicio y la meta en el área de juego, esta debe ser en un área al aire libre, para que los estudiantes tengan mayor facilidad de moverse.
2. En el lugar de la meta, busca una pared y coloca una cartulina grande para armar la célula.
3. Divide a los estudiantes en dos grupos iguales (lo puedes hacer mediante la dinámica, de enumeración).
4. Los estudiantes deberán elegir un líder el cual se acercará donde la docente a recibir las imágenes que conforman la parte de la célula, los demás integrantes se organizaran en una fila, y se colocarán atrás de los conos que marcan el inicio.

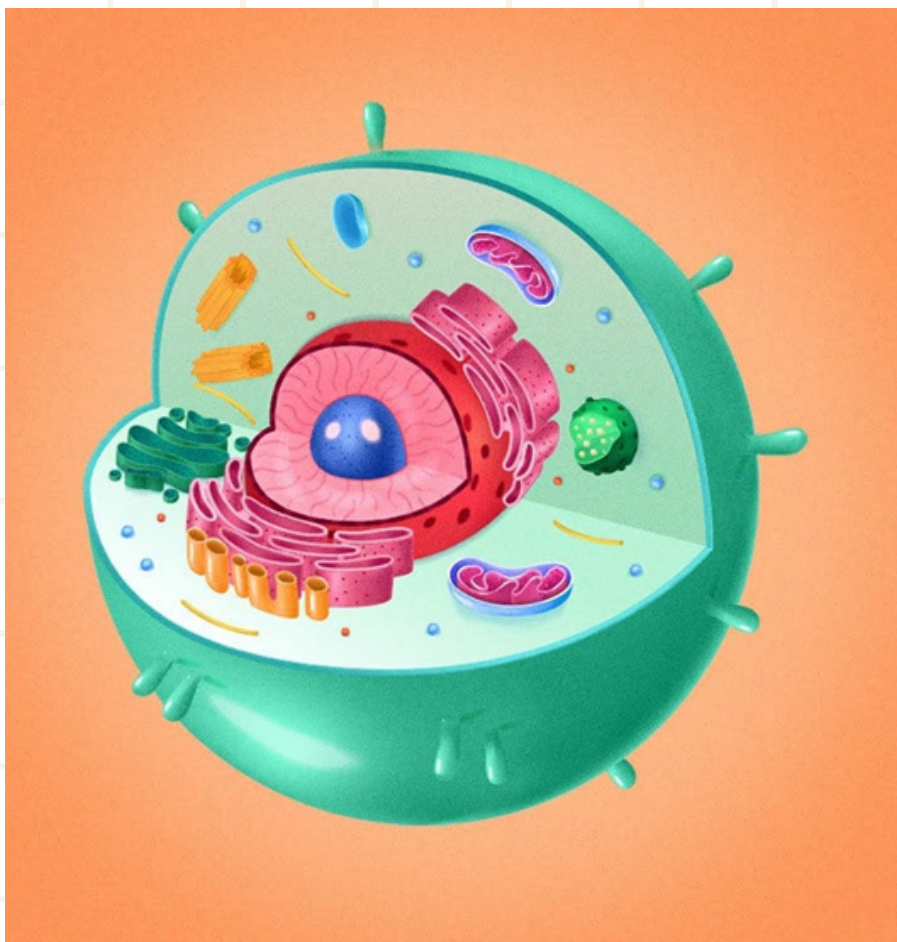
Explicación :

- La docente indicara una imagen como modelo de célula eucariota y procariota, con la cual los estudiantes deberán observar detalladamente y memorizar como esta conformada la célula.
- Los estudiantes deberán salir uno por uno, en manera de relevo en dirección a la meta cuando lo indique la docente.
- Mientras el estudiante que salió hacia la meta no haya llegado a topar la mano de su compañero, no podrán salir, ni seguir con el juego.
- El primer estudiantes que este en la fila deberá llevar la imagen hacia la meta y colocarla en la cartulina pegada en la pared, pero para ello la docente establecerá ciertos desafíos que debe cumplir hasta llegar a la meta ejemplo: Ir saltando en un pie, correr de espaldas, ir haciendo sapitos, la docente puede agregar el nivel de dificultad que desee
- Cuando hayan finalizado con las imágenes, seguirán por colocar los nombres correspondientes de cada parte.
- Se puede colocar música para la realización de esta actividad.
- Cuando todos los estudiantes hayan concluido con formar la célula, la docente dará una retroalimentación para explicar de mejor manera las partes y funciones de dichas células.



EJEMPLO PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD

IMAGEN DE LA CÉLULA A INDICAR



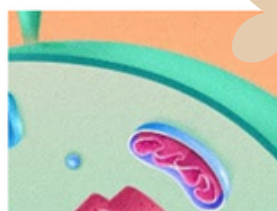
PARTES Y NOMBRES A FORMAR

Membrana

Núcleo

Citoplasma

Célula animal



RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD

Criterio	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Aceptable (1)	Insuficiente (0)
Participación y compromiso	El estudiante participa activamente y muestra un alto nivel de compromiso durante toda la actividad.	El estudiante participa de manera consistente y muestra interés en la actividad.	El estudiante participa de manera ocasional y muestra interés variable en la actividad.	El estudiante muestra poco interés y participación durante la actividad.
Colaboración con compañeros	El estudiante colabora activamente con sus compañeros, contribuyendo de manera significativa al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera positiva con sus compañeros, contribuyendo al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera limitada con sus compañeros, mostrando algunas dificultades en el trabajo en equipo.	El estudiante tiene dificultades para colaborar con sus compañeros, afectando negativamente al trabajo en equipo.
Creatividad en la resolución de problemas	El estudiante muestra un enfoque altamente creativo y original en la resolución de problemas, aportando ideas innovadoras.	El estudiante muestra creatividad en la resolución de problemas, aportando ideas interesantes.	El estudiante muestra cierta creatividad en la resolución de problemas, aunque sus ideas pueden ser poco originales.	El estudiante muestra poca creatividad en la resolución de problemas, reproduciendo ideas convencionales.
Cumplimiento de instrucciones	El estudiante sigue todas las instrucciones de la actividad de manera precisa y completa.	El estudiante sigue la mayoría de las instrucciones de la actividad, con algunas omisiones menores.	El estudiante sigue algunas instrucciones de la actividad, con omisiones significativas.	El estudiante tiene dificultades para seguir las instrucciones de la actividad, afectando su desempeño.

¿SABÍAS QUE ?

Las células eucariotas suelen ser mucho más grandes y complejas que las células procariotas. Mientras que las células eucariotas pueden llegar a tener tamaños de hasta 100 micrómetros de diámetro, las células procariotas suelen ser más pequeñas, con tamaños que van desde 0.2 hasta 2 micrómetros (Karp, 2019).



