



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN O TRABAJO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE LA
“UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA A.B.C DE LA CIUDAD DE
AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.**

AUTOR: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

TUTORA: Lcda. Lourdes Elizabeth Navas Franco. Mg

AMBATO – ECUADOR

2017

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

CERTIFICA:

Yo, Lcda. Mg. Elizabeth Lourdes Navas Franco con C.I.180312496-3, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA A.B.C” DE LA CIUDAD DE AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, desarrollado por el estudiante: Balcázar Guerrero Carlos Alberto, de la Carrera de Educación Básica, considero que dicho informe de investigación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Lcda. Mg. Elizabeth Lourdes Navas Franco
TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “Estrategias Lúdicas en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de exclusiva responsabilidad del investigador, como autor de este trabajo de grado.



BALCÁZAR GUERRERO CARLOS ALBERTO
AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema: “Estrategias Lúdicas en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua”. Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.




BALCÁZAR GUERRERO CARLOS ALBERTO
AUTOR

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del Informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “Estrategias Lúdicas en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua”. Presentado por el Señor estudiante: Balcázar Guerrero Carlos Alberto, estudiante de la carrera de Educación Básica, Modalidad Presencial, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.


.....
Dr. Raúl Yungán Yungán Mg.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL


.....
Ing. Julia Paredes Mg
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación le dedico Primero a Dios por permitirme culminar con una de mis metas, segundo a mis ángeles que son Yolanda, Cumita, Paulina y Byron, quienes con su apoyo Incondicional me permitieron seguir ante toda Adversidad.

A mis Hijas María José y Valentina Balcázar quienes son mi motor para luchar cada día y por quienes este logro se las dedico.

Este triunfo no solo es mío sino de muchos, quienes confiaron y estuvieron junto a mí en todo momento

Carlos Alberto Balcázar Guerrero

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo agradezco primero a Dios por permitirme graduarme de la Universidad, cumplir una de mis tantas metas y porque hizo realidad este sueño anhelado.

Mis agradecimientos infinitos a mi tutora Lic. Elizabeth Navas, y a mis tutores de tesis, que indudablemente sin su ayuda y conocimientos no hubiese sido posible la finalización de este proceso.

A mis docentes, durante toda mi carrera profesional, pues todos ellos han aportado en mi formación académica.

A mi familia que siempre fue la fuente de apoyo incondicional y constante en toda mi vida y más aún en mis duros años de carrera profesional, quienes con palabras de aliento nunca bajaron los brazos para que yo tampoco lo haga.

Se los agradezco infinitamente.

Carlos Alberto Balcázar Guerrero

INDICE GENERAL

TEMA:	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUCACIÓN O TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO	iii
CESION DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1 EL PROBLEMA	3
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1 Contextualización	3
ÁRBOL DE PROBLEMAS	6
1.2.2 Análisis Crítico	7

1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema.....	8
1.2.5 Preguntas directrices.....	8
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación	9
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	9
1.4 OBJETIVOS	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2 Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO.....	12
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	12
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.2.1 Fundamentación Ontológica.....	14
2.2.2 Fundamentación Axiológica	15
2.2.3 Fundamentación Sociocultural.....	15
2.2.4 Fundamentación Epistemológica	15
2.2.5 Fundamentación Psicopedagógica	16
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	16
2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	18
CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE .	19
CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	20
2.4.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE	
INDEPENDIENTE:	21

ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	21
PROCESO COGNITIVO	31
PEDAGOGÍA	34
CIENCIAS NATURALES.....	40
RENDIMIENTO ACADÉMICO	48
2.5 HIPOTESIS.....	52
2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS.....	52
CAPÍTULO 3.....	53
METODOLOGÍA.....	53
3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	53
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	53
Investigación de Campo	53
Bibliográfica.....	54
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.	54
Exploratorio	54
Descriptiva.....	55
Asociación de variables	55
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.	55
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	56
Variable Independiente: Las estrategias lúdicas	56
Variable Dependiente: En el Rendimiento Académico	57
3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	58

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS	59
CAPÍTULO 4.....	60
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	60
4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C”.	60
INTERPRETACIÓN	61
ANALISIS	66
INTERPRETACIÓN	66
4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	67
4.2.1 Combinación de frecuencias.....	67
4.2.2 Planteamiento de hipótesis estadísticas	67
4.2.3 Selección del nivel de significación al 95 %	68
4.2.4 Descripción de la población	68
4.2.5 Especificación del estadígrafo	68
4.2.6 Frecuencia observada.....	69
4.2.7 Frecuencia esperada	70
4.2.8 Cálculo del chi cuadrado.....	70
4.2.9 Representación gráfica del chi cuadrado	71
CAPÍTULO 5.....	72
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
5.1 CONCLUSIONES	72
5.2 RECOMENDACIONES	73

BIBLIOGRAFÍA.....	74
PAPER.....	77
Preguntas N°.....	83
Anexo N° 2.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población	55
Tabla N° 2: Estrategias Lúdicas	60
Tabla N° 3: Estrategias Lúdicas	62
Tabla N° 4: Rendimiento Académico	64
Tabla N° 5: Rendimiento Académico	65
Tabla N° 6: Frecuencia Observada	69
Tabla N° 7: Frecuencia Esperada	70
Tabla N° 8: Cálculo del Chi Cuadrado	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas.....	6
Gráfico N° 2: Categorías fundamentales	18
Gráfico N° 3: Subcategorías de la variable Independiente	19
Gráfico N° 4: Subcategorías de la variable Independiente	20
Gráfico N° 5: Estrategias Lúdicas	60
Gráfico N° 6: Estrategias Lúdicas	62
Gráfico N° 7: Rendimiento Académico	64
Gráfico N° 8: Rendimiento Académico	66

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Estrategias Lúdicas en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”

AUTOR: Carlos Alberto Balcázar Guerrero

TUTORA: Lcda. Mg. Elizabeth Lourdes Navas Franco

El presente trabajo de investigación: Las estrategias lúdicas en el rendimiento académico de Ciencias Naturales en los estudiantes de sexto año de la Unidad “Educativa Particular Mixta A.B.C” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, se realiza con el propósito de mejorar la aplicación de las estrategias lúdicas, es una investigación con un enfoque Cualitativo, un paradigma crítico propositivo buscando en todo momento la relación entre variable dependiente e independiente. El marco Teórico del trabajo investigativo es una indagación y compilación de los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica y legal información bibliográfica recogida de libros, textos, revistas, documentos, periódicos ya sea de Internet, entre otros, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable Independiente las estrategias lúdicas y sus categorías fundamentales como: Procesos cognitivos, Pedagogía; como también de la variable Dependiente Rendimiento académico: Ciencias Naturales, Currículo de la Educación Básica. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: Las estrategias lúdicas inciden en el rendimiento académico de las Ciencias Naturales de los estudiantes de sexto año, para comprobar la hipótesis se aplicó encuestas a 3 docentes y 35 estudiantes utilizando el método del Chi cuadrado tomando como base 4 preguntas aplicadas a estudiantes; comprobando así la hipótesis planteada, luego de realizar la investigación y analizar los resultados obtenidos durante la aplicación de las encuestas se llega a las conclusiones, y se redacta un artículo técnico con los resultados obtenidos del trabajo de investigación.

Descriptor: Estrategias lúdicas, rendimiento académico, ciencias naturales, pedagogía, procesos cognitivos.

TEHICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASIC EDUCATION
IN SEMI PRESENTIAL STUDIES MODALITY

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “Play strategies in the Academic Performance of Natural Sciences in the sixth year Students of the "Mixed Educational Private Unit A.B.C of the city of Ambato province of Tungurahua”.

AUTHOR: Carlos Alberto Balcázar Guerrero
TUTOR: Lcda. Mg. Elizabeth Lourdes Navas Franco

The present research work: The play strategies in the academic performance of Natural Sciences in the students of the sixth year of the Unit "Educativa Particular Mixta ABC" of the city of Ambato province of Tungurahua, is carried out with the purpose of improving the application of The ludic strategies, is a research with a Quali- Quantitative approach, a critical propositional paradigm looking at all times the relationship between dependent and independent variable. The theoretical framework of investigative work is an investigation and compilation of investigative background, philosophical and legal basis bibliographical information collected from books, texts, magazines, documents, newspapers or Internet, among others, several authors focused on developing conceptually the Variable Independent play strategies and their fundamental categories as: Cognitive processes, Pedagogy; As well as the variable Dependent Academic Performance: Natural Sciences, Curriculum of Basic Education. For the present investigation the hypothesis has been put forward: The play strategies affect the academic performance of the sixth year students, to verify the hypothesis, we applied surveys to 3 teachers and 35 students using the Chi square method taking as Base 4 questions applied to students; Thus verifying the hypothesis, after conducting the research and analyzing the results obtained during the application of the surveys, the conclusions are reached, and a technical article is written with the results obtained from the research work.

Descriptors: Play strategies, academic performance, natural sciences, pedagogy, cognitive processes.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación sobre “Estrategias Lúdicas en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C” de la ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua” pretende mejorar la aplicación de las estrategias lúdicas en las Ciencias Naturales.

Las Estrategias Lúdicas en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales son muy importante en el ambiente educativo de un estudiante de educación básica, pues esta asignatura influye al estudiante desde sus inicios para la formación de conceptos y el desarrollo de habilidades apoyándose en la observación directa.

CAPÍTULO 1: el tema, **planteamiento del problema**, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación, justificación, objetivo: general y específicos, lo que justifica el proyecto antes mencionado y lo que se desea alcanzar.

CAPITULO 2: **marco teórico**, antecedentes investigativos, fundamentación: filosofía, legal, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables.

CAPÍTULO 3: **la metodología**, modalidades de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, técnicas e instrumentos, plan de recolección de la información, plan de procesamiento de la información que estará encaminada a recabar información desde donde se produce el fenómeno tomando contacto de forma directa con la realidad y recopilar la información que luego serán analizados.

CAPÍTULO 4: el análisis y la interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los 35 estudiantes del sexto año de Educación Básica y 3 docentes, donde se vivencia la problemática existente y la verificación de Hipótesis.

CAPÍTULO 5: las conclusiones y recomendaciones que se extraen de los resultados de las encuestas de la investigación.

BIBLIOGRAFÍA: contiene a los autores, años, lugares, links, nombres de las páginas web de donde se obtuvo la información para la realización de este trabajo de investigación.

PAPER, Luego de realizar el proyecto de investigación, se pudo sistematizar el artículo técnico con el tema estrategias lúdicas en el rendimiento académico el mismo que contiene: resumen, introducción, materiales, métodos, resultados, discusión y conclusiones.

ANEXOS, muestra las encuestas que se aplicó a los estudiantes y docentes.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE LA “UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA A.B.C DE LA CIUDAD DE AMBATO DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

En el **Ecuador** se ha establecido las estrategias lúdicas en las instituciones educativas, con el fin de promover la participación de los estudiantes en la que ellos realicen un rol activo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la cual el docente es el que incentiva a los estudiantes a que se involucren y desarrollen sus capacidades psicomotrices, cognitivas, efectivas, de comunicación y creatividad, aprendiendo de forma autónoma, integral y con calidad.

De esta forma, el Instituto de la Niñez y la Familia (INFA) y el Programa de Protección Social (PPS) se integrarán al MIES. Este nuevo enfoque institucional se centra en dos áreas: Inclusión al Ciclo de Vida y la Familia y Aseguramiento para la Movilidad Social. Dentro de ellos está la Protección Especial, enfocado en la prevención de la violación de derechos de los niños, niñas y adolescentes, que desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. (Ministerio de Inclusion y Economía Social, 2012).

Cabe recalcar que la Educación en el Ecuador ha tomado una reestructuración de mucha importancia del cual los únicos beneficiados son los estudiantes de todo los establecimientos educativos, pero sin embargo muchas de las instituciones Educativas

aún no están cumpliendo a cabalidad dentro del proceso educativo, se debe tomar en cuenta que los estudiantes de nuestro país merecen y necesitan la mejor educación en el área de las Ciencias Naturales y en las demás áreas.

El país al momento vive cambios significativos en la educación donde la responsabilidad del maestro en calidad de facilitar o mediador del conocimiento utilizando estrategias, métodos técnicas entre otros, pero sin embargo algunos establecimientos no cumplen con los objetivos y metas de proporcionar una educación integral, entre las razones está la escasa preparación y aplicación en estrategias lúdicas por parte de los docentes hacia sus estudiantes.

En la Provincia de **Tungurahua** se propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor. (González, 2013)

En las Instituciones Educativas de la Provincia lamentablemente aún no aplican correctamente lo mencionado anteriormente, lo que hace que los estudiantes tengan un bajo rendimiento académico y que la educación sea de baja calidad. Se ha observado que el poco interés en la aplicación de las estrategias lúdicas prevalece en las instituciones educativas, los docentes no utilizan juegos, dinámicas que permitan el desarrollo intelectual, cognitivo que ayuden a la comprensión de todo lo relacionado con las Ciencias Naturales.

En algunas Instituciones Educativas los docentes no aplican estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje porque piensan que fomentan el desorden dentro del aula y porque son poco importantes.