1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Steffanny Quelal	Área/asignatura:	Ciencias Naturales	Grado/Curso:	Séptimo	Paralelo:	“C”
Título de la unidad de planificación:	Seres vivos y su ambiente	Tema:	<i>Microscopio óptico</i>	Objetivo de aprendizaje:	Comprender el funcionamiento básico del microscopio óptico, identificando sus partes principales		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO				DURACION			
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.				60 min			
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de evaluación			Actividades de evaluación	
Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> - Determinar las concepciones alternativas acerca del microscopio óptico. https://acortar.link/doleud Reflexión: <ul style="list-style-type: none"> - Realizar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo crees que podemos ver cosas muy pequeñas que no podemos ver a simple vista? - ¿Qué saben sobre el microscopio? ¿Para qué crees que se utiliza? - ¿Crees que el microscopio y la lupa tienen la misma función? - ¿Qué piensan que podríamos observar con un microscopio que no podemos ver a simple vista? 		<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento elaborado para concepciones alternativas • Imagen • Texto 	I.CN.3.1.1. Identifica a los invertebrados representativos de las regiones naturales del Ecuador, en función de sus semejanzas y diferencias, su diversidad, las amenazas a las que están expuestos y propone medidas para su protección. (J.3., I.1.)			<ul style="list-style-type: none"> - A continuación, se adjunta el link: https://wordwall.net/es/resource/27227840 	

<p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicar una imagen del microscopio y una lupa a los estudiantes y se les invitará a describir qué ven y cómo creen que funciona. se les animará a imaginar las posibilidades de ver el mundo a través de un microscopio y a compartir sus ideas sobre lo que podrían descubrir. - Explicar a los estudiantes qué es una lupa ocular y sus partes, y qué es un microscopio, sus partes y diferencias entre los dos, mediante la ampliación de la imagen. Se les enseñará las partes de ambos instrumentos y se destacarán las diferencias clave entre ellos, como la capacidad de ampliación y el uso específico para distintos propósitos. - Resolver inquietudes y aclarar cualquier confusión que puedan tener los estudiantes para asegurar que comprendan correctamente el tema. <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la actividad propuesta en la guía didáctica “Sinfonía microscópica” 			
--	--	--	--



ACTIVIDAD 3:

¡LA SINFONIA MICROSCOPICA!

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo a sus semejanzas y diferencias.

OBJETIVO

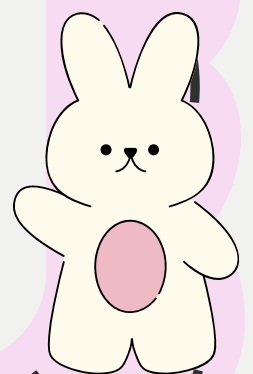
Crear una canción divertida y pegajosa que ayude a los estudiantes a comprender el funcionamiento básico del microscopio óptico, identificando sus partes principales

TEMA: El microscopio óptico



RECURSOS

1. Papel y lápices de colores para que los estudiantes puedan escribir y dibujar sus ideas para la letra y la melodía de la canción.
2. Instrumentos musicales como guitarras, flautas, tambores, bombos, maracas (estos pueden ser creados por ellos mismos)
3. Fichas con la información requerida
4. Acceso a las tecnologías para buscar inspiración musical

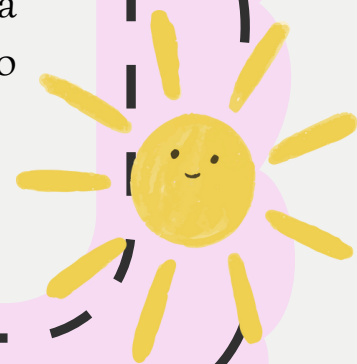
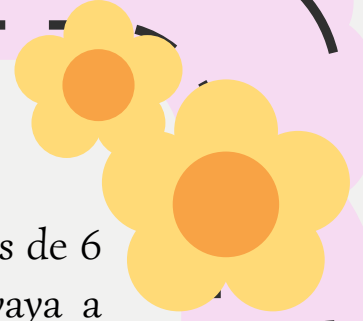


PASOS DE LA ACTIVIDAD

1. Primero la docente deberá armar grupos de estudiantes de 6 personas o mas dependiendo del grupo con el que vaya a trabajar ya sean por afinidad o por orden de lista.

Explicación:

- Mientras los estudiantes permanecen en sus puestos, la docente explicará que la actividad a realizarse será una canción acerca de las partes del microscopio para ello primero se indicará una imagen del microscopio y se deberá dar una breve explicación acerca de lo que es, su funcionalidad y sus partes y la diferenciación entre este y la lupa óptica.
- Se explicará que la canción a crear deberá tener una melodía con los instrumentos previamente requeridos y una letra inventada por todos los miembros del grupo.
- La canción deberá durar como mínimo 2 minutos y en la letra deberá contener el que es y las partes del microscopio óptico, el titulo de la canción deberá ser ingenioso y creativo, todos los estudiantes deben participar y también acompañarla con una coreografía.
- La docente proporcionara una fichas en las que se encuentra la información para que los estudiantes se puedan guiar.
- Luego de resolver dudas acerca de la actividad la docente dará la indicación de que los grupos salgan hacia el patio o al lugar que ellos se sientan cómodos para empezar con la realización de la canción.
- Se tomará un tiempo estimado de 45 minutos.
- Cada grupo deberá presentar ante sus compañeros la canción creada acompañada de una pequeña coreografía.
- Al final, se tendrá una breve discusión sobre la experiencia realizando preguntas de : ¿Cómo les ayudó la actividad a recordar las partes del microscopio? ¿Qué fue lo más divertido de crear la canción?



EJEMPLO PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD

FICHAS CON INFORMACIÓN



El **microscopio** es un instrumento óptico que sirve para ampliar la imagen y poder apreciar elementos muy pequeños que no podemos ver a simple vista. Consta de varias lentes que permiten obtener una imagen aumentada. Pueden aumentar de 100 a unas 2500 veces el tamaño original.

Objetivos: Son las lentes más próximas al objeto que queremos observar.

Tornillos: Permiten enfocar la imagen. El macrométrico para un enfoque rápido y el micrométrico para un enfoque más preciso.

Lente ocular: Aumenta la imagen que llega del objetivo.

Platina: Pieza donde se coloca la muestra. Tiene un orificio que permite el paso de la luz. Dispone de unas pinzas para sujetar la preparación.

Pie: Base que sostiene el microscopio.

Brazo: Pieza que sostiene las lentes.

Revólver: Pieza giratoria que sostiene los objetivos.

Fuente de luz: Ilumina la muestra.

EJEMPLO DE CANCIÓN

Título: "Microscopio en Armonía"

Verso 1:

En el laboratorio con alegría, Vamos a explorar con maestría. El microscopio nos va a ayudar, A ver lo que no podemos mirar.

Coro:

¡Ocular, objetivo y platino, Partes del microscopio en armonía! Con la luz y la lente adecuada, El mundo microscópico se revela sin nada.

Verso 2:

El ocular es por donde miramos, La imagen ampliada que buscamos. El objetivo nos acerca más aún, A las células y microorganismos, ¡qué puntual!

Coro:

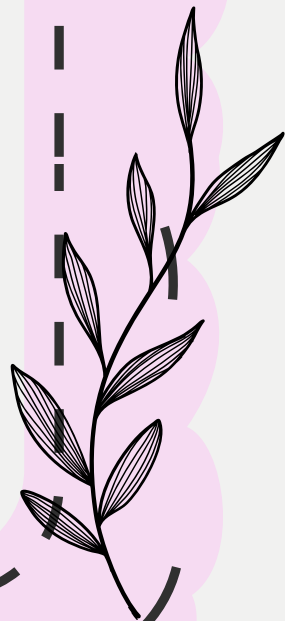
¡Ocular, objetivo y platino, Partes del microscopio en armonía! Con la luz y la lente adecuada, El mundo microscópico se revela sin nada.