En la **Unidad educativa particular mixta A.B.C** de la ciudad de Ambato, se ha podido observar la falta de actividades lúdicas dentro del salón de clases, esto

conlleva a que los estudiantes se desmotiven. Es muy importante recalcar que los docentes son los responsables de que los estudiantes aprendan de una manera adecuada, por lo tanto los docentes son los encargados de lograr el aprendizaje de todos sus estudiantes. Lo que se demuestra que la aplicación de estrategias lúdicas hace posible el logro de un objetivo, obtenido por el estudiante con una mayor seguridad, claridad en la actividad a desarrollar, evento o misión que se esté desarrollando.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

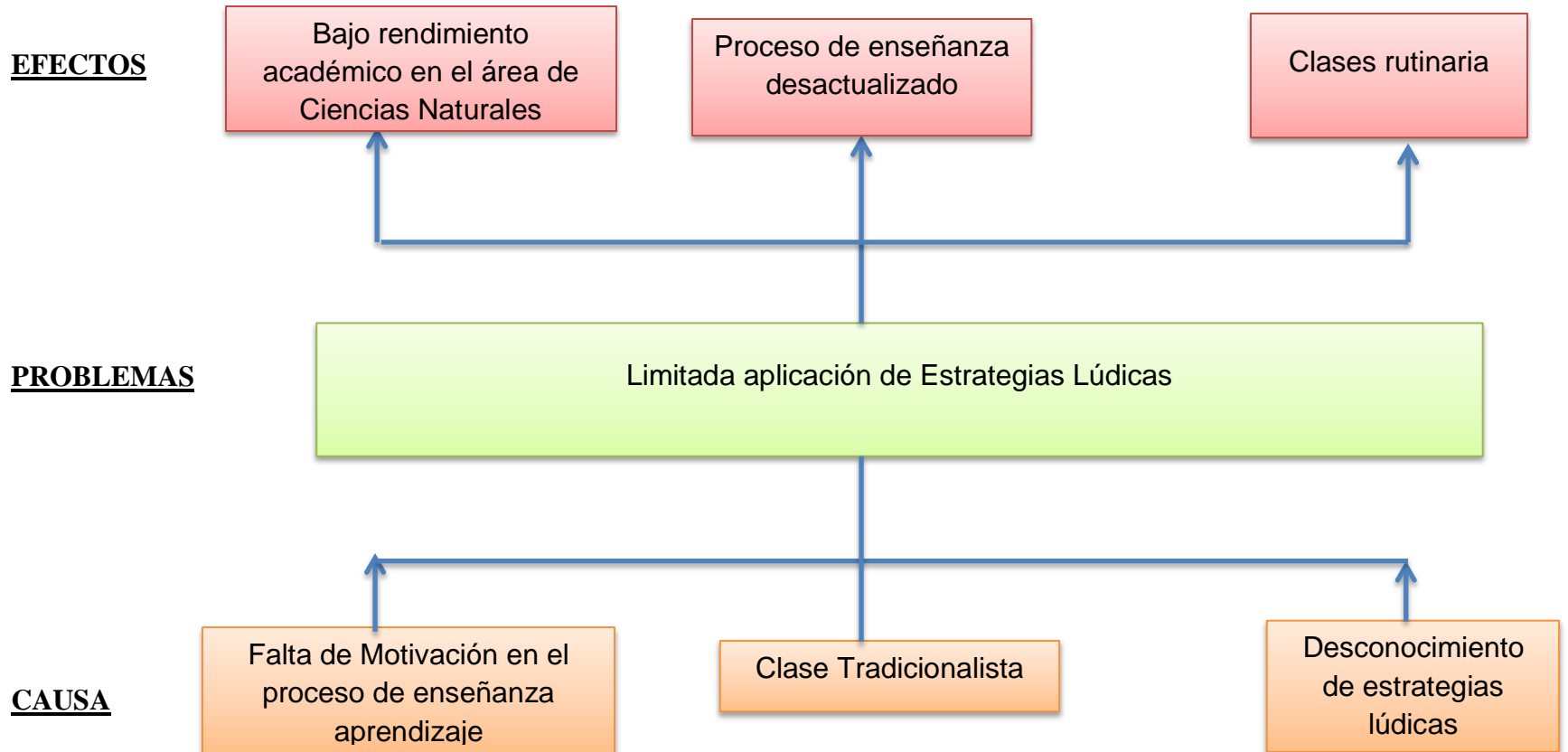


Gráfico N° 1: Árbol de problemas

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

1.2.2 Análisis Crítico

La falta de motivación por parte de los actores educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del salón de la institución educativa, permite conocer que hay un desinterés total por parte de los estudiantes, esto conlleva a que muchos de ellos tengan un bajo rendimiento académico en el área de Ciencias Naturales y a que pierdan el interés por aprender cosas nuevas acerca de la asignatura que se le está dando en esos momentos, también provoca que el labor docente siga siendo tradicionalista sin innovación y de esta manera los estudiantes no desarrollan destrezas, habilidades y capacidades.

Una de las carencias que presentan los docentes con su manera de impartir la asignatura es que la realizan de una manera tradicionalista, esto presentando en el salón de clase vienen a recaer en un proceso de enseñanza desinteresado para los estudiantes, lo cual demuestra que existen demasiados docentes los cuales son conformistas y solo se limitan a indicar lo que está en los textos y no se preocupan por un proceso de enseñanza aprendizaje adecuado para los estudiantes de este siglo.

El desconocimiento de estrategias lúdicas por parte de docentes es un tema muy importante y de mucho interés ya que muchos de ellos no saben cómo incluir estas estrategias en el salón de clase, lo cual hace que la clase decaiga en un ambiente hostil, es de conocimiento global saber que muchos de los estudiantes manejan estrategias lúdicas de una manera correcta y el docente en muchas ocasiones termina con las aspiraciones de los estudiantes en poder surgir dando como resultado unos estudiantes monótonos y tradicionalistas.

1.2.3 Prognosis

De no aplicar las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C” de la ciudad de Ambato de la Provincia de Tungurahua. Se generara niños desmotivados sin ánimos de aprender conocimientos nuevos que con lleva la asignatura de Ciencias Naturales, un desenvolvimiento muy bajo de lo común y con ello que su condicionado se verá reflejado en su rendimiento académico, al desarrollar unas estrategias lúdicas adecuadas se podrá evidenciar que el juego es un medio de aprendizaje que facilita el trabajo tanto al docente como al estudiante y con ello el resultado final será la comprensión rápida del estudiante.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C” de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua?

1.2.5 Preguntas directrices

- ¿Qué estrategias lúdicas se aplican en el salón de clase?
- ¿Cuál es el Rendimiento Académico de los estudiantes de sexto año en el área de Ciencias Naturales?
- ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el rendimiento académico en el área de Ciencias Naturales?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

Delimitación del contenido

Campo: Educación

Área: Estrategias Lúdicas

Aspecto: Proceso de Aprendizaje

Delimitación espacial: La investigación se desarrollara en la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”

Delimitación temporal: La investigación se realizó durante el periodo académico octubre – marzo 2015

Unidad de observación

Se trabajó con los Estudiantes y el Docente de sexto año de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”

1.3 JUSTIFICACIÓN

La **importancia** de este trabajo servirá para investigar y desarrollar los diferentes procesos de aprendizaje que se podrán utilizar dentro del salón de aula, con el cual nos permita encaminar hacia la obtención de una calidad de educación, además podremos vincular el proceso de aprendizaje significativo con el del desarrollo de la competencia, además determinaremos si el docente de sexto año al incluir las estrategias lúdicas dentro de la asignatura de ciencias naturales, obtendrá resultados favorables los cuales ayudaran en una mejora de calidad de educación.

Esta investigación tiene gran **interés** para toda la comunidad educativa, el cual permitirá conocer la razón por la cual los docentes no emplean las estrategias lúdicas para potencializar el aprendizaje en sus estudiantes, ya que es de conocimiento mundial la gran importancia de una estrategia lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, esta investigación ayudara a mejorar la calidad de educación y pondrá en evidencia la importancia de incluir dentro del salón de clase las estrategias lúdicas.

En este trabajo los **beneficiarios** serán los estudiantes, docentes, las autoridades del plantel educativo ya que ayudaran a los estudiantes al desarrollo de sus capacidades, además permitirá conocer a los docentes un sinfín de estrategias lúdicas que podrán ayudar a mejorar la calidad de educación y no solamente en la asignatura de ciencias naturales sino implementando en las demás asignaturas diferentes estrategias lúdicas acorde a la asignatura ya antes mencionadas.

La **factibilidad** de esta indagación se observará porque los resultados tendrán relevancia ya que la investigación está radicada en que para ser desarrollada se cuente con fuentes apropiadas de investigaciones e información, una ayuda pilar en esta investigación son los docentes de la unidad educativa conjuntamente, además de una disposición de tiempo adecuada, los recursos técnicos y tecnológicos necesarios, el costo de la investigación no demandar demasiado ni tampoco al acto de un impacto ambiental.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia de las “Estrategias lúdicas para desarrollar el rendimiento académico de los estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua”

1.4.2 Objetivos Específicos

- Investigar las diferentes estrategias lúdicas que los docentes aplican en el salón de clase.
- Identificar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.
- Sistematizar los resultados obtenidos sobre la relación de las “Estrategias metodológicas y el rendimiento académico en el área de las Ciencias Naturales de los estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua”.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

(Vélez, 2010)“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos”

- En esta investigación se llega a la conclusión de que se observa un acentuado manejo del método tradicional, por parte de los docentes el cual obstaculiza, en muchos casos el cambio en el Ámbito Educativo.
- Los niños niñas son los protagonistas y no espectadores de las actividades lúdicas para el desarrollo de su motricidad gruesa
- La motricidad gruesa nos ayuda a que los niños y niñas tengan un mejor desenvolvimiento para toda su vida.

El autor manifiesta que las actividades son de mucha importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa del niño, pero con el resultado de las encuestas se ha podido notar que los docentes tienen poco conocimiento sobre las actividades lúdicas y por lo tanto no las aplican con sus estudiantes.

De la autora (Chicaiza, 2011) **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA ALFONSO TROYA DE LA CIUDAD DE AMBATO**”, quien concluye:

- La mayoría de los docentes están trabajando siguiendo el modelo tradicionalista, porque las clases de Lengua y Literatura no son interesantes y utilizan métodos de enseñanza caducos lo que hace que el niño no ponga interés en clase.
- Los docentes no motivan a los estudiantes durante el proceso enseñanza-aprendizaje lo que da como resultado que el maestro no logre cimentar los

conocimientos de manera adecuada y provoque que el niño se aburra o no quiera asistir a clases ya que para ellos es una tortura aprender lengua y literatura.

- El desconocimiento del docente sobre la variedad de actividades lúdicas que existen y que le van a permitir incentivar al alumno y mejorar el aprendizaje.

La autora argumenta que en la institución los docentes desconocen la variedad de actividades lúdicas para aplicar en los procesos de enseñanza aprendizaje, todavía aplican la educación tradicional, en la que se puede deducir que no aplican actividades creativas.

(Bejarano, 2012) con el tema: “ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL 17 DE ABRIL DEL CANTÓN QUERO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

- La mayor parte de maestros no utilizan estrategias innovadoras en el proceso enseñanza aprendizaje de Matemática, sin tomar en cuenta que los maestros debemos buscar caminos con el fin de que sean los estudiantes los que construyan su propio conocimiento, para que sea un aprendizaje significativo.
- Un alto porcentaje de estudiantes investigados sienten la necesidad de que el maestro utilice estrategias lúdicas cuando está impartiendo conocimientos nuevos, ya que la falta de ellas no permite desarrollar su creatividad, las destrezas necesarias y lo más importante, el gusto por aprender y comprender la Matemática.
- Un gran porcentaje de estudiantes encuestados se refiere a que los conocimientos que se pueden aplicar son aquellos aprendizajes significativos, ya que son los que se guardan en nuestra memoria y los sacamos a flote en el momento que los requerimos para su aplicación, se puede agregar que la relación entre conceptos es fundamental, porque estos facilitan las nociones generales del nuevo conocimiento.

La autora manifiesta que la mayoría de los docentes no utilizan estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje y por lo tanto existe un alto porcentaje de estudiantes que tienen un bajo rendimiento académico. Los docentes deben estar actualizados en las estrategias que pueden aplicar para generar que los

estudiantes formen su propio conocimiento y que lleguen a obtener un aprendizaje significativo.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La presente investigación se ubica en el modelo pedagógico crítico propositivo ya que trata la formación de personas como sujetos activos capaces de tomar decisiones y presentar juicios de valor. Este trabajo de investigación tuvo como propósito analizar la importancia de las estrategias lúdicas en Educación básica y su mejor rendimiento académico en los estudiantes.

La epistemología se dedica al estudio de la estructuración y fundamentación de los conocimientos científicos y es una rama de la filosofía. Se trata de encontrar la naturaleza del corpus de conocimiento de una ciencia en particular. (Euge, 2010)

2.2.1 Fundamentación Ontológica

Es aquello que estudia el ser en cuanto ser, el interés de estudiar al ser se origina en la historia de la filosofía cuando esta surge de la necesidad de dar explicaciones racionales, no mitológicas, a los fenómenos del mundo físico, también debemos recordar que el carácter universal de la filosofía, tuvo su origen en la necesidad de un conocimiento valido a todo fenómeno, y en las deficiencias de los conceptos inicialmente desarrollados, para ser llevados a la práctica concreta en los fenómenos físicos, o sociales. (Gallardo, 2011)

La antología es parte de la filosofía que estudia al ser y su existencia en general, la enseñanza debe ser primordial ya que de esto depende que los niños y niñas adquieran excelentes conocimientos en el área de las matemáticas, mediante el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.2 Fundamentación Axiológica

Este trabajo de investigación tiene una fundamentación axiológica porque busca rescatar y fortalecer la práctica de los valores ya que los niños, niñas y adolescentes deben conocer que como ciudadanos tienen derechos y responsabilidades, manteniendo un respeto mutuo con la sociedad, respetando y cuidando la naturaleza, estableciendo compromisos de progreso y adelanto consigo mismo y con el país.

2.2.3 Fundamentación Sociocultural

“Los fundamentos socio-culturales parten del conocimiento profundo de la realidad integral ecuatoriana como son: Impulsar la conservación, enriquecimiento, valoración y difusión del patrimonio histórico-cultural del país” (Byrne, 1998)

Esta investigación se fundamenta en la realidad socio-cultural, desea promover la organización social como base de la democracia y de su desarrollo. Investigar y difundir masivamente la riqueza de la herencia cultural material e inmaterial existente a nivel local, regional y nacional.

2.2.4 Fundamentación Epistemológica

Este trabajo de investigación será tomado desde un enfoque epistemológico de totalidad concreta, ya que el problema presenta algunas causas y algunas consecuencias, se desarrolla en contextos distintos, buscando de esta manera su transformación y la del sujeto de investigación.

La construcción del conocimiento en la historia de la humanidad se ha dado por medio de cuatro modos o maneras de acercamiento a la realidad: el conocimiento vulgar o de mera opción, el conocimiento empírico o de experiencia personal, el conocimiento científico y el conocimiento filosófico. (Marín, 2009)

2.2.5 Fundamentación Psicopedagógica

La enseñanza es, de hecho, la aplicación de los principios del aprendizaje. Sin embargo, existen varias teorías del aprendizaje y no hay acuerdo total en este aspecto, por lo que las diversas teorías conviven sin ser absolutamente excluyentes. Se propone una forma de asociar algunos principios de tales teorías a los distintos tipos de materiales educativos que podrían elaborarse utilizando las nuevas tecnologías, particularmente mediante un equipo de cómputo, aun cuando su uso y distribución puedan ser en un medio distinto de la computadora. (Peña, 2012)

La presente investigación se enfoca en la psiquis de los actores educativos para que de esta manera puedan contar a futuro con las condiciones necesarias para que puedan vivir con respeto y en igualdad de condiciones.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Según la Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Constituyente, 2008):

Constitución Política de la República

Lit. 4.- Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Este trabajo de investigación se fundamenta en la Constitución política del Ecuador, los artículos mencionados garantizan el fortalecimiento, la actualización y la constante capacitación para el mejoramiento pedagógico y académico, con el fin de mejorar la calidad y la igualdad de la educación, que los docentes impartan nuevos conocimientos al estudiante y conocimientos que conlleven a un aprendizaje significativo.