Verso 3:

La platina sostiene la muestra con cuidado, Para que no se mueva ni un milímetro a su lado. Y con el tornillo de enfoque preciso, Obtenemos imágenes con mucho juicio.

Coro:

¡Ocular, objetivo y platino, Partes del microscopio en armonía! Con la luz y la lente adecuada, El mundo microscópico se revela sin nada.



RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD


Criterio	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Aceptable (1)	Insuficiente (0)
Participación y compromiso	El estudiante participa activamente y muestra un alto nivel de compromiso durante toda la actividad.	El estudiante participa de manera consistente y muestra interés en la actividad.	El estudiante participa de manera ocasional y muestra interés variable en la actividad.	El estudiante muestra poco interés y participación durante la actividad.
Colaboración con compañeros	El estudiante colabora activamente con sus compañeros, contribuyendo de manera significativa al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera positiva con sus compañeros, contribuyendo al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera limitada con sus compañeros, mostrando algunas dificultades en el trabajo en equipo.	El estudiante tiene dificultades para colaborar con sus compañeros, afectando negativamente al trabajo en equipo.
Creatividad en la resolución de problemas	El estudiante muestra un enfoque altamente creativo y original en la resolución de problemas, aportando ideas innovadoras.	El estudiante muestra creatividad en la resolución de problemas, aportando ideas interesantes.	El estudiante muestra cierta creatividad en la resolución de problemas, aunque sus ideas pueden ser poco originales.	El estudiante muestra poca creatividad en la resolución de problemas, reproduciendo ideas convencionales.
Cumplimiento de instrucciones	El estudiante sigue todas las instrucciones de la actividad de manera precisa y completa.	El estudiante sigue la mayoría de las instrucciones de la actividad, con algunas omisiones menores.	El estudiante sigue algunas instrucciones de la actividad, con omisiones significativas.	El estudiante tiene dificultades para seguir las instrucciones de la actividad, afectando su desempeño.



SEGÚN LA HISTORIA

En una pequeña ciudad neerlandesa, Zacharias Janssen, un fabricante de lentes, y su hijo Hans trabajaban juntos en su taller. Un día, mientras probaban diferentes combinaciones de lentes, descubrieron que al unir dos tubos de latón con lentes en cada extremo, podían ver objetos diminutos ampliados.

Emocionados por su hallazgo, mostraron el invento a su familia y amigos. Todos quedaron maravillados al poder ver detalles antes invisibles a simple vista. Pronto, la noticia se extendió y los científicos de todo el país llegaron para ver el increíble invento de los Janssen. (Sánchez & Cuevas, 2009).



1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Steffanny Quelal	Área/asignatura:	Ciencias Naturales	Grado/Curso:	Séptimo	Paralelo:	“C”
Título de la unidad de planificación:	Seres vivos y su ambiente	Tema:	<i>Clasificación de los seres vivos</i>	Objetivo de aprendizaje:	Investigar y clasificar la diversidad de los seres vivos en los cinco reinos, identificando características distintivas y ejemplos representativos de cada uno.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO				DURACION			
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.				60 min			
CN.3.1.4. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de invertebrados de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a sus amenazas.							
CN.3.1.5. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de plantas sin semillas de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a las amenazas.							
Estrategias metodológicas		Recursos		Indicadores de evaluación		Actividades de evaluación	
Experiencia: - Determinar las concepciones alternativas acerca de la clasificación de los seres vivos. https://acortar.link/Db4eNj		<ul style="list-style-type: none"> Instrumento elaborado para concepciones alternativas Imagen Texto 		I.CN.3.1.1. Identifica a los invertebrados representativos de las regiones naturales del Ecuador, en función de sus semejanzas y diferencias, su diversidad, las amenazas a las que están expuestos y propone medidas para su protección. (J.3., I.1.)		- A continuación, se adjunta el link: https://acortar.link/THo2pj	
Reflexión: - Realizar las siguientes preguntas: - ¿Alguna vez has escuchado sobre la clasificación de los seres vivos en diferentes grupos?				I.CN.3.1.2. Identifica las diferencias e importancia del ciclo reproductivo (sexual y asexual) de los vertebrados e invertebrados de las regiones naturales del Ecuador, para el mantenimiento de la vida. (J.3.)			

<ul style="list-style-type: none">- ¿Cuántos reinos crees que existen en los que se clasifican los seres vivos?- ¿Puedes mencionar algunos ejemplos de organismos que pertenecen a diferentes grupos o reinos? <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none">- Explicar a los estudiantes sobre la clasificación de los seres vivos en diferentes reinos, como el reino animal, vegetal, fungi, protistas y moneras con la ayuda de material visual como texto e imágenes, se describirán las características principales de cada reino, así como los diferentes tipos de células (eucariotas y procariotas) y su organización en tejidos, órganos y sistemas.- Resolver inquietudes y aclarar cualquier confusión que puedan tener los estudiantes para asegurar que comprendan correctamente el tema. <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrollo de la actividad propuesta en la guía didáctica “Museo de los 5 reinos”			
--	--	--	--



ACTIVIDAD 4:

¡MUSEO DE LOS CINCO REINOS!

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.

CN.3.1.4. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de invertebrados de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a sus amenazas.

CN.3.1.5. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de plantas sin semillas de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a las amenazas

OBJETIVO

Explorar y comprender la diversidad de los seres vivos mediante la creación de un museo interactivo sobre los cinco reinos, fortaleciendo así su comprensión



TEMA:

Clasificación de los Seres Vivos



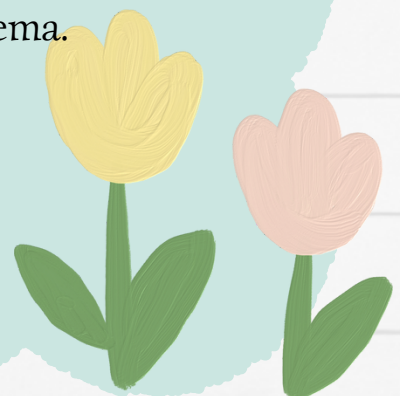


RECURSOS

1. Tarjetas o carteles para identificar cada sección del museo con los nombres de los cinco reinos (Monera, protista, hongos, plantas, animales.)
2. Dibujos o imágenes que representen ejemplos de organismos de cada reino.
3. Juegos, rompecabezas o actividades interactivas que ayuden a los estudiantes a aprender sobre los cinco reinos de manera divertida.
4. Computadoras o celulares para acceder a recursos en línea o presentaciones multimedia relacionadas con los cinco reinos.
5. Material que los estudiantes creen necesario para armar su stand en el museo.

PASOS DE LA ACTIVIDAD

1. Primero la docente anticipadamente deberá informar a los estudiantes que van a realizar un museo en el aula para que ellos lleven el material que crean necesario.
2. A demás deberá formar 5 grupos de estudiantes de los cuales cada uno tendrá un diferente tipo de reino.
3. Los grupos desde sus casas investigarán sobre su reino asignado, incluyendo características principales, ejemplos de organismos y su importancia en el ecosistema, tipo de célula, etc.
4. También deberán ponerse de acuerdo y ver que tipo de material harán para la creación de su exposición, ya que como requisito importante es el general un material manipulable.
5. El día de la actividad la docente deberá explicar un poco sobre los distintos reinos para que los estudiantes tengan claro el tema.





Explicación:

- Mientras los estudiantes permanecen en sus puestos, la docente explicará que la actividad a realizar será un museo de los reinos, para ellos les solicitará que saquen los materiales y todos los integrantes de los grupos se coloquen en un mismo lugar.
- La docente y los estudiantes adecuarán cada stand en diferentes lugares del aula, con mesas sillas, manteles etc., a demás deberán tapar las entradas en donde ingrese luz para que quede oscuro y adecuado.
- La docente dará la indicación de que inicien con la decoración, la creación del material o lo que el grupo haya decidido sacando su creatividad.
- Para esta actividad tendrán un tiempo estimado de 50 minutos.
- Al finalizar los estudiantes recorren el museo, visitando cada sección para aprender sobre los cinco reinos. Pueden tomar notas y hacer preguntas a los grupos sobre su trabajo.
- Después de la visita, reúne a los estudiantes en un círculo y haz algunas preguntas de reflexión, como: ¿Qué aprendiste sobre los cinco reinos de la vida? ¿Cuál fue tu parte favorita del museo y por qué?





EJEMPLO PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD

EJEMPLO DE MUSEO EN EL AULA



EJEMPLO MATERIAL DIDÁCTICO



RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD



Criterio	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Aceptable (1)	Insuficiente (0)
Participación y compromiso	El estudiante participa activamente y muestra un alto nivel de compromiso durante toda la actividad.	El estudiante participa de manera consistente y muestra interés en la actividad.	El estudiante participa de manera ocasional y muestra interés variable en la actividad.	El estudiante muestra poco interés y participación durante la actividad.
Colaboración con compañeros	El estudiante colabora activamente con sus compañeros, contribuyendo de manera significativa al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera positiva con sus compañeros, contribuyendo al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera limitada con sus compañeros, mostrando algunas dificultades en el trabajo en equipo.	El estudiante tiene dificultades para colaborar con sus compañeros, afectando negativamente al trabajo en equipo.
Creatividad en la resolución de problemas	El estudiante muestra un enfoque altamente creativo y original en la resolución de problemas, aportando ideas innovadoras.	El estudiante muestra creatividad en la resolución de problemas, aportando ideas interesantes.	El estudiante muestra cierta creatividad en la resolución de problemas, aunque sus ideas pueden ser poco originales.	El estudiante muestra poca creatividad en la resolución de problemas, reproduciendo ideas convencionales.
Cumplimiento de instrucciones	El estudiante sigue todas las instrucciones de la actividad de manera precisa y completa.	El estudiante sigue la mayoría de las instrucciones de la actividad, con algunas omisiones menores.	El estudiante sigue algunas instrucciones de la actividad, con omisiones significativas.	El estudiante tiene dificultades para seguir las instrucciones de la actividad, afectando su desempeño.



Bacterias Magistrales: El Proceso

Culinario del Yogurt"

El yogurt se produce a partir de leche fermentada por bacterias, y en este proceso se involucran bacterias del reino Monera. Las bacterias *Lactobacillus bulgaricus* y *Streptococcus thermophilus* son las más comúnmente utilizadas para fermentar la leche y producir yogurt. Estas bacterias descomponen la lactosa en ácido láctico, lo que da al yogurt su sabor y textura característicos (Pauletti et al., 2004).



1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:	Steffanny Quelal	Área/asignatura:	Ciencias Naturales	Grado/Curso:	Séptimo	Paralelo:	“C”
Título de la unidad de planificación:	Seres vivos y su ambiente	Tema:	<i>Clasificación del reino animal</i>	Objetivo de aprendizaje:	Comprender y explicar las principales características y clasificaciones del reino animal.		
2. PLANIFICACIÓN							
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO				DURACION			
CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.				60 min			
CN.3.1.4. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de invertebrados de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a sus amenazas.							
CN.3.1.6. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.							
CN.3.1.7. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.							
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de evaluación			Actividades de evaluación		
Experiencia: <ul style="list-style-type: none"> - Determinar las concepciones alternativas acerca de la clasificación del reino animal https://acortar.link/2wLWEp Reflexión: <ul style="list-style-type: none"> - Realizar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Crees que existan animales que no tengan vertebras? - ¿Qué animales tienen vertebras y cuáles no? 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento elaborado para concepciones alternativas • Imagen • Texto 	.CN.3.1.1. Identifica a los invertebrados representativos de las regiones naturales del Ecuador, en función de sus semejanzas y diferencias, su diversidad, las amenazas a las que están expuestos y propone medidas para su protección. (J.3., I.1.) I.CN.3.1.2. Identifica las diferencias e importancia del ciclo reproductivo (sexual y asexual) de los vertebrados e invertebrados de las regiones naturales del Ecuador, para el mantenimiento de la vida. (J.3.)			- A continuación, se adjunta el link: https://www.liveworksheets.com/w/es/ciencias-de-la-naturaleza/833128		

<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo crees que la falta de vertebras afecta la forma en que se mueven los animales invertebrados? <p>Conceptualización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicar a los estudiantes la diferencia entre animales vertebrados (que tienen columna vertebral) e invertebrados (que no la tienen), así como la clasificación de los vertebrados en mamíferos, aves, reptiles, anfibios y peces. Se destacarán las principales características de cada grupo y ejemplos representativos, además hacer énfasis en las características de cada uno de ellos, su reproducción, respiración y sistema circulatorio. - Resolver inquietudes y aclarar cualquier confusión que puedan tener los estudiantes para asegurar que comprendan correctamente el tema. <p>Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la actividad propuesta en la guía didáctica “Zoológico de charadas” 			
---	--	--	--



ACTIVIDAD 5: ¡ZOOLOGÍCO DE CHARADAS!

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

OBJETIVO

CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.

CN.3.1.4. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de invertebrados de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a sus amenazas.

CN.3.1.6. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los vertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.

CN.3.1.7. Indagar y describir el ciclo reproductivo de los invertebrados y diferenciarlos según su tipo de reproducción.

Identificar y clasificar diferentes animales en los grupos correspondientes del reino animal, utilizando habilidades de observación en el juego de Charadas.



TEMA: Clasificación del reino animal

RECURSOS

1. Tarjetas con nombres de animales, puedes escribir el nombre de diferentes animales en tarjetas pequeñas o utilizar imágenes de animales en lugar de palabras para hacerlo más visual.
2. Cinta para pegar las imágenes
3. Tablero con los diferentes tipos de animales para poder clasificarlos.
4. Incentivos para el grupo ganador.

PASOS DE LA ACTIVIDAD

1. Primero la docente anticipadamente deberá informar a los estudiantes que lleven imágenes de diferentes tipos de animales impresas de un tamaño de 15 x 15 cm para que sean vistosas y agradables para los demás.
2. Cada estudiante deberá llevar 3 imágenes para que la actividad se haga de la mejor manera.
3. La docente deberá formar 3 grupos de estudiantes de los cuales cada grupo deberá ponerse un nombre creativo, un color distintivo y elegir un líder.
4. El día de la actividad la docente deberá explicar un poco sobre los animales invertebrados y los vertebrados para mejor comprensión del tema.

Explicación:

- La docente dará la indicación de que los estudiantes se dirijan al patio de la escuela para realizar la actividad, una vez que todos los estudiantes hayan salido y se hayan ubicado en sus grupos se sentarán al rededor y escucharán atentamente.
- La docente indicará que la actividad se realizará por tiempo, para ello cada grupo tendrá 5 minutos para adivinar el número de animales correctos, el líder y su grupo deberán elegir a un representante para que realice la actividad.