Código de la Niñez y Adolescencia

Este trabajo también se fundamenta en el (Código de la niñez y de la adolescencia, 2014)

Capítulo III.- Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.-Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

3.- Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

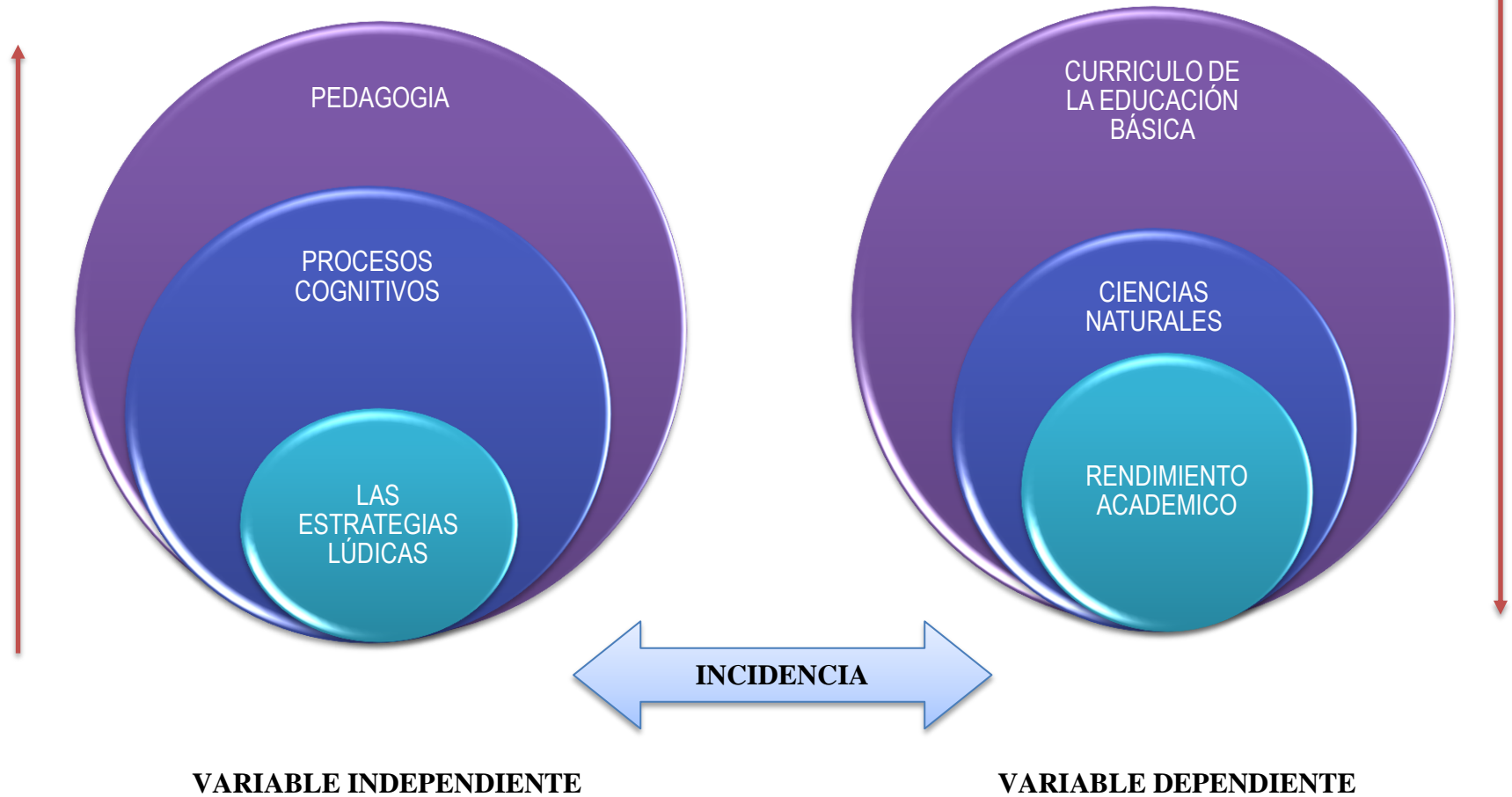


Gráfico N° 2: Categorías fundamentales
Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

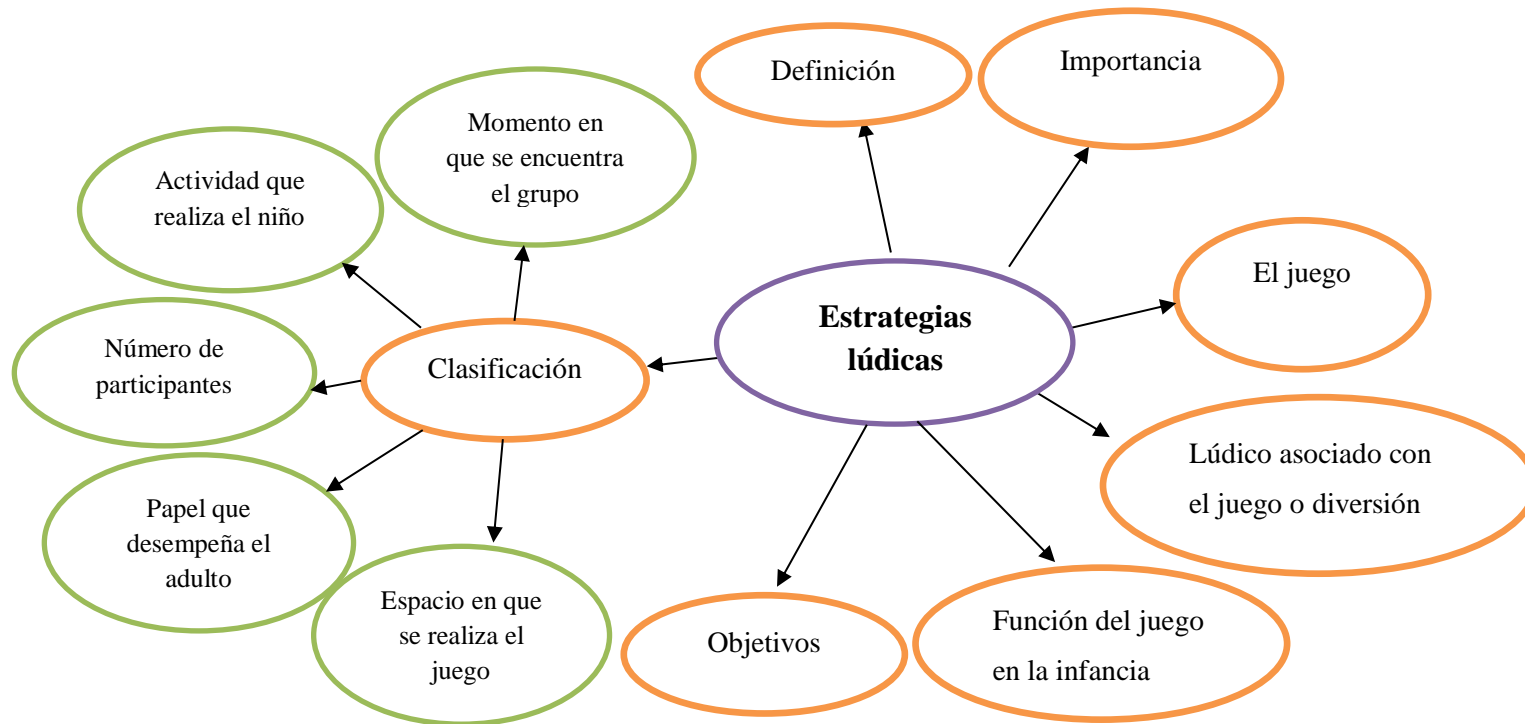


Gráfico N° 3: Subcategorías de la variable Independiente
Elaborado por: Carlos Alberto Balcázar Guerrero

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

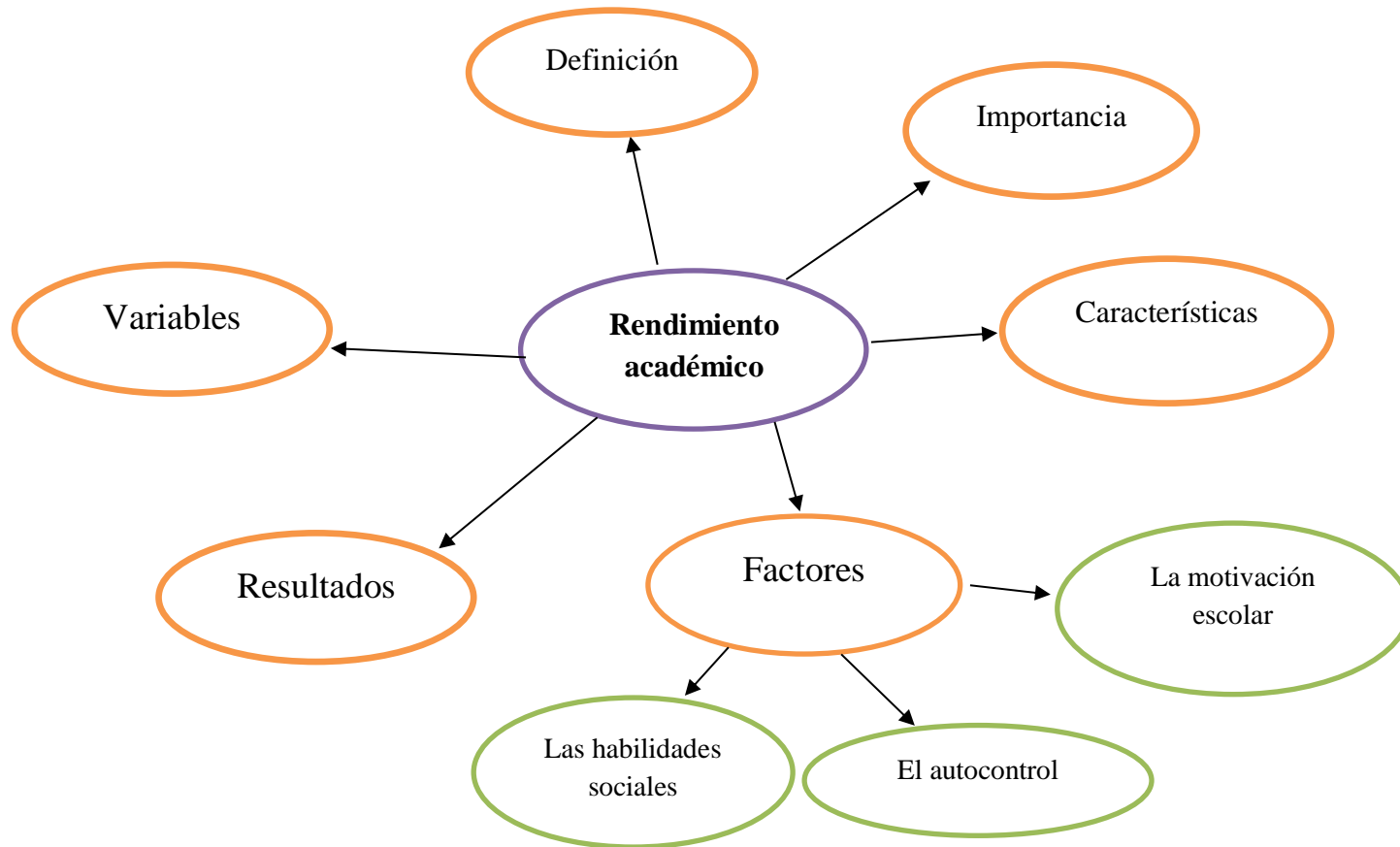


Gráfico N° 4: Subcategorías de la variable Independiente
Elaborado por: Carlos Alberto Balcázar Guerrero

2.4.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE:

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Definición de estrategias

“Es un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento” (Diccionario de la Lengua Española, 2014)

Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica. (Castillo, 2012)

Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. También se considera como un medio, la vía, es el cómo para la obtención de las metas y objetivos de la organización, es el arte de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por docentes, dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que utilizan o que controlan.

Lúdica

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como juegos infantiles, juegos de azar, actividades de recreación entre otros.

La lúdica significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. (Etimologías, 2015)

La lúdica es un ejercicio que provoca alegría, placer, diversión, entre otros. También decimos que es una necesidad del ser humano, ya que es una parte constitutiva de él, el ser humano necesita comunicarse y expresar lo que siente ya sea reír, saltar, gritar, entre otras.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son actividades que cualquier niño o joven realizan entregando todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo, para sentirse feliz y satisfecho, favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. También es considerada como jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, ya que participar en las actividades con otras personas ayuda a que el ser humano sea cooperativo y sociable con las demás personas.

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea

diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando. (Guerrero, 2014)

Las estrategias lúdicas son esenciales para enseñar a pensar y aprender a aprender. También se define como instrumentos para potenciar actividades de aprendizaje y solución de problemas, como también fomenta la exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos. Los docentes deben conocer la importancia del juego como estrategias, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño en su aprendizaje significativo y la consolidación de sus habilidades.

Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son importantes porque favorecen en la infancia a la: autoconfianza, autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. También ayudan en el desarrollo intelectual de los niños y en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual. (Vulka, 2009)

El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal, para los docentes es importante que los estudiantes adquieran aprendizajes significativos que les ayude a ser críticos frente a distintos problemas que se

presenten en su cotidianidad, para obtener resultados positivos y motivantes, el docente debe actualizarse constantemente adquiriendo conocimientos especializados acerca del uso de estrategias lúdicas.

La misma ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador. Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases.

El juego

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, entre otros. (Educativa , 2011)

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con el fin de recrear o de divertirse, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican, normalmente se requiere del uso mental y físico. El juego puede ser utilizado como una herramienta educativa.

Las reglas que se plantean dentro de un juego fomenta a que la persona respete la forma de pensar de cada uno, ya que en un juego hay que aceptar y compartir convirtiéndose en un mediador de la convivencia y del respeto al otro, es importante tener en cuenta las edades y sexo de los alumnos para seleccionar y proponer los juegos.

Lúdico asociado con el juego o diversión

El juego es necesario para tener una vida más placentera y para evadirse del estrés cotidiano, es por ello que está vinculado con lo lúdico, ya que al momento de jugar se siente un placer y un sentimiento agradable. El juego como el acto que permite llevar a la práctica de: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo en todos los seres humanos.

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje oral y simbólico manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

El juego es un conjunto de actividades que los seres humanos realizamos para sentirnos alegres y emocionados y se define a las actividades lúdicas como acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse de los conocimientos dentro de un espacio destinado para el aprendizaje.

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en (García, 2012):

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego.

El juego es útil y es serio para el desarrollo del niño en la medida en el que es utilizado, la importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en el juego debe consistir en facilitar las condiciones que permiten el juego.

Son los momentos en el que el niño disfruta la actividad que está realizando de una forma organizada ya sea en un espacio abierto como en un espacio cerrado. La recreación es muy importante dentro de la formación del niño ya que gracias a ella el niño es más creativo y llega a tener un mejor ritmo de vida.

Objetivos de la práctica lúdica

Martínez, L. (2014) Afirma los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica. Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. El juego es de mucha ayuda para que la persona

alcance su desarrollo personal, ya que mediante la recreación el ser humano puede pensar de diferente condición, participando de una manera más amplia y libre.

Clasificación de las estrategias lúdicas

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Para (Quiroz, 2012) las estrategias lúdicas pueden ser clasificadas en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo

El espacio en el que se realiza:

El espacio donde se fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores. (Quiroz, 2012, pág. 1)

El docente debe aprender a distinguir los juegos que puede realizar dentro del aula y los que debe realizar fuera del mismo, ya que si necesitan espacio suficiente para poder realizar se considera propias de hacerlo en un espacio exterior y amplio, mientras que las actividades que no necesitan de mucho espacio se pueden realizar dentro del aula.

Papel que desempeña el adulto

La parte del adulto que interviene es una parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano.

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego. (Quiroz, 2012, pág. 1)

En todos ellos los educandos tienen un papel de enseñar y dirigir el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos. Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con objetos, pero necesita que el educando este presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego, a esto se denomina juego presencial.

Juego según el Número de participantes

Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo, la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo. Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Cuando hablamos del ciclo

de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. (Quiroz, 2012, pág. 2)

En el juego individual el niño juega individualmente explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance. En el juego paralelo los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social. En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

Actividad que promueve en el niño:

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicios específicos del periodo sensorio motor.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia.

El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia.

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa. (Quiroz, 2012, pág. 4)

La utilización del juego para animar la vida de un grupo y facilitar la comprensión del conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o para dar

solución a los conflictos que se presenten en cualquier grupo humano es una estrategia relativamente nueva pero que tiene la ventaja de ser muy divertida y sencilla de plantear.

PROCESO COGNITIVO

El proceso cognitivo, particularmente se encarga del estudio de los procesos mentales que hacen posible al hombre reconocer, planificar, ejecutar, pensar, tomar decisiones y sobre todo, sobrevivir.

Es fundamental que el docente considere los procesos cognitivos, más que como resultados, como el desarrollo de competencias necesarias para el aprendizaje, ya que el proceso cognitivo es el conjunto de habilidades y procesos que orientan al desarrollo del pensamiento para un mejor aprendizaje.

El aprendizaje se alcanza a través de un conjunto de habilidades cognitivas que orientan el desarrollo del pensamiento humano. En el mundo educativo es fundamental considerar al aprendizaje como una construcción de significados. El aprendizaje se alcanza a través de un conjunto de procesos y habilidades cognitivas que orientan el desarrollo del pensamiento humano. Es importante subrayar la importancia de los procesos cognitivos propios de cada individuo - y su propia estructura cognitiva -, para abordar el aprendizaje, considerando, también, la manera de procesar y organizar la información. En la actualidad, los aprendices de la era tecnológica, deben percibir, atender, memorizar, razonar y comunicar lo que piensan. (Utalca, 2012, pág. 1)

Los procesos cognitivos son un conjunto de procesos mentales que tienen lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta a éstos, funciones complejas que operan las representaciones perceptivas o recobradas de la memoria a largo plazo. Es fundamental que los docentes consideren los procesos cognitivos, más que como resultados, como el desarrollo de competencias necesarias para el aprendizaje.

Clasificación de los procesos cognitivos

Observación / Percepción: Consiste en examinar intencionalmente, mediante los sentidos, una situación u objeto del mundo que nos rodea, para averiguar hechos o aspectos del hecho o fenómeno. La observación en algunos casos tiene un propósito específico y en otros busca una exploración general. (Utalca, 2012, pág. 2)

La capacidad para observar, para fijar la atención en lo que nos rodea, es la base para determinar sus atributos, cualidades, propiedades o características. Debido a que no todos los estímulos que existen a nuestro alrededor son de nuestro interés en algún momento, utilizamos un mecanismo de filtración llamado percepción selectiva para ignorarlos. Existe retroalimentación, que consiste en volver a revisar el propósito de la observación, lo que estimula la flexibilidad pues sabemos que se puede revisar lo hecho y modificarlo para mejorarlo.

Memorización: “La memoria es la base fundamental para el aprendizaje y el pensamiento, ya que permite almacenar y recuperar conocimientos acumulados, evocar experiencias y retener lo aprendido para utilizarlo cuando sea necesario”. (Utalca, 2012, pág. 1)

Entre las estrategias que pueden ser utilizados para la memorización en el aprendizaje, están: la elaboración de resúmenes y esquemas, parafrasear, repetir lo que entendemos o solicitar a otra persona que nos pregunte sobre lo estudiado.

¿Cómo memorizar?

- Comprender primero: Antes de memorizar debemos asegurarnos de haber entendido. Es necesario saber por qué ocurren los fenómenos, el porqué de una afirmación, etc.

- Repensar más que repasar: Debemos repensar los conocimientos adquiridos, es decir, relacionarlos con nuestros conocimientos previos, criticar, discutir o redactar con nuestras propias palabras lo aprendido, ya que si solo nos limitamos a asimilar la información no llegaremos a apropiarnos de los conocimientos.

Análisis - Síntesis: El análisis tiene dos sentidos principales (Utalca, 2012, pág. 2):

- Es el proceso de distinguir y separar las partes de un todo para conocer sus principios o elementos
- Se refiere al examen que se hace de una cosa, situación, obra o discurso.

Uniendo estas dos perspectivas puede indicarse que el análisis es la comprensión de algo a través de su descomposición en elementos, es la descomposición de un todo en sus partes componentes con la intención de comprenderlo.

Comparación: “Consiste en establecer relaciones de semejanzas o diferencias entre objetos, situaciones, hechos o personas. Las relaciones se establecen en base a algún criterio”.

Existen dos factores imprescindibles para la comparación, los objetos y el criterio en función al cual se va a establecer la comparación.

Clasificación: Es la agrupación de los elementos de un conjunto en subconjunto, clases o conceptos clasificatorios que lo dividen en forma excluyente (oposición entre dos cosas por una de las cuales hay que optar) y completa.

Una vez que se separa las cosas semejantes y separa las que son diferentes, la observación y la comparación son prerequisites para la clasificación, la observación permite la recolección de datos del conjunto a clasificar, mediante los cuales se hace la

comparación para determinar las semejanzas y diferencias y en función de estas diferencias se establecen las distintas clases en las cuales se agrupan elementos semejantes.

Inferencia / deducción / interpretación: Es la operación mediante la cual se pasa de una verdad conocida a una desconocida, es decir, a partir de lo que sabemos, hacemos deducciones, conclusiones o derivaciones. Esto supone el riesgo de equivocarnos. La inferencia puede tener múltiples representaciones:

- Temporal: interpretaciones basadas en observaciones pasadas.
- Estadística: inferencia hecha a partir del estudio de una muestra de población.
- Lectura: deducir el significado de un término por el contexto.
- Definición: si algo pertenece a una clase se pueden inferir sus características esenciales.

PEDAGOGÍA

La pedagogía es considerada como una disciplina, ciencia, arte o saber que tiene por objetivo el planteo, estudio y solución de problemas educativos. También se puede decir que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que regulan los aprendizajes en el proceso educativo.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego Paidós que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. (Daysi, 2012, pág. 1)

La pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el

proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

La pedagogía, como lo indica sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje, por tal motivo si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se lleva a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida.

Importancia

Siendo la Pedagogía una ciencia dedicada al estudio de la educación, y a la vez un arte, su importancia radica en los aportes que puede realizar prácticamente a la mejora en ese ámbito, indicando la manera más eficaz, de qué enseñar, cómo enseñar y cuándo hacerlo. (Fingermann, 2012)

La pedagogía hace conscientes los métodos y técnicas pedagógicas empleados, las dificultades diarias del proceso enseñanza aprendizaje, sus posibilidades y limitaciones, la adaptación de los contenidos a los distintos niveles madurativos del educando, obligando a repensar la práctica áulica, valorarla, tomar una posición crítica, comprometerse con su participación, responsabilizándose por los resultados, retornando el camino si es necesario.

Objetivo de la Pedagogía

La pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, esta si puede tener las características de una obra de arte, la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella, cuando la educación es bien concebida y practicada también

constituye un arte complicado y elevado, pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad. (Daysi, 2012, pág. 3)

El objetivo de la pedagogía es articular procesos de circulación culturales, relaciones humanas que los hacen posible y sentidos que otorgan y/o reproducen los mencionados procesos y relaciones.

La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la Formación y estudia a la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano. Brindándole a la educación un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la educación dándole un sentido globalizado de modelos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La pedagogía como técnica: es un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.

La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, constituye un sistema y usa métodos científicos como la observación y experimentación.

Currículo de la Educación Básica

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país se elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros, el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, señalando la patrones de acción u

orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidades estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado.

Un currículo sólido, bien fundamentado, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para el mantenimiento de la continuidad y la coherencia en la concreción de las intenciones educativas garantizan procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad. Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas. (Educación.gob, 2014)

El currículo está elaborado con el fin de dar solución a las necesidades de aprendizaje de la sociedad, este currículo entra en vigencia en el régimen sierra en septiembre de 2016 y en el régimen costa en 2017, excepto en el caso de las áreas de Educación Cultural y Artística y Educación Física, que entrarán en vigencia en el régimen costa 2016. Sus principales características son la organización por áreas y niveles y subniveles educativos y una selección de contenidos básicos adecuada a los requerimientos de la sociedad y el medio escolar.

Educación General Básica Preparatoria

El subnivel de Educación General Básica Preparatoria, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), es considerado como el primer grado de la educación obligatoria y atiende a niñas y niños de 5 a 6 años de edad. Es el único subnivel de la Educación General Básica que comprende un único grado.

En este grado de Básica, los docentes deben observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado (Art. 191, Reglamento de la LOEI). Estas estrategias deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad

obligatoria sea placentero y motivante. La promoción al siguiente grado es automática; sin embargo, es necesario que docentes, madres y padres de familia o representantes, coordinen acciones para garantizar el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño planteadas en el presente documento. (Currículo de los niveles de Educación , 2016, pág. 290)

En este primer grado de Educación General Básica se trabaja en torno a tres documentos curriculares los cuales son: un currículo integrador, que toma en cuenta el desarrollo de aspectos cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos de los estudiantes, que acapara el grueso de la jornada escolar; un currículo específico para el área de Educación cultural y Artístico y para terminar, el currículo de Educación Física.

Educación General Básica Elemental

En la Educación General Básica Elemental, el estudiante desarrollara habilidades cognitivas y sociales que le permiten relacionarse y afianzar lazos con los demás, mediante el trabajo dirigido, en equipo e individual, que aporta, de manera positiva y eficaz, a la comprensión y a la práctica de sus deberes y derechos.

En el subnivel Elemental asimismo, reconoce su entorno familiar, social, cultural y físico, ubicando su casa, su escuela y parroquia, identificando en él elementos básicos de la geometría, conociendo los recursos renovables y no renovables y representándolo con técnicas diversas. En este subnivel, el docente tiene el compromiso de sentar las bases para la formación de destrezas que afiancen el desarrollo de lectores, hablantes y escritores competentes, capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas; esta tarea no se limita a la alfabetización inicial, sino que debe acercar a sus estudiantes a la cultura escrita y a la de las diferentes lenguas originarias del Ecuador. . (Currículo de los niveles de Educación , 2016, pág. 384)

Además, el docente debe trabajar con los estudiantes en el desarrollo de competencias básicas de razonamiento que les permitan resolver problemas de sumas, restas, multiplicaciones y reducciones sencillas de diversas medidas. De esta manera el estudiante aprende a comunicar, registrar e interpretar gráficos estadísticos

elementales y patrones, para solucionar las dificultades que se le presenten en situaciones cotidianas.

Educación General Básica Media

En este subnivel, el estudiante reconoce las lenguas originarias del país para luego reflexionar sobre su importancia en la construcción de la identidad y la diversidad sociocultural y trabaja para comunicarse de forma oral con eficiencia, identificando ideas centrales que permitan la argumentación.

El docente apoyará la comprensión y producción de textos orales y escritos con el objetivo de que sus estudiantes apliquen adecuadamente los conocimientos de léxico y orden sintáctico y adquieran habilidades para la valoración de los textos y sus autores, a partir de la comprensión y el dominio de las figuras literarias que, posteriormente, les servirán para fundamentar y explicar diversos productos artísticos con estructura propia, como piezas musicales, obras teatrales, instalaciones artísticas y prácticas corporales expresivo-comunicativas. El estudiante, al finalizar este subnivel, plantea pequeñas hipótesis, extrae información por sí mismo o a través del trabajo colaborativo; recolecta, diagrama e interpreta resultados que, más adelante, le permitirán responder a su hipótesis o, en su defecto, emitir juicios que le lleven a la solución de problemas de su entorno. (Currículo de los niveles de Educación , 2016, pág. 578)

Además, desarrolla la habilidad de investigar a través de la consulta ética de fuentes, identificando la información válida y confiable que encuentra en los entornos tecnológicos. Por otro lado, el estudiante se beneficia del manejo de herramientas cartográficas, tecnológicas de información e investigación, y de las propiedades algebraicas, equivalencias, cálculo mental, modelos matemáticos, análisis de proporcionalidad, cálculo de probabilidades y medición de áreas, para la verificación de resultados.