- El estudiante que salga designado deberá pasar a donde la docente y escoger una imagen, el animal que le salga debe imitarlo para que los demás compañeros de su grupo adivinen, no puede emitir ningún tipo de sonido o directamente serán eliminados de la competencia.
- Los estudiantes de los demás grupos no pueden hablar ni participar si no es su turno, así se hará con los tres grupos y el grupo que haya adivinado más animales gana la actividad.
- Una vez concluido esto, los integrantes del grupo deberán clasificar a los animales en el tablero para ver si logaran reconocer que tipo de animal es.
- Después, reúne a los estudiantes en un círculo y haz algunas preguntas de reflexión, como: ¿Qué estrategias utilizaron para clasificar los animales durante el juego? ¿Encontraron alguna característica que les ayudó a identificar fácilmente a qué grupo pertenecía cada animal?





©DESIGNALIKE

EJEMPLO PARA DESARROLLAR LA ACTIVIDAD

EJEMPLO DE TARJETAS DE ANIMALES



EJEMPLO NIÑOS IMITANDO

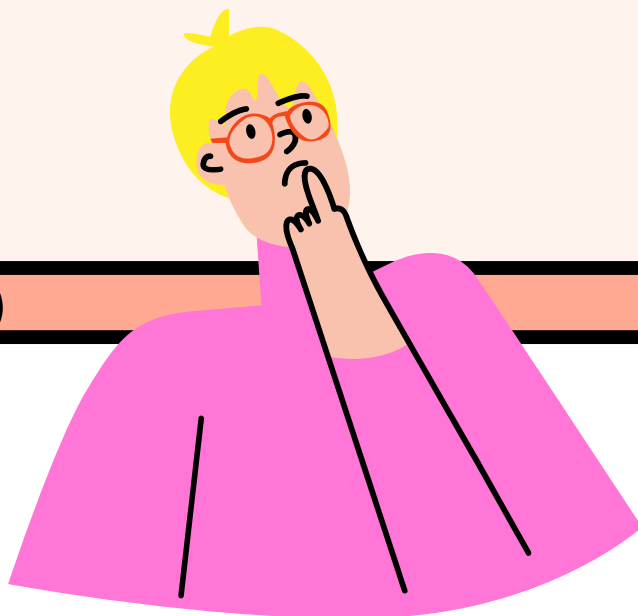


RÚBRICA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD

Criterio	Excelente (2)	Bueno (1.5)	Aceptable (1)	Insuficiente (0)
Participación y compromiso	El estudiante participa activamente y muestra un alto nivel de compromiso durante toda la actividad.	El estudiante participa de manera consistente y muestra interés en la actividad.	El estudiante participa de manera ocasional y muestra interés variable en la actividad.	El estudiante muestra poco interés y participación durante la actividad.
Colaboración con compañeros	El estudiante colabora activamente con sus compañeros, contribuyendo de manera significativa al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera positiva con sus compañeros, contribuyendo al trabajo en equipo.	El estudiante colabora de manera limitada con sus compañeros, mostrando algunas dificultades en el trabajo en equipo.	El estudiante tiene dificultades para colaborar con sus compañeros, afectando negativamente al trabajo en equipo.
Creatividad en la resolución de problemas	El estudiante muestra un enfoque altamente creativo y original en la resolución de problemas, aportando ideas innovadoras.	El estudiante muestra creatividad en la resolución de problemas, aportando ideas interesantes.	El estudiante muestra cierta creatividad en la resolución de problemas, aunque sus ideas pueden ser poco originales.	El estudiante muestra poca creatividad en la resolución de problemas, reproduciendo ideas convencionales.
Cumplimiento de instrucciones	El estudiante sigue todas las instrucciones de la actividad de manera precisa y completa.	El estudiante sigue la mayoría de las instrucciones de la actividad, con algunas omisiones menores.	El estudiante sigue algunas instrucciones de la actividad, con omisiones significativas.	El estudiante tiene dificultades para seguir las instrucciones de la actividad, afectando su desempeño.

"Camuflaje Natural: El Arte del Mimetismo en Animales"

Tanto los vertebrados como los invertebrados utilizan el mimetismo como estrategia de supervivencia. Por ejemplo, algunos insectos invertebrados imitan la apariencia de hojas o ramas para camuflarse y evitar ser detectados por depredadores. Del mismo modo, ciertas serpientes venenosas tienen patrones de coloración que imitan a serpientes no venenosas, lo que les ayuda a protegerse de los depredadores. Este fenómeno muestra cómo diferentes grupos de animales han evolucionado estrategias similares para sobrevivir en sus hábitats (King, 2019).





SITIOS DE INTERÉS

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- **Enciclopedia de la vida:**
<https://eol.org/es>
 - **Animal Diversity Web:**
<https://animaldiversity.org/>
 - **National Geographic - Animales:**
<https://www.nationalgeographic.com.es/animales>
 - **Smithsonian's National Zoo & Conservation Biology Institute:**
<https://acortar.link/O9yfkf>
 - **Biología Celular en Khan Academy:**
Sitio web: [Khan Academy - Biología Celular](#)
 - **BioDigital Human:** Sitio web: [BioDigital Human](#)

REFERENCIAS

Box, J. S. A través del vidrio óptico. Breve historia del telescopio refractor y de la astronomía moderna en el siglo XVII.

Karp, G. (2019). Biología celular y molecular. 8a Edición - Edimeinter. (n.d.). Edimeinter. <https://edimeinter.com/catalogo/biologia/karp-biologia-celular-molecular-8a-edicion-2019/>

King, B.J. (2019). Los animales también mienten. Investigación y ciencia, (518), 38-39.

National Geographic Your Shot. (2017). ¿Hay debate entre la ciencia y la ética en el uso de las células animales para tratamiento de enfermedades humanas? National Geographic. <https://acortar.link/bkONEh>

Pauletti, M., SantaCruz, L., Mazza, G., Rozycki, S., Sabbag, N. y Costa, S. (2004). Fabricación de yogur con bacterias inmovilizadas. Ciencia y Tecnología Alimentaria, 4 (3), 190-196.

Sánchez, B., & Cuevas, S. (2009). El telescopio y su historia. Ciencias, (095).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Los resultados del diagnóstico realizado a los docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” indican que no se están implementando actividades lúdicas para el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del séptimo grado. Este hallazgo se corroboró durante las entrevistas, donde se constató que las estrategias didácticas empleadas no incluyen suficientes elementos lúdicos, que de alguna manera no permite un aprendizaje duradero para los estudiantes.

La revisión bibliográfica documental realizada permitió fundamentar el marco teórico científico respecto a las variables abordadas en la investigación, especialmente en lo que respecta al uso de la lúdica. Se encontró evidencia de autores que respaldan la importancia, los beneficios de la implementación de actividades lúdicas para motivar a los estudiantes, destacando principalmente la mejora en la participación, el interés y el aprendizaje significativo en esta área.

Con base al análisis realizado y la fundamentación teóricas se ha diseñado “Juguemos con los Seres Vivos” una guía didáctica para el bloque curricular "Seres Vivos y su Ambiente", destinada para los docentes que ofrece un enfoque creativo y valioso con la ayuda de actividades lúdicas donde a través de actividades lúdicas como estrategia motivadora se estimule la curiosidad y motivación con el fin de mejorar su comprensión de conceptos y aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos se recomienda a los docentes a seguir indagando acerca del uso de las actividades lúdicas, para que en sus planificaciones implementen estas actividades con el fin de que los estudiantes reciban un aprendizajes significativo y duradero.