Educación General Básica Superior

El subnivel Superior de la Educación General Básica constituye la antesala del nivel de Bachillerato. En este subnivel los estudiantes cuentan con docentes especialistas en las diferentes áreas y los niveles de interdisciplinariedad y complejidad epistemológica, disciplinar y pedagógica aumentan.

Por eso, aquí se profundizan los valores del perfil del Bachillerato ecuatoriano – justicia, innovación y solidaridad– a través de todos los aprendizajes propuestos, estimulando la construcción de la sociedad del Buen Vivir y la diversidad natural, física, biológica, social e intercultural. Se reivindica la cosmovisión del Sumak Kawsay; También, se promueve la resolución de problemas por medio del razonamiento lógico y el pensamiento hipotético-deductivo; la participación ciudadana responsable y comprometida con el cuidado de la salud, reproductiva e integral; a través de la comunicación racional y la construcción de acuerdos. (Currículo de los niveles de Educación , 2016, pág. 738)

De la misma manera, se favorece la comprensión de los procesos sociales de liberación, de integración regional y de construcción de proyectos sociales alternativos a los sistemas socioeconómicos vigentes y sus mecanismos de dominación, la valoración del trabajo en la historia humana, reivindicando la visión de género, étnica, regional y de clase, el cuestionamiento a toda forma de discriminación y la defensa de los derechos humanos.

CIENCIAS NATURALES

Las Ciencias Naturales son las ciencias de la naturaleza, ciencias físico- naturales o ciencias experimentales son aquellas ciencias que tienen por objetivo el estudio de la Naturaleza siguiendo la modalidad del Método científico conocido también como Método experimental.

Ciencias de la naturaleza; conjunto de disciplinas que estudian la naturaleza tomada como un todo; es una de las tres esferas básicas del saber humano (las otras dos son las ciencias de la sociedad y las del pensar). La ciencia natural constituye la base teórica de la técnica industrial y agrícola, así como de la medicina; es el fundamento científico del materialismo filosófico y de la interpretación dialéctica de la naturaleza. El objeto de las ciencias naturales radica en las distintas especies de materia y en las formas de movimiento de las mismas, en su manera de actuar y de manifestarse en la naturaleza, en sus nexos y leyes, en las formas básicas del ser. (Ecured, 2012)

Las ciencias naturales son aquellas que tienen como objetivo el estudio de la naturaleza, abarcan todas las disciplinas científicas y se encargan de los aspectos físicos de la realidad, las ciencias naturales se distinguen de las Ciencias sociales, por un lado, y de las artes y humanidades por otro.

División de las Ciencias Naturales

Pueden mencionarse cinco grandes ciencias naturales: la Biología. La Física, la Química, la Geología y la Astronomía.

Biología

La palabra biología procede de la mezcla de dos palabras griegas bios=vida, y logos=razonamiento, estudio, ciencia. La Biología tiene como objeto de estudio a los seres vivos y, más específicamente, su origen, su evolución y sus propiedades: génesis, nutrición, morfogénesis, reproducción, patogenia, etc. La Biología tiene muchas ramas. (Áreaciencias, 2012)

La biología es la ciencia que se ocupa del estudio de los seres vivos y más específicamente de su origen, su evolución y sus propiedades. Esta ciencia es muy importante para entender de mejor manera las ciencias naturales.

Física

Es la ciencia natural que se centra en las propiedades e interacciones de la materia, la energía, el espacio y el tiempo. Los componentes fundamentales del universo forman parte de su campo de acción. La química, en cambio, se focaliza en la Materia: su composición, estructura, propiedades y cambios que experimenta durante distintos tipos de reacciones. (Ecured, 2013)

La física estudia la materia y lo que ocurre sobre ellos cuando al actuar sobre ellos no cambian, siguen siendo los mismos. La física en su búsqueda de describir la verdad última de la naturaleza, tiene varias ramas.

Química

El estudio de la química en la educación básica ha supuesto un alto nivel de dificultad, debido, entre otros factores, a las estrategias tradicionalmente repetitivas y memorísticas que han utilizado y siguen utilizando los docentes en esta asignatura.

Se ocupa del estudio de la composición, la estructura y las propiedades de la materia, así como de los cambios de sus Reacciones químicas. En definitiva, puede decirse que las ciencias naturales se encargan de todo aquello dado por la naturaleza. El ser humano, como cuerpo físico, es estudiado por la biología; sin embargo, su dimensión social forma parte de las ciencias sociales (como la Sociología, por ejemplo). (Ecured, 2013)

La química estudia la materia y lo que ocurre con ella cuando al actuar sobre ella cambia y se convierte en algo diferente, por ejemplo si quemamos un poco de papel, este dejará de ser papel y se transformará en carbón y bióxido de carbono y esto será un fenómeno químico.

Geología

Uno de los objetivos básicos de la entidad es propender a la divulgación y conocimiento de las ciencias geológicas a través de distintos medios, formas y niveles de comunicación, mediante tareas que se realizan pero no siempre son eficaces

Procede de las palabras Geo=Tierra y gia=ciencia. Hay muchas ramas, entre las que encontramos la cristalografía, que estudia los cristales, Gemología las gemas, Mineralogía los minerales, Sismología que se encarga del estudio de los terremotos. La Geología que estudia Geosfera la parte interior del globo terrestre.(la parte rocosa de la tierra) , la materia que la compone, su mecanismo de formación, los cambios o alteraciones que ésta ha experimentado desde su origen, y la textura y estructura que tiene en el actual estado. (Áreaciencias, 2012)

Esta ciencia analiza el interior del globo terrestre, estructuras, cambios, materia que lo compone, su mecanismo de formación, los cambios o alteraciones que ésta ha experimentado desde su origen, y la textura y estructura que tiene en el actual estado.

Astronomía

“Es la ciencia de los cuerpos celestes, sus movimientos, los fenómenos ligados a ellos, su registro y la investigación de su origen a partir de la información que llega de ellos a través de la radiación electromagnética o de cualquier otro medio” (Ecured, 2013). Los astrónomos estudian los Planetas, las Estrellas, los Satélites y todos aquellos cuerpos y fenómenos que se encuentren más allá de la frontera terrestre.

Contenidos a desarrollar en sexto Año de Educación General Básica

El Ministerio de Educación en el área de Ciencias Naturales 6 EGB presenta los contenidos de forma clara e interesante. Sus secciones te involucrarán en proyectos, reflexiones y actividades que te incentivarán a construir y fortalecer tu propio aprendizaje. Las ilustraciones, fotografías, enlaces a páginas web y demás propuestas

pedagógicas facilitarán y clarificarán la adquisición de nuevos conocimientos.
(Ministerio de Educación , 2016)

Bloque N° 1: Vida Natural

Objetivos

- Observar y describir los animales vertebrados e invertebrados, las plantas con y sin semillas, agruparlos de acuerdo con sus características y analizar los ciclos reproductivos.
- Experimentar, analizar y relacionar la fotosíntesis de las plantas, para comprender el mantenimiento de la vida en el planeta.

Contenidos:

- Los animales vertebrados
- Los animales invertebrados
- Las plantas

Bloque N° 2: Ser humano y salud

Objetivos

- Analizar la estructura y función de los aparatos digestivo, respiratorio, circulatorio y excretor, establecer su relación funcional e indagar la estructura y función del sistema reproductor humano femenino y masculino, relacionándolo con los cambios en el comportamiento de los púberes.
- Valorar las acciones que conservan una salud integral, entendida como un estado de bienestar físico, mental y social en los púberes.

Contenidos:

- De la célula al ser humano
- El cuerpo humano y las funciones vitales
- La salud
- Fases de la función de relación
- Los órganos de los sentidos
- El sistema nervioso
- El aparato locomotor
- El sistema muscular
- El movimiento
- Hábitos saludables

Bloque N° 3: Diversidad biológica**Objetivos**

- Inferir algunas de las relaciones causa-efecto que se producen en la atmósfera y en la Tierra, como la radiación solar, los patrones de calentamiento de la superficie terrestre y el clima.
- Comprender la evolución histórica del conocimiento, con el propósito de valorar las investigaciones que han contribuido significativamente al avance de la ciencia y la tecnología.

Contenidos:

- Tiempo atmosférico y clima
- Fenómenos meteorológicos
- Climas y paisajes del mundo

- Clima en el Ecuador
- El climograma
- Interpretación del climograma

Bloque N° 4: Diversidad biológica

Objetivos

- Comprender la evolución histórica del conocimiento, con el propósito de valorar las investigaciones que han contribuido significativamente al avance de la ciencia y la tecnología.
- Indagar los ecosistemas, su biodiversidad con sus interrelaciones y adaptaciones, a fin de valorar la diversidad de los ecosistemas, la diversidad de las especies y comprender que Ecuador es un país megadiverso.
- Usar habilidades de indagación científica y valorar la importancia del proceso investigativo en los fenómenos naturales cotidianos, desde las experiencias hasta el conocimiento científico.

Contenidos:

- La tierra
- El planeta Tierra y el agua
- Los ecosistemas
- Los Organismos productores: las Plantas
- Tipos de ecosistemas
- Conservación de los ecosistemas
- Desastres naturales

Bloque N° 5: Transformación de la energía

Objetivo

Formular preguntas y dar respuestas sobre las propiedades de la materia, energía y sus manifestaciones, por medio de la indagación experimental y valorar su aplicación en la vida cotidiana.

Contenidos:

- Propiedades de la materia
- Estados de la materia
- Cambios en la materia
- La clasificación de la materia
- Materia y materiales
- La energía y sus formas
- Los efectos de la energía
- El uso de la energía

Bloque N° 6: Fuerza, electricidad y magnetismo

Objetivo

Experimentar y diferenciar los tipos de fuerzas y los efectos de su aplicación sobre las variables físicas de objetos de uso cotidiano, y explicar sus conclusiones.

Contenidos:

- Las fuerzas y sus efectos
- Combinación de fuerzas
- Las máquinas
- La energía eléctrica
- Circuitos eléctricos
- El magnetismo
- Electricidad y magnetismo

RENDIMIENTO ACADÉMICO

El rendimiento académico como la expresión de capacidades cognitivas, afectivas, motoras y psicológicas de los estudiantes mediante el proceso de enseñanza aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o quimestre, que se sintetiza mediante los resultados alcanzados.

El rendimiento académico escolar es una de las variables fundamental de la actividad docente, que actúa como halo de la calidad de un Sistema Educativo. Algunos autores definen el rendimiento académico como el resultado alcanzado por los participantes durante un periodo escolar, tal el caso de Requena (1998), afirma que el rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración. Jaspe, C. (2010)

El rendimiento académico es una medida de las capacidades del estudiante, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del estudiante para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Importancia

La educación es necesaria en todos los sentidos. Para alcanzar mejores niveles de bienestar social y de crecimiento para nivelar las desigualdades económicas y sociales; para propiciar la movilidad social de las personas; para acceder a mejores niveles de empleo; para elevar las condiciones culturales de la población; para ampliar las oportunidades de los jóvenes; para vigorizar los valores cívicos y laicos que fortalecen las relaciones de las sociedades; para el avance democrático y el fortalecimiento del Estado de derecho; para el impulso de la ciencia, la tecnología y la innovación.

Psicoinforma, (2012) Manifiesta que el rendimiento académico es muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje ya que es un nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud. (Pág. 1)

El rendimiento académico como la expresión de capacidades cognitivas, afectivas, motoras y psicológicas de los estudiantes mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre, que se sintetiza mediante los resultados alcanzados.

Características del rendimiento académico

(García, 2013) manifiesta que después de realizar un análisis comparativo de diversas definiciones del rendimiento escolar, concluyen que hay un doble punto de vista, estático y dinámico, que atañen al sujeto de la educación como ser social. En general, el rendimiento escolar es caracterizado del siguiente modo:

- El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno;
- En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento;
- El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración;
- El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo;
- El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo social vigente. .” (Pág. 5)

El rendimiento académico es la forma de evaluar el aprendizaje de los niños, son muchos factores relacionados con el rendimiento académico que pueden influir en las calificaciones escolares y van a determinar las buenas o malas notas, medir o evaluar los rendimientos es una tarea compleja que exige del docente obrar con la máxima objetividad y precisión.

Factores del rendimiento académico

La motivación escolar: “Bandura, refiere que la motivación se considera como el producto de dos fuerzas principales, la expectativa del individuo de alcanzar una meta y el valor de esa meta para el mismo” (García, 2013).

La motivación escolar es producto de estas dos fuerzas, puesto que cualquier factor tiene valor cero, no hay motivación para trabajar hacia el objetivo.

El autocontrol: “las teorías de atribución del aprendizaje relacionan el “locus de control”, es decir, el lugar de control donde la persona ubica el origen de los resultados obtenidos, con el éxito escolar” (García, 2013).

Es muy importante educar el autocontrol, ya que la capacidad de controlar los impulsos aprendida con naturalidad desde la primera infancia consistirá una facultad

fundamental en el ser humano, lo que nos lleva a pensar que dicha habilidad debe potenciar en el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.

Las habilidades sociales: “l hacer mención a la educación hay que referirse a la entidad educativa y a los diferentes elementos que están involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje como los estudiantes, la familia y el ambiente social que lo rodea” (García, 2013).

Las instituciones educativas brindan al estudiante la oportunidad de adquirir técnicas, conocimientos, actitudes y hábitos que promuevan el máximo aprovechamiento de sus habilidades, capacidades y que contribuyan a compensar los efectos nocivos de un ambiente familiar y social desfavorable.

Resultados del rendimiento académico

El resultado del rendimiento académico ayuda en gran manera, ya que revela las deducciones del aprendizaje de los estudiantes, tomando en cuenta cuáles son sus falencias para brindarles ayuda y de esta manera mejorar sus conocimientos.

El rendimiento académico refleja el resultado de las diferentes y complejas etapas del proceso educativo y al mismo tiempo, una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos y todas las iniciativas de las autoridades educacionales, maestros, padres de familia y alumnos. (EcuRed, 2016)

No se trata de cuanta materia han memorizado los educandos sino de cuanto de ello han incorporado realmente a su conducta, es decir cuánto llegó a ser significativo en él, manifestándolo en su manera de sentir, de resolver los problemas y hacer o utilizar cosas aprendidas. La comprobación y la evaluación de sus conocimientos y capacidades.