Comprometerse a sensibilizar a los docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” sobre la importancia y beneficios que tiene el incorporar actividades lúdicas en el aula, ya que pueden mejorar significativamente la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Hacer uso de la presente guía didáctica con actividades lúdicas para fortalecer la comprensión de conceptos en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo grado que a corto y mediano plazo favorecerán el autoaprendizaje y el trabajo docente.

REFERENCIAS

- Achavar, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. Foro educacional N° 33., ISSN 0718-0772.
- Adúriz, A. (2011). Las Ciencias Naturales en educación básica: formación de la ciudadanía para el siglo XXI. *Secretaría de Educación Pública*. ISBN: 978-607-467-055-4
- Aguilar, M. (2004). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta ya distancia de la UTPL. RIED v. 7:1/2, 2004, pp 179-192
- Anaya-Durand, A., & Anaya-Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25 (1), 5-14.
- Andrade, A. (2019). *Sistemas gamificados en Ciencias Naturales para educación infantil y primaria. Propuesta evolutiva, Herramientas y artefactos digitales*. (Tesis de grado). Universidad de Alcalá.
- Angulo, F. (2002). *Aprender a enseñar ciencias*. [Tesis doctorado]. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Arteaga, Eloy., Armada, L. & Del Sol Martínez, L. (2016). La enseñanza de las ciencias en el nuevo milenio. Retos y sugerencias. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 169-176. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100025&lng=es&tlng=es.
- Burbano, P., & Paz, F. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la motivación escolar en los estudiantes*. [Trabajo de grado Especialista en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://n9.cl/nqq8th>
- Caballero, A., & Recio, P. (2007). Las tendencias de la Didáctica de las Ciencias Naturales en el Siglo XXI. *VARONA*, (44), 34-41.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Pol. Con.* (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4 Abril 2021, pp. 861-878 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615

- Candela, Y., & Benavides, B. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Carbonero, M., Martín, J., & Reoyo, N. (2011). El profesor estratégico como favorecedor del clima de aula. *European Journal of education and Psychology*, 4(2), 133-142.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4 (2), 20-32.
- Castillo, V., Yahuita, J., & Garabito, R. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 51(1), 96-101. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S165267762006000100015&lng=es&tlng=es.
- Conlango, Z. (2014). *La metodología lúdica en el aprendizaje significativo de los ciclos de naturaleza y sus cambios en la asignatura de Ciencias Naturales en los niños de quinto, sexto y séptimo años de Educación Básica*. [Tesis inédita]. Universidad Técnica del Norte.
- Durand, A., & Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25 (1), 5-14.
- Flotts, M., Manzi, J., Romero, G., Williamson, A., Ravanal, E., Gonzalez, M., Abarzúa, A. (2016). *Aportes para la Enseñanza de Ciencias Naturales*. Francia y la Oficina Regional de Educación de la UNESCO.
- Galindo, J., & Martínez, I. (2014). Fortaleciendo la motivación mediante estrategias de comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. *Innovare: Revista de ciencia y tecnología*, 3(2), 11-25.
- Galvarino, J. (2009). Competencias profesionales de los docentes de enseñanza media de Chile. [Tesis doctoral] Universidad autónoma de Barcelona.
- Garro-Aburto, L. L., Romero-Vela, S. L., Majo-Marrufo, H. R., Alcas-Zapata, N., & Guerra-Reyes, F. E. (2022). Competencias investigativas desde el enfoque socioformativo en posgraduados de Perú y Ecuador. *International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4087>

- Goulart, J. (2022). El desinterés escolar: en busca de un entendimiento. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.*, Año. 07, ed. 01, vol. 04, pág. 89-110. Enero 2022. ISSN: 2448-0959.
- Guerra Reyes, F. E. (2011). *Currículo: conceptos y estructuras básicas*. Ibarra, Ecuador: Guerra Reyes, Frank Edison
- Guerra Reyes, F. (2019). La línea de vida: una técnica de recolección de datos cualitativa. *Ecos de la Academia*, 10(5), diciembre. ISSN: 1390-969X.
- Guerra-Reyes, F. (2019). Principales organizadores gráficos utilizados por docentes universitarios: una estrategia constructivista. *Investigación y Postgrado*, 34(2), 99-118. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinpost/article/view/8206>
- Guerra Reyes, F. E., & Naranjo Toro, M. E. (2020). La formación investigativa en los estudiantes de licenciatura en Educación Básica. Caso Universidad Técnica del Norte, Ecuador. *Delectus - Revista científica, Inicc-Perú*, 3(3). ISSN: 2663-1148 <https://doi.org/10.36996/delectus>
- Guerra-Reyes, F., & Guerra-Dávila, E. (2021). Estudios de Caso: una caracterización metodológica. *ECOS DE LA ACADEMIA*, 14(7), 47. ISSN: 1390-969X.
- Guerra-Reyes, F., Basantes-Andrade, A., Naranjo-Toro, M., & Guerra-Dávila, E. (2022). Modelos didácticos en educación superior: desde concepciones de los profesores a las ecologías didácticas. *Formación Universitaria*, 15(6). Universidad Técnica del Norte, Grupo de Investigación de Ciencias en Red (e-CIER), Ibarra, Ecuador.
- Guerra-Reyes, F., Guerra-Dávila, E., Naranjo-Toro, M., & Basantes -Andrade, A. (2023). Conceptos erróneos en el aprendizaje de ciencias naturales. Mapeo sistemático de la literatura en Dimensions, Scopus y WoS. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(2), e50. <https://doi.org/10.55204/pcc.v3i2.e50>
- Guerra-Reyes, F., Naranjo-Toro, M., Basantes-Andrade, A., & Guerra-Dávila, E. (2023). Fortalecimiento de la formación de los estudiantes de Educación Básica como aprendices de investigador. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(27), 113–126. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.501>
- Guerra R. F. (2020). *Voces desde la escuela ibarreña: herramienta metodológica para la construcción de Historias de Vida*. UTN
- Guerra Reyes, F. & Carrascal Albán, R. & Gort Almeida, A. (2016). Los organizadores gráficos: elementos y procedimientos básicos para su diseño. *Ecos de la academia*, (4) ,53-75. <https://bit.ly/3DC1fNv>
- Guerra Reyes, F. & Naranjo Toro, M. & Gort Almeida, A. (2016). Organizadores gráficos interactivos (OGIS): una alternativa didáctica para el aprendizaje. *Ecos de la academia*, (3) ,69-73. <https://bit.ly/3CA8Qec>