Algunas variables relacionadas con el rendimiento y fracaso escolar

(Red Iberoamericana de investigación, 2012) manifiesta que probablemente una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del alumno. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor ó menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos.

La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones de le denomina como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero generalmente las diferencias de concepto sólo se explican por cuestiones semánticas. La vida escolar y la experiencia docente, son utilizadas como sinónimos, por lo que es un tema muy complejo pero los maestros y maestras no deben dejar de analizar en forma permanente este tema.

2.5 HIPOTESIS

Las Estrategias Lúdicas inciden en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C” de la ciudad de Tungurahua.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPOTESIS

Variable Independiente: Las estrategias lúdicas

Variable Dependiente: Rendimiento Académico

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo considerando que su principal orientación es el paradigma crítico propositivo que se emplea durante todo el proceso.

Cuantitativo porque mediante la aplicación de los instrumentos se obtendrá datos numéricos y estadísticos que orientan a la verificación de la hipótesis, a través de la recolección de información, tabulación de datos y a la vez representados en cuadros estadísticos para analizarlos e interpretarlos. Cualitativo porque se realiza la comprensión y explicación de la incidencia de la práctica docente en el desarrollo de habilidades y destrezas, busca plantear soluciones creativas para el bienestar de los estudiantes de séptimo año.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Investigación de Campo

“Es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social”. (Graterol, 2011)

En este proceso se realizó la aplicación de una ficha de observación en donde se pudo evidenciar que los maestros en su práctica no utilizaban estrategias de enseñanza adecuadas para el proceso de enseñanza aprendizaje, posteriormente se elaboró una encuesta que se aplicó a estudiantes y docentes los mismos que estuvieron dispuestos

y colaboraron con una muy buena actitud misma que fue reflejada en los datos obtenidos los cuales permitieron formular la hipótesis del tema planteado hacia los estudiantes

Bibliográfica

Investigación bibliográfica es el sistema que se sigue para obtener información contenida en documentos. En sentido más específico, el método de investigación bibliográfica es el conjunto de técnicas y estrategias que se emplean para localizar, identificar y acceder a aquellos documentos que contienen la información pertinente para la investigación. (López, 2012)

La investigación se basó en corrientes teóricas, la fundamentación fue extraída de textos, revistas, folletos, libros físicos y digitales, internet, entre otros para elaborar científicamente el marco teórico lo que permitirá entender las categorías que se manejan en el análisis categorial.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Exploratorio

El presente trabajo de investigación es de tipo exploratorio, ya que a través de esta investigación se tomó contacto dentro del contexto educativo y se buscó las causas del porque no existe la correcta aplicación de las estrategias lúdicas en el área de las Ciencias Naturales.

Descriptiva

Se utiliza este tipo de investigación, debido a que detalla las particularidades del problema estudiado señalando sus causas y consecuencias. Comprende la descripción, análisis e interpretación de lo existente en situaciones para su comparación y que intenta describir la relación de las variables en estudio.

Asociación de variables

En la investigación se establece la relación entre las dos variables, esto es la variable independiente con respecto a la variable dependiente.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Unidades de Observación	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes	35	92.1%
Docentes	3	7.89%
Total	38	100%

Tabla N° 1: Población

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Las estrategias lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Las estrategias lúdicas son metodologías de enseñanza de carácter participativa en el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos entre otras cosas mediante diferentes actividades.	Enseñanza Adquieren Actividades	Catedra mediante juegos Consiguen habilidades Socialización Espacios para jugar. Dinámicas	1.- ¿Utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje? 2.- ¿Cree usted que los estudiantes desarrolla habilidades cuando juegan? 3.- ¿Usted considera que el juego permite socializar a los estudiantes en su entorno? 4.- ¿Utiliza usted otro lugar que no sea el salón de clase para impartir su clase? 5.- ¿Desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de clase?	TECNICA Encuesta dirigida al Docente y Estudiantes INSTRUMENTO Cuestionario

Cuadro N° 1: Las Estrategias Lúdicas

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Variable Dependiente: En el Rendimiento Académico

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
El rendimiento académico es un proceso que hace referencia al interés del conocimiento adquirido en el ámbito educativo en el cual el docente cumple con una función de facilitador del aprendizaje.	Proceso	Desarrollo	6.-¿Los niños participan activamente en clases?	TECNICA Encuesta dirigida al Docente y Estudiantes INSTRUMENTO Cuestionario
	Interés	Atención	7.- ¿Los estudiantes demuestra interés por los temas desarrollados?	
	Aprendizaje	Retroalimentación	8.- ¿Plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada?	
		Tradicionalista	9.- ¿Cuándo aplica la clase, parte de conocimientos previos?	
		Significativo	10.- ¿Cree usted que al aplicar métodos nuevos tendría estudiantes con un mejor aprendizaje?	

Cuadro N° 2: En el Rendimiento Académico

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENCUESTA: Es lo que nos permitió recolectar información más fundamentado y precisa en la “UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA A.B.C”, de la provincia de Tungurahua. En la que nos permitirá tener una mayor claridad sobre las estrategias lúdicas que permite al estudiante el aprendizaje por medio del juego.

ARGUMENTO: Es el cuestionario elaborado con preguntas de tipo personales en la que se pide al encuestado que exprese su opinión.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetos de investigación.
2. ¿Cómo?	Mediante la aplicación de encuestas
3. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador
4. ¿A Quiénes?	Personal docentes y niños
5. ¿Cuándo?	En el mes de Diciembre del 2015
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C.
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario estructurado

Cuadro N° 3: Recolección de la Información
Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Para la recopilación de la información y el análisis de las mismas se realizara lo siguiente:

- Diseño de instrumento para la encuesta.
- Aplicación y recopilación para procesar la información.
- Revisión y análisis de la aplicación.
- Se tabular la investigación de la aplicación.
- Para finalizar se elaborara una tabla o gráfico los cuales nos permitan ver las necesidades o problema del establecimiento

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C”.

Preguntas N°

- 1.- ¿El docente te enseña jugando?
- 2.- ¿Aprendes más cuando realizas actividades dinámicas en clase?
- 3.- ¿Cuándo aprendes jugando, con tus compañeros mejoras la relación?
- 4.- ¿El docente utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir la clase?
- 5.- ¿El docente desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de su clase?

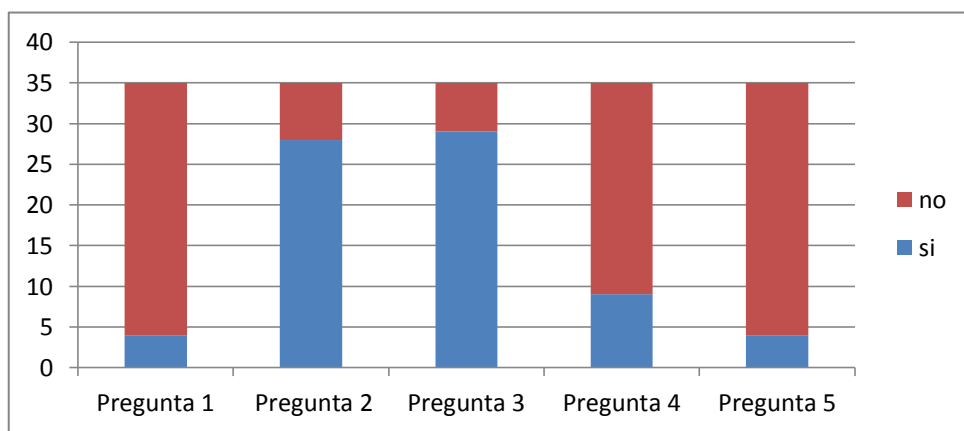
Tabla N° 2: Estrategias Lúdicas

PREGUNTAS	ESTUDIANTES	
	SI	NO
1	4	31
2	28	7
3	29	6
4	9	26
5	4	31

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N° 5: Estrategias Lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

ANÁLISIS

Del total de 35 estudiantes, 31 de ellos manifiestan que el docente no enseña mediante juegos la clase, mientras 4 estudiantes indican que si enseñan mediante juegos, 28 estudiantes confirman que si aprenden más cuando realizan actividades dinámicas en clase, a diferencia de los 7 estudiantes que expresan que no aprenden más cuando realizan actividades dinámicas en clase, 29 estudiantes exponen que si aprenden jugando, mejoran las relaciones con sus compañeros, 6 estudiantes revelan que no aprenden jugando y no mejoran la relación con sus compañeros, 26 estudiantes exhiben que el docente no utiliza otro lugar que no sea el salón de clase para impartir la clase, 9 estudiantes publican que el docente si utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir su clase, 31 estudiantes expresan que el docente no desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de su clase, y 4 estudiantes declaran que el docente si utiliza algún tipo de dinámica al inicio de su clase.

INTERPRETACIÓN

Estas respuestas que se obtuvo a través de las encuestas ratifican que los estudiantes no se sienten suficientemente motivados por parte del docente por adquirir nuevos conocimientos, y tal vez se dirigen al salón de clases por obligación de sus representantes pero no por una motivación mayor que es la de aprender, puede ser una falencia que los docentes no sientan interés en la asignatura; a esta situación aumentamos el retraso en el aprendizaje y por consecuencia el bajo rendimiento académico de los estudiantes.

Preguntas:

- 1.- ¿Utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje?
- 2.- ¿Cree usted que los estudiantes desarrolla habilidades cuando juegan?
- 3.- ¿Usted considera que el juego permite socializar a los estudiantes en su entorno?
- 4.- ¿Utiliza usted otro lugar que no sea el salón de clase para impartir su clase?
- 5.- ¿Desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de clase?

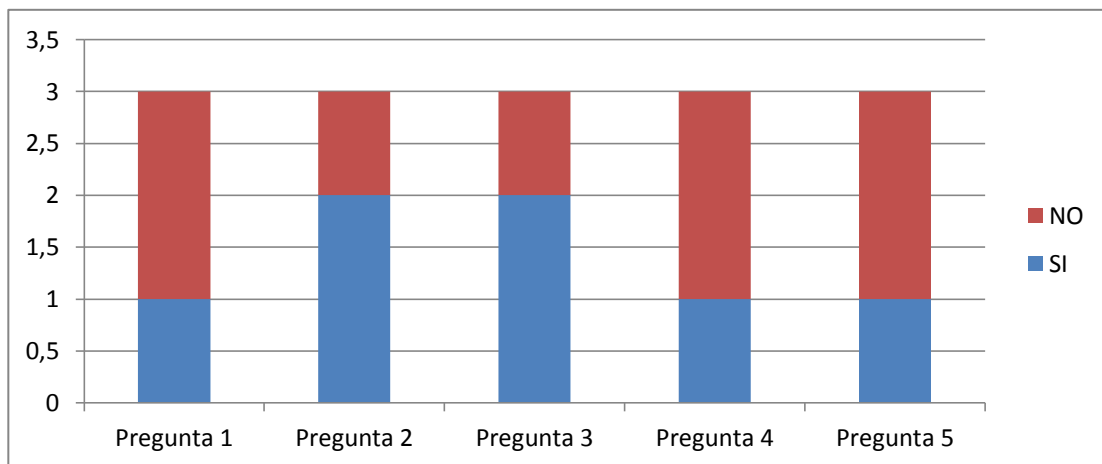
Tabla N° 3: Estrategias Lúdicas

PREGUNTAS	DOCENTES	
	SI	NO
1	1	2
2	2	1
3	2	1
4	1	2
5	1	2

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N° 6: Estrategias Lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

ANÁLISIS

De los docentes encuestados, 2 opinan que no utilizan el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje, mientras que un docente declara que si utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje, 2 docentes creen que los estudiantes si desarrollan habilidades cuando juegan, mientras que un docente dice que los estudiantes no desarrollan habilidades cuando juegan, 2 docentes opinan que el juego si permite socializar a los estudiantes en su entorno, un docente enuncia que el juego no permite socializar a los estudiantes en su entorno, 2 docentes muestran que si utilizan otro lugar que no sea el salón de clase para impartir su clase, y un docente afirma que no utiliza otro lugar q no sea el salón de clase para impartir su clase.

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos de la encuesta aplicada los docentes no utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir la clase ni utiliza el juego como una estrategia dentro del proceso enseñanza aprendizaje y es por esta razón que los estudiantes se aburren muchas de las veces en las horas clase y no llegan a entender el tema que el docente está enseñando y por lo tanto no adquieren un aprendizaje significativo.

Preguntas:

- 6.- ¿Participa activamente durante las clases?
- 7.- ¿Te llama la atención los temas desarrollados en clase?
- 8.- ¿Preguntas las inquietudes que tengas de la clase desarrollada?
- 9.- ¿El docente ejemplifica los temas en base a tus experiencias?
- 10.- ¿Si el docente realiza una clase interactiva, aprenderías mejor?

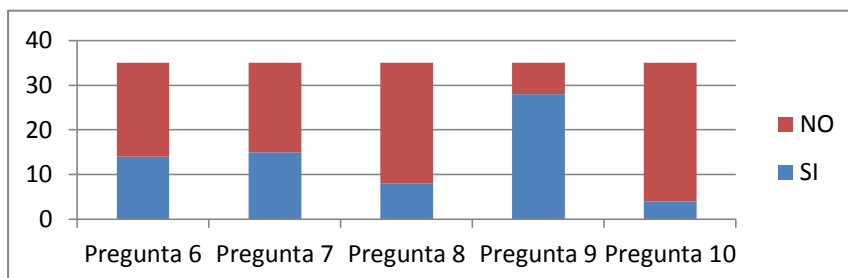
Tabla N° 4: Rendimiento Académico

PREGUNTAS	ESTUDIANTES	
	SI	NO
6	14	21
7	15	20
8	8	27
9	28	7
10	4	31

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N° 7: Rendimiento Académico



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

ANÁLISIS

De los 35 estudiantes encuestados, 21 estudiantes indicaron que no participan durante las clases, 14 estudiantes indicaron que si participan en clases, 20 estudiantes aseguran que no les llama la atención los temas desarrollados en clase, 15 estudiantes aseguran que si les llama la atención los temas desarrollados en clase, 27 estudiantes declaran que no preguntan las inquietudes que tengan de la clase desarrollada, 8 estudiantes emiten que si preguntan las inquietudes que tengas de la clase desarrollada, 28 estudiantes pronuncian que el docente si ejempla los temas en base a sus experiencias, 7 estudiantes sostienen que el docente no ejempla los temas en base a sus experiencias, 31 estudiantes alegan que el docente no realiza una clase interactiva, y 4 estudiantes enuncian que el docente si realiza una clase interactiva.