- Guerra Reyes, F. (2017). *El libro de los organizadores gráficos*. UTN
- Hernandez, R. , & Melo, M. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las Ciencias Naturales. *Innovación Educativa*. ISSN: 1665-2673 vol. 14, número 66.
- Isch, E. (2011). Las actuales propuestas y desafíos en educación: el caso Ecuatoriano. *Educação & Sociedade*. v. 32, n. 115, p. 373-391, abr.-jun. 2011
- Jaramillo, G. (2003). ¿Qué es Epistemología? *Cinta de Moebio*, (18), 0.
- Jaramillo, M. (2019). Las Ciencias Naturales como un saber integrador. *Sophia Colección de Filosofía de la Educación*, (26), 199-221. <http://doi.org/10.17163/soph.n26.2019.06>
- Juárez, G. (2014). El rol del docente ante un ambiente innovador de aprendizaje en escuelas y facultades de negocio. *Latindex*.
- Liguori, L., & Noste, M. I. (2007). *Didáctica de las Ciencias Naturales: enseñar Ciencias Naturales*. Rosario (Argentina): Homo Sapiens.
- López, M. & Tamayo, E. (2012). Las prácticas de laboratorio en la enseñanza de las Ciencias Naturales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (Colombia), 8 (1), 145-166.
- Manzano, A. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación. *Espacios*, Vol. 43 (04) 2022 • Art. 3.
- Marrero, G. (2016). ludología: estudio del juego y su aplicación en la vida cotidiana. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Medina, M. I. R., Quintero, M. D. S. B., & Valdez, J. C. R. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, (13), 8.
- Ministerio de Educación (2016). *Libro de Ciencias Naturales 6°*. Grado. Don Bosco
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo de los Nivel de Educación Obligatoria*. <https://educacion.gob.ec>
- Morón, C. (2011). La importancia de la motivación en educación infantil. *Revista digital paraprofesionales de la enseñanza* . ISSN: 1989- 4023. Vol.12.

- Muñoz, F., Pazu, L. & Escue, E. (2016). La lúdica como estrategia pedagógica para reforzar las operaciones de la suma, resta, multiplicación y división en estudiantes del grado sexto de la i.e. técnica Eduardo Santos Toribio. <http://hdl.handle.net/11371/891>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33 (2), 153-170.
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud*, 4(2), 158-160.
- Pereira, Z., (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, XV (1), 15-29.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Tesis Doctoral]. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Prieto, E., & Sánchez, P. (2019). La didáctica como disciplina científica y pedagógica. *Rastros Y Rostros Del Saber*, 2(1), 41–52. <https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastrosyrostros/article/view/9264>
- Quintero, N., & Quintero, Y. (2014). Aportes para el trabajo lúdico pedagógico en contexto rural. Universidad de Manizales.
- Ramírez, N., Díaz, M., Reyes, P., & Cueca, O. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. *Revista Med*, 19 (1), 23-36.
- Rodríguez, (2020). La ludica como estrategia pedagógica. *Revista de Investigación Educativa*.
- Rodríguez, R, Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A. & Van Wendel de Joode, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56 (1), 209-228. <https://dx.doi.org/10.15359/rca.56/1.10>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & de Balazs, A. C. R. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Lecturas: Educación física y deportes*, (131), 46-46.

- Rosselló, M. (2009). Planificar para la diversidad en la escuela actual. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. vol. 3, núm. 1, 2009, pp. 71-79.
- Rupérez, D., & Verde, A. (2019). *El juego en el aprendizaje de Ciencias de la Naturaleza*. [Tesis de grado]. Universidad de Valladolid.
- Saenz, J. (2009). Aportes para la enseñanza de Ciencias Naturales. *Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de Educación* .
- Sellan, M. (2016). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas Grupo Compás, Ecuador* ISSN-e: 2661-6661. vol. 2, núm. 1, 2017. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/index.html>
- Tacca, R. (2010). La enseñanza de las Ciencias Naturales en la educación básica. *Investigación Educativa* Vol. 14 N.º 26, 139-152. ISSN 1728-5852
- Tapia, J. A. (2005). Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos. La orientación escolar en centros educativos, 11(2), 209-242.
- Tapia, T., & Giler, C. (2018). Las Tic's un desafío para los docentes en el siglo XXI. 4to congreso internacional de ciencias pedagógicas en Ecuador. ISBN 978-9942-17-033-0.
- Tobón, S. (2013). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (4ta.Ed.). Bogotá: *ECOPE*.
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296
- Torres, I. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. *Revista Electrónica Educare.*, vol. XIV, núm. 1.
- Turienzo, R. (2016). El pequeño libro de la motivación. *Alienta PAPP, S. L. U.* ISBN: 978-84-16253-58-6
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. *The Lego Foundation*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Valenzuela, J. (2007). Más allá de la tarea: Pistas para una redefinición del concepto de motivación escolar. *Educação e Pesquisa*. vol.33 (3).
- Vegas, E., & Umansky, I. (2005). *Mejorar la enseñanza y aprendizaje por medio de incentivos*. Banco Internacional de Reconstrucción y Desarrollo.1818 H Street, N.W
- Villarroel, J., & Guerra, F. (2009). *Crear para jugar, jugar para pensar*. Ibarra, Ecuador: Gobierno Provincial de Imbabura.
- Windschitl, T. &. (2018). *Enseñanza Ambiciosa de la Ciencia*. . *Harvard Education Press*.
- Zuluaga, C. y Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado [en línea]*. 12(1), 236-249. [ISSN: 1900-3803].
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265447025015>

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta dirigida a los estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera Educación Básica

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO “C” DE LA UE “LUIS LEORO FRANCO” AMBIENTE 1

Estimado/a estudiante:

El objetivo de esta encuesta es obtener respuestas específicas y directas que ayuden a comprender sus opiniones y actitudes hacia la utilización de actividades lúdicas en el entorno educativo. Estas preguntas permiten recopilar información de manera eficiente y pueden ayudar a los maestros a tomar decisiones sobre cómo incorporar o ajustar la lúdica en el aula.

Indicaciones

- Lea y analice detenidamente cada pregunta
- escoja una sola respuesta por pregunta
- La encuesta es anónima para que usted responda con confianza y sinceridad.
- Marque con una X **una sola respuesta**

DATOS INFORMATIVOS

Sexo:

- Masculino Femenino

Autoidentificación étnica:

1. Mestizo/a 2. Indígena 3. Afrodescendiente 4. Mulato/a
5. Montubio/a 6. Blanco 7. Otros

CUESTIONARIO

1.- ¿Te sientes feliz y emocionado cuando la docente te da clases de Ciencias Naturales?

- Siempre

A veces

Nunca

2.- ¿Cómo te gustaría aprender la materia de Ciencias Naturales?

Mediante la explicación del docente

Utilizando juegos

Mediante experimentos

Copiando la información del libro al cuaderno

3.- ¿Cuál de los siguientes recursos utiliza tu profesor para desarrollar la clase de Ciencias Naturales?

Pizarrón

Libro

Carteles

Juegos (Sopa de letras, crucigramas, etc....)

4.- ¿Te gustaría más la clase de Ciencias Naturales si la profesora usara juegos o actividades divertidas para enseñarte?

Mucho

Poco

Nada

5.- ¿Te sientes emocionado cuando juegas y participas en actividades divertidas en clase?

Siempre

A veces

Nunca

6.- Según tu opinión, ¿Crees que los juegos motivan el aprendizaje de Ciencias Naturales?

Totalmente de acuerdo

Ni en acuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

7.- ¿Con qué frecuencia tu docente utiliza juegos o actividades divertidas para aprender Ciencias Naturales?

- Muy Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Nunca

8. ¿Estarías de acuerdo en que tu docente implemente juegos o diferentes actividades fuera del aula?

- Totalmente de acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo

9. ¿Consideras que las actividades lúdicas te ayudarían a recordar la información de manera más efectiva?

- Totalmente de acuerdo
- Ni en acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo

10.- ¿Consideras que las actividades motivacionales (incentivos, dinámicas, creatividad en clase, trato agradable y atento) aplicadas por tu docente te permiten prestar mayor interés por aprender Ciencias Naturales?

- Siempre
- A veces
- Nunca

Anexo 2: Aplicación de encuesta



Anexo 3: Entrevista a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Básica

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UE “LUIS LEORO FRANCO”

AMBIENTE 1

Estimado/a docente:

A través de esta entrevista, se busca comprender cómo la aplicación de actividades lúdicas influye en la motivación de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales. Sus respuestas nos ayudarán a arrojar luz sobre este tema y a explorar cómo la incorporación de elementos lúdicos puede enriquecer la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento.

Agradecemos su participación y esperamos obtener ideas valiosas para mejorar las estrategias educativas en beneficio de todos los estudiantes.

Entrevista

- 1.- Según su opinión ¿Cómo ayudaría la integración de actividades lúdicas a desarrollar la motivación en los estudiantes?
- 2.- Podría comentarnos ¿Cómo la lúdica aportaría en la enseñanza de Ciencias Naturales?
- 3.- ¿Podría mencionar algunos ejemplos de actividades lúdicas que ha utilizado con éxito en sus clases de Ciencias Naturales?
- 4.- ¿Podría relatar algunos desafíos que ha enfrentado al implementar actividades lúdicas en el aula de Ciencias Naturales?

5.- ¿Ha notado un aumento en la participación y el entusiasmo de los estudiantes cuando utiliza actividades lúdicas en comparación con métodos de enseñanza más tradicionales?

6.- ¿Qué recomendación podría dar a docentes para que tomen en cuenta las actividades lúdicas dentro de su planificación de clase?

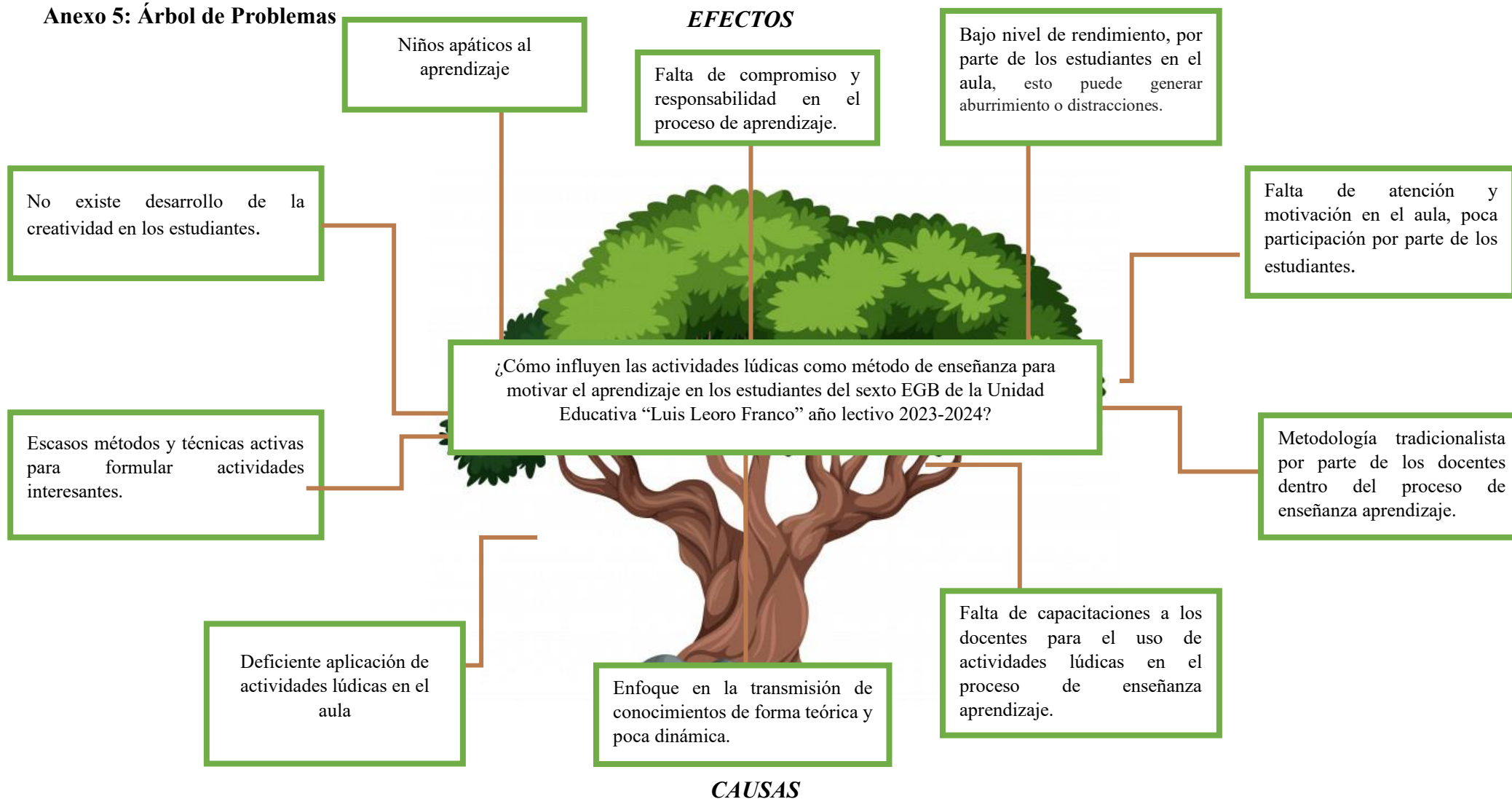
7.- ¿En su experiencia, considera que las metodologías convencionales empleadas en las aulas ecuatorianas afectan el interés y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales? Si es así, ¿Cómo cree que estas metodologías influyen en los estudiantes?

8.- Podría mencionar ¿Qué medio didáctico considera que mejoraría la enseñanza de Ciencias Naturales?

Anexo 4: Aplicación de entrevista



Anexo 5: Árbol de Problemas



Nota. El gráfico representa las causas y efectos del tema de investigación acerca de la Implementación de la lúdica como método de enseñanza para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" año lectivo 2023-2024".

Anexo 6: Revisión del Abstract



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."



ABSTRACT

The curricular integration work addresses the study of playful activities to motivate students' learning of Natural Sciences. Playful activities not only fulfill a recreational purpose but also emerge as a significant proposal to strengthen students' capacities within the school environment. Playfulness was proposed as a motivation for learning Natural Sciences in seventh-grade students of General Basic Education at the "Luis Leoro Franco" Educational Unit; through the diagnosis, it significantly contributed to the design of a didactic guide titled "Let's play with Living Beings". It consisted of mixed research; the survey and the semi-structured interview were used as a technique; among the instruments used was a questionnaire structured by 10 questions that addressed the following dimensions: playfulness, motivation, and learning, and a bank of questions with 8 concerns. Results showed that students prefer to have classes with interactive activities in which they are the main participants. The teachers mentioned that they do not apply playful activities due to lack of time, knowledge, or perhaps, they limit themselves to do so because they may lose control of the group; however, the teachers recognize the positive potential of playful activities in the teaching-learning process.

Keywords: Playful activities, teaching-learning process, Natural Sciences, motivation.

Reviewed by:
MSc. Luis Paspugzán Soto
CAPACITADOR-CAI
April 22nd, 2024