INTERPRETACIÓN

La mayor parte de los estudiantes manifiestan que no participan durante las clases, que no demuestran interés por los temas desarrollados, que no preguntan las inquietudes que tienen de la clase desarrollada, por lo tanto se evidencia que no existe motivación por parte de los estudiantes por el interés por estudiar, por lo cual sus reflejos se denotan en el bajo rendimiento académico que presentan

Preguntas:

- 6.- ¿Los niños participan activamente en clases?
- 7.- ¿Los estudiantes demuestran interés por los temas desarrollados?
- 8.- ¿Plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada?
- 9.- ¿Cuándo aplica la clase, parte de conocimientos previos?
- 10.- ¿Cree usted que al aplicar métodos nuevos tendría estudiantes con un mejor aprendizaje?

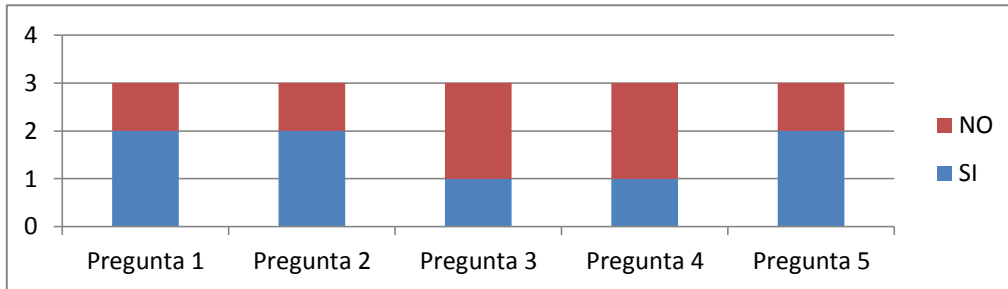
Tabla N° 5: Rendimiento Académico

PREGUNTAS	DOCENTES	
	SI	NO
6	2	1
7	2	1
8	1	2
9	1	2
10	2	1

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N° 8: Rendimiento Académico



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

ANÁLISIS

De los docentes encuestados 2 indican que los niños si participan activamente en clase, mientras que un docente manifiesta que los niños no participan activamente en clase, 2 docentes expresan que los estudiantes si demuestran interés por los temas desarrollados, un docente expone que los estudiantes no demuestran interés por los temas desarrollados, 2 docentes revelan que no plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada, un docente dice que si plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada, 2 docentes declaran que cuando aplican la clase no parten de conocimientos previos, un docente afirmo que cuando aplican la clase si parten de conocimientos previos, 2 docentes pronunciaron que al aplicar métodos nuevos si tendrían estudiantes con un mejor aprendizaje, un docente emitió que al aplicar métodos nuevos no tendrían estudiantes con un mejor aprendizaje.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que el docente no plantea inquietudes acerca de la clase desarrollada, todo esto conlleva a que los estudiantes tengan grandes vacíos en la asignatura, ya que los docentes no parten de conocimientos previos con los estudiantes, no están utilizando técnicas ni estrategias adecuadas para llegar a sus estudiantes con los conocimientos, es por esta razón que los docentes deben hacer conciencia de cómo

están enseñando y deben aplicar métodos nuevos para tener estudiantes con un mejor aprendizaje.

4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Se utiliza como estadígrafo de significación al chi-cuadrado, el mismo que nos permite validar la información que tenemos y con ello aceptamos o la rechazamos la hipótesis.

4.2.1 Combinación de frecuencias.

Para establecer la correspondencia de las variables se utiliza los datos de la encuesta realizada a 3 docentes y 35 estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C.

4.2.2 Planteamiento de hipótesis estadísticas

H_0 : Las Estrategias Lúdicas no inciden en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C” de la ciudad de Tungurahua.

H_1 : Las Estrategias Lúdicas si inciden en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C” de la ciudad de Tungurahua.

4.2.3 Selección del nivel de significación al 95 %

Porcentaje de error posible = $\alpha = 0.05$

4.2.4 Descripción de la población

Se trabaja con toda la población de estudiantes y docentes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”, ya que no es una institución muy grande.

4.2.5 Especificación del estadígrafo

La encuesta aplicada a los estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C” y por existir diversas alternativas se elabora una tabla de contingencia, seleccionando el Chi-cuadrado, para la comprobación de la hipótesis, aplicando la siguiente formula:

$$x^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

DONDE:

X^2 = Chi - cuadrado

O= Frecuencia observada

E= Frecuencia esperada

Σ = Sumatoria

CRITERIO: Rechace la hipótesis nula si: $x_c^2 \geq x_t^2 = 5,991$

Donde x_c^2 es el valor del Chi cuadrado calculado y x_t^2 es el Chi teórico de la tabla el mismo que se lo obtiene ingresando el grado de libertad y el nivel de significación (0,05)

GL = (Filas 4) (Columna 3)

GL= Grados de libertad.

GL= (4-1) (3-1)

GL = (3) (2) =6

Donde el χ^2 es 12,59

4.2.6 Frecuencia observada

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿El docente utiliza actividades lúdicas en su pedagogía?	4	31	35
3.- ¿Considera usted que el juego permite socializar en su entorno?	29	6	35
8.- ¿Pregunta las inquietudes que tenga de la clase desarrollada?	8	27	35
10.- ¿Cree usted que si el docente aplica métodos nuevos tendría estudiantes con un mejor aprendizaje?	4	31	35
SUBTOTALES	45	95	140

Tabla N° 6: Frecuencia Observada

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

4.2.7 Frecuencia esperada

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿El docente utiliza actividades lúdicas en su pedagogía?	11,25	24	35
3.- ¿Considera usted que el juego permite socializar en su entorno?	11,25	24	35
8.- ¿Pregunta las inquietudes que tenga de la clase desarrollada?	11,25	24	35
10.- ¿Cree usted que si el docente aplica métodos nuevos tendría estudiantes con un mejor aprendizaje?	11,25	24	35
SUBTOTALES	45	95	140

Tabla N° 7: Frecuencia Esperada

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

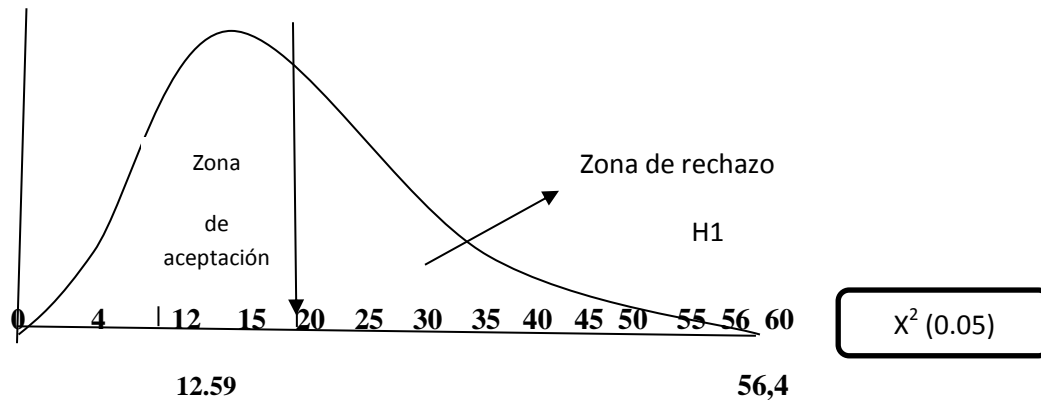
4.2.8 Cálculo del chi cuadrado

O	E	O - E	(O-E) ²	(O-E) ² / E
4	11,25	-7,25	53	4,7
31	23,75	7,25	53	2,2
29	11,25	17,75	315	28,0
6	23,75	-17,75	315	13,3
8	11,25	-3,25	11	0,9
27	23,75	3,25	11	0,4
4	11,25	-7,25	53	4,7
31	23,75	7,25	53	2,2
140	140			56,4

Tabla N° 8: Cálculo del Chi Cuadrado

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

4.2.9 Representación gráfica del chi cuadrado



Decisión

Para seis grados de libertad y un nivel de 0,05 se obtiene una tabla CHI cuadrado 12,59 y como el valor calculado es de 56,4 se encuentra fuera de la zona de aceptación se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: “Estrategias Lúdicas inciden en el Rendimiento Académico de Ciencias Naturales en los Estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua”.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se llega a la conclusión de que las estrategias lúdicas son un factor determinante en el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los estudiantes, ya que su acción produce diversión, placer y alegría en toda acción educativa, se puede expresar mediante la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros, estas acciones potencian los aprendizajes.

- Se concluye que los maestros y maestras aplican limitadamente las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de las ciencias naturales, siendo una de las causas para que exista un bajo rendimiento académico en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”.

- La investigación realizada sobre las estrategias lúdicas en el rendimiento académico de las ciencias naturales llega a la conclusión de que los docentes y estudiantes no conocen métodos y técnicas el mismo que afecta al desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes. Si el proceso de aprendizaje es dinámico y adecuado el desarrollo del aprendizaje es el óptimo.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los maestros y autoridades del establecimiento aplicar estrategias lúdicas ya que en la investigación realizada se puede apreciar que existe la aplicación de las estrategias lúdicas pero de manera parcial, entonces es importante desarrollar estas actividades porque a los niños les ayuda a su desarrollo cognitivo, afectivo y social, les facilita la comprensión, entre otros.
- Los docentes de la Unidad Educativa deben fomentar permanentemente actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en las ciencias naturales de los niños en vista de que el proceso de enseñanza aprendizaje es el resultado fundamental en el desarrollo de los estudiantes.
- Los docentes deben capacitarse permanentemente en el uso de métodos y técnicas con el propósito de contribuir en el desarrollo cognitivo y afectivo de los estudiantes mediante una buena práctica del proceso de enseñanza aprendizaje. Es importante difundir los resultados obtenidos de la presente investigación y que sirva de referente a la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Áreaciencias. (2012). *Areaciencias.com*. Obtenido de Ciencias Naturales:
<http://www.areaciencias.com/que-son-las-ciencias-naturales.htm>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Asamblea Constituyente*. Obtenido de Constitución Política del Ecuador:
http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Bejarano, S. (2012). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Maestría en docencia en matemática: <file:///C:/Users/WIN8-user/Downloads/Mg.DM.1635.pdf>
- Castillo, F. (2012). *Blog,pucp.edu.pe*. Obtenido de estrategia :
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/2012/03/14/el-concepto-de-estrategia/>
- Chicaiza, M. E. (2011). *Repositorio UTA*. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:
http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2677/1/tebp_2011_214.pdf
- Código de la niñez y de la adolescencia. (2014). *Código de la niñez y de la adolescencia*. Obtenido de Educación de calidad:
http://educaciondecalidad.ec/codigo_ninez_adolescencia/codigo_ninez_adolescencia_.html
- Curriculo de los niveles de Educación . (2016). *Educacion.gob.ec*. Obtenido de Curriculo: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Daysi, D. H. (2012). *Galerias* . Obtenido de Arte y pedagogía :
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

- Diccionario de la Lengua Española*. (2014). Madrid: Espasa.
- Ecured. (2012). *Ecured.cu*. Obtenido de Ciencias Naturales:
https://www.ecured.cu/Ciencias_Naturales
- Ecured. (2013). *Ecured.cu*. Obtenido de Ciencias naturales:
https://www.ecured.cu/Ciencias_Naturales
- EcuRed. (12 de Enero de 2016). *EcuRed*. Obtenido de Rendimiento académico:
http://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico
- Educación.gob. (2014). *Educación.gob.ec*. Obtenido de Currículo:
<https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Educativa . (2011). *Educativa.catedu.es*. Obtenido de El juego: http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html
- Etimologías. (2015). *Etimologías lúdicas*. Obtenido de Ludica :
<http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>
- Euge. (2010). Obtenido de
<https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090205190153AAq1h84>
- Fingermann, H. (2012). *Educación.laguia*. Obtenido de Importancia de la pedagogía :
<http://educacion.laguia2000.com/ensenanza/importancia-de-la-pedagogia>
- Gallardo, N. (2011). *Blogspot*. Obtenido de Fundamentación ontológica :
<http://noeninfi.blogspot.com/2011/06/fundamentacion-ontologica-y.html>
- García, P. (2012). *Lúdica y juego*. Obtenido de características del juego:
<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
- González, L. d. (2013). Estrategia Didáctica para Profesorado Propuesta Lúdica.

- Graterol, R. (Marzo de 2011). *Metodos*. Obtenido de Metodos de Investigación:
<https://jofilop.files.wordpress.com/2011/03/metodos-de-investigacion.pdf>
- Guerrero, R. (2014). *publicaciones.urbe.edu*. Obtenido de Estrategias lúdicas:
<http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- López, R. (21 de Junio de 2012). *Metodo*. Obtenido de
<http://www.oocities.org/zaguan2000/metodo.html>
- Marín, J. (2009). *Itinerario Educativo*. Obtenido de Epistemología.
- Ministerio de Inclusion y Economia Social. (2012). *ministerio*. Obtenido de
<http://www.inclusion.gob.ec/el-ministerio/>
- Motta, O. (2011). *Pedagogía Lúdica*. Kinesis.
- Peña, S. (2012). *Blogspot*. Obtenido de Fundamentación psicopedagógica:
fundamentospsicol.blogspot.com/2012/08/fundamentos-psicopedagogicos.html
- Quiroz, R. (19 de Noviembre de 2012). *Wordpress.com*. Obtenido de Los juegos:
<https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/clasificacion-de-los-juegos/>
- Torres, L. (2010). *Recreación, Lúdica y Juego*. Bogota: Magisterio.
- Utalca. (2012). *Educativo.utralca*. Obtenido de Proceso cognitivo:
http://www.educativo.utralca.cl/medios/educativo/profesores/media/documentos/como_aprendemos.pdf
- Vélez, C. A. (2010). *Neuropedagogía, Lúdica y Competencias*. Pereira: Magisterio.
- Vulka. (2009). *Vulka.es*. Obtenido de Importancia de la lúdica :
http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html

PAPER

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO

LADICAL STRATEGIES IN ACADEMIC PERFORMANCE

Balcázar Guerrero Carlos Alberto
Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Carrera de Educación Básica

RESUMEN

Este artículo analizó el fenómeno denominado estrategias lúdicas en el rendimiento académico, se trabajó con 35 estudiantes y 3 Docentes de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”. La introducción de este trabajo de investigación es la justificación ¿Cuál es su relevancia? ¿Por qué se realizó?, la justificación teórica y práctica del problema que es una compilación bibliográfica de algunos autores que hablan acerca de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico, el trabajo que se aprecia, cada escenario, que se resumen en objetivos, metodologías, resultados y se sacaron ciertas conclusiones. Se identificó que las estrategias lúdicas al ser aplicadas en el salón de clase son métodos nuevos, en el cual ayudaría a tener estudiantes con un mejor aprendizaje.

El docente debe componerse en un delegado de motivación que puede colaborar a la colectividad educativa partiendo de conversaciones motivadoras para que los estudiantes despierten el interés por la asignatura de ciencias naturales.

Se puede observar que el tema de las estrategias lúdicas es muy extenso ya que existe no solo en la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C.”, sino a nivel global analizando algunos artículos hemos establecido varios factores por las cuales existe la importancia de establecer las estrategias lúdicas dentro del salón de aula para mejorar el rendimiento académico.

Palabras claves: estrategias lúdicas, rendimiento académico, estudiantes, docentes. Educativa.

ABSTRACT

This article analyzed the phenomenon called play strategies in academic performance, worked with 35 students and 3 teachers of the Private Educational Unit "A.B.C". The introduction of this research work is justification. What is its relevance? Why was it carried out? The theoretical and practical justification of the problem, which is a bibliographical compilation of some authors that talk about the play strategies in

academic performance, the work that is appreciated, each scenario, summarized in objectives, methodologies, And conclusions were drawn. It was identified that play strategies when applied in the classroom are new methods, in which it would help to have students with better learning.

The teacher should be part of a motivational delegate who can collaborate with the educational community starting from motivating conversations so that the students awaken the interest for the subject of natural sciences.

Justificación

El presente proyecto de investigación tiene una gran consideración debido a la cúspide de las estrategias lúdicas, en muchos lugares del mudo, concentrándose en la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”. El presente busco detallar, enseñar y presentar a los docentes los tipos de estrategias lúdicas, que existen, y como la falta de aquellas estrategias lúdicas dentro del salón de clase detonan en los estudiantes manifestándose en su rendimiento académico.

Las estrategias lúdicas tienen un impacto social que intervienen en la mayoría de los casos en los estudiantes, por una falta de interés en la asignatura. Y que por lo tanto los docentes no están actualizados con estos nuevos métodos que si serian aplicados tendrían resultados favorables en el rendimiento académico de los estudiantes. Es un problema que debe ser arrancado de raíz el mantener dentro del aula un tipo de clase tradicionalista y con pocas oportunidades que tenga el niño de expandir sus conocimientos más allá de lo que se plantea en muchas ocasiones en libros, es por eso que este proyecto ha marcado como objetivo principal es esclarecimiento de lo que es las estrategias lúdicas y el planteamiento de su incorporación dentro del salón de clase por parte de los docentes y erradicar por completo un tipo de estudio muy tradicionalista.

En primera instancia se aborda el marco teórico referencial a nivel mundial, Latinoamérica y en el Ecuador sobre el tema entre los que se puede citar: (Vélez, 2010), (Chicaiza, 2011), (Bejarano, 2012) entre otros.

En estos trabajos los autores coinciden que las estrategias lúdicas al ser aplicadas dentro de un salón de clase, tendrán como resultado a estudiantes más participativos, una clase más desarrollada y con un rendimiento académico por parte de los estudiantes muy buena, cabe recalcar que los estudiantes observan a su docente como un mentor para su vida académico, por lo tanto un docente es quien influye en la vida escolar de sus estudiantes. La práctica que conlleva incluir estrategias lúdicas en el ambiente educativo es fundamental, además incide que los estudiantes obtén por un gran interés a la asignatura.

Al hablar de las estrategias lúdicas han sido varios los trabajos que han abordado este tema, destacándose los siguientes autores: (Vulka, 2009), (Educativa , 2011), (Diccionario ABC, 2010), (Gimeno y Pérez 1989), (García, 2012), (Martínez, 2014), (Quiroz, 2012), (Utalca, 2012, pág. 1), entre otros.

En estas investigaciones realizadas los autores coinciden en que las estrategias lúdicas son juegos, actividades que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes con la finalidad de desarrollar la autoconfianza, la formación de la personalidad, desarrollo intelectual, entre otros. Siendo las estrategias lúdicas un medio para enseñar a los niños a tomar decisiones ante los problemas reales de la vida y la sociedad.

Sin embargo ningún autor ha relacionado las estrategias lúdicas con el rendimiento académico en las ciencias naturales, tomando en cuenta que los niños aprenden mejor jugando y que a muchos de los estudiantes de les hace difícil aprender, es por esta razón que se debe utilizar las estrategias lúdicas al momento de enseñar las ciencias naturales, ya que los ambientes lúdicos son ejes articuladores entre docentes y estudiantes, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda.

Es necesario que la educación de hoy en día, debe considerar en sus planificaciones las estrategias lúdicas como actividades fundamentales y de gran importancia para la formación de hábitos, desarrollo de habilidades y destrezas, no tan solo eso, sino los beneficios que proporcionan para el crecimiento y el desarrollo de la coordinación motora, resistencia y colabora con la salud, solo con un elemento tan simple y que debe ser considerada una herramienta pedagógica para la transformación educativa.

(Jaspe, 2010) define como rendimiento académico como la expresión de capacidades cognitivas, afectivas, motoras y psicológicas de los estudiantes mediante el proceso de enseñanza aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académico lo largo de un periodo. Tal el caso de (Requena, 1998), afirma que el rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entretenimiento para la concentración.

El rendimiento académico es una medida de las capacidades del estudiante, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del estudiante para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

De modo general, la investigación construyó aproximaciones teóricas que permiten establecer posibles formas de intervención de las actividades lúdicas en la unidad educativa. Para ello, a partir del análisis de los datos de las instituciones escolares se

conformaron categorías claves para la comprensión del fenómeno. Asimismo, se hizo una indagación teórica de antecedentes, tanto en perspectiva histórica de lo que la escuela ya ha abordado de las estrategias lúdicas como de las formas explícitas que autores de la misma han propuesto desde varias tendencias manteniendo como objetivo general Determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar el rendimiento académico de los estudiantes de sexto año de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C” de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua.

En la Unidad Educativa elemento de estudio se aplica una encuesta para indagar a los estudiantes y a los docentes, para examinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el rendimiento académico, sus productos fueron analizados e interpretados y accedieron a conocer la realidad de la institución.

Produciendo la necesidad de promover la práctica de métodos nuevos dentro del salón de clase entre para los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”.

Para examinar el tema se considera a varios autores como: (Vélez, 2010)“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos”

Otro es: (Chicaiza, 2011) en su tema de Investigación “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA ALFONSO TROYA DE LA CIUDAD DE AMBATO”, quien concluye:

La mayoría de los docentes están trabajando siguiendo el modelo tradicionalista, porque las clases de Lengua y Literatura no son interesantes y utilizan métodos de enseñanza caducos lo que hace que el niño no ponga interés en clase.

Los autores ya mencionados después de realizar sus investigaciones llegan a la terminación de que la falta de estrategias lúdicas dentro del salón de clase si influye en el rendimiento académico del estudiante y como solución que los niños y niñas son los protagonistas de las actividades lúdicas dentro del salón de clase. Se puede decir que el interés por el estudio es la motivación que tiene una persona en el momento de aprender.

MATERIALES Y METODOS

El trabajo de investigación sustenta un enfoque cuantitativo, porque se consideraron las encuestas, que fueron aplicadas a los estudiantes y a los docentes de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”.

El trabajo de investigación se lo realizó mediante un enfoque Cualitativo- cuantitativo, cualitativo con el fin de obtener conclusiones finales, las mismas que están sustentadas en lo lógico y lo teórico del proceso investigado. Cuantitativo porque se determinó los datos mediante un proceso numéricos, matemáticos y estadísticos, los mismos que fueron tabulados.

La investigación fue de tipo exploratorio, porque se utilizó una metodología flexible, mediante la revisión de documentos relacionados con el tema de investigación. También se realizó una investigación de tipo descriptiva ya que esta relaciona con el análisis profundo de cada variable, se describieron cada aspecto de la problemática, determinando las causas y consecuencias del problema y comprende la descripción del registro del análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación.

Los involucrados en este trabajo de investigación fueron: 3 docentes y 35 estudiantes de la “Unidad Educativa Particular Mixta A.B.C” de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua, la estructura de la encuesta es de 10 preguntas de opciones múltiples como: (sí y no) relacionadas con las variables: Estrategias lúdicas y el rendimiento académico de las ciencias naturales, para poder obtener resultados exactos hemos realizado el cálculo del Chi-cuadrado. Los instrumentos utilizados en este proceso de investigación fueron los siguientes: una computadora, flash memory, internet, hojas, esferos, libros, revista, textos, entre otros. Los materiales tecnológicos y técnicos que se emplearon al momento de la investigación fueron diversos.

La investigación cumplió el siguiente procedimiento: a) diagnóstico del problema a través de la información, determinar el problema central, analizar críticamente el problema es decir buscar las causas y efectos, determinar las preguntas directrices, planteamiento de objetivos generales y específicos, diagnosticas los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, antecedentes investigativos, categorización de las variables, diseño de constelación de ideas, aplicación de la encuesta a los estudiantes y docentes los mismos que fueron analizados e interpretados.

Se analizaron críticamente los estudios realizados por otros investigadores que enfocaron este tema un problema que amerita será tratado con seriedad y profesionalismo.

RESULTADOS

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en el proceso de investigación sobre las estrategias lúdicas en el rendimiento académico, aplicada a estudiantes y a docentes de la Institución.

Preguntas:

- 1.- ¿El docente te enseña jugando?
- 2.- ¿Aprendes más cuando realizas actividades dinámicas en clase?
- 3.- ¿Cuándo aprendes jugando, con tus compañeros mejoras la relación?
- 4.- ¿El docente utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir la clase?
- 5.- ¿El docente desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de su clase?

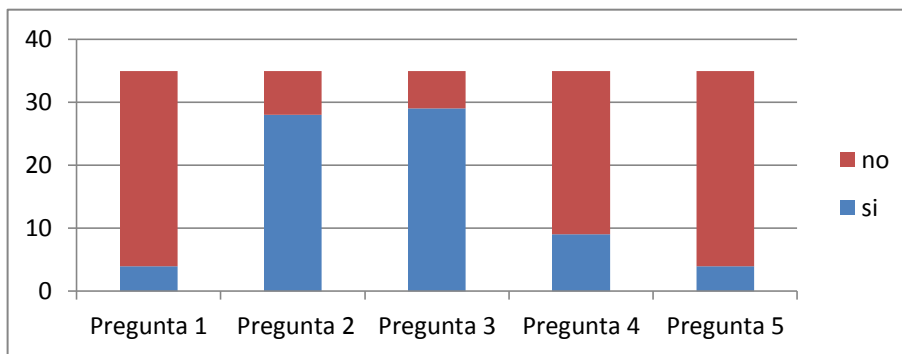
Tabla N° 9: Estrategias Lúdicas

PREGUNTAS	ESTUDIANTES	
	SI	NO
1	4	31
2	28	7
3	29	6
4	9	26
5	4	31

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N° 5: Estrategias Lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Del total de 35 estudiantes, 31 de ellos manifiestan que el docente no enseña mediante juegos la clase, mientras 4 estudiantes indican que si enseñan mediante juegos, 28 estudiantes confirman que si aprenden más cuando realizan actividades dinámicas en clase, a diferencia de los 7 estudiantes que expresan que no aprenden más cuando realizan actividades dinámicas en clase, 29 estudiantes exponen que si aprenden jugando, mejoran las relaciones con sus compañeros, 6 estudiantes revelan que no aprenden jugando y no mejoran la relación con sus compañeros, 26 estudiantes exhiben que el docente no utiliza otro lugar que no sea el salón de clase

para impartir la clase, 9 estudiantes publican que el docente si utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir su clase, 31 estudiantes expresan que el docente no desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de su clase, y 4 estudiantes declaran que el docente si utiliza algún tipo de dinámica al inicio de su clase.

Estas respuestas que se obtuvo a través de las encuestas ratifican que los estudiantes no se sienten suficientemente motivados por parte del docente por adquirir nuevos conocimientos, esto conlleva a una desmotivación enorme por la asignatura por consecuencia se reflejara en su rendimiento académico.

Preguntas:

- 1.- ¿Utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje?
- 2.- ¿Cree usted que los estudiantes desarrolla habilidades cuando juegan?
- 3.- ¿Usted considera que el juego permite socializar a los estudiantes en su entorno?
- 4.- ¿Utiliza usted otro lugar que no sea el salón de clase para impartir su clase?
- 5.- ¿Desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de clase?

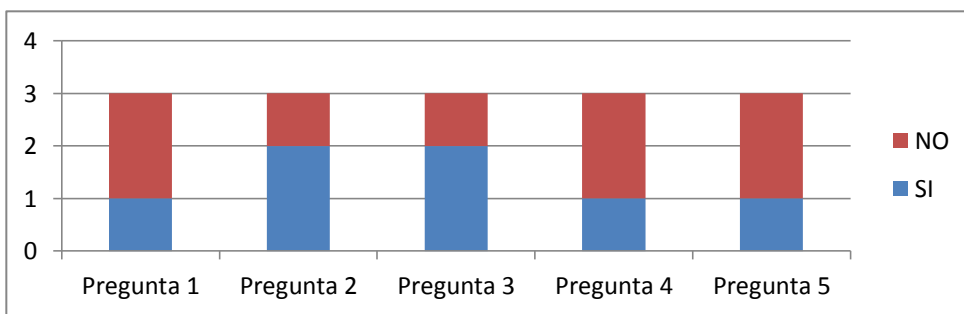
Tabla N° 10: Estrategias Lúdicas

PREGUNTAS	DOCENTES	
	SI	NO
1	1	2
2	2	1
3	2	1
4	1	2
5	1	2

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N°6: Estrategias Lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

De los docentes encuestados, 2 opinan que no utilizan el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje, mientras que un docente declara que si utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje, 2 docentes creen que los estudiantes si desarrollan habilidades cuando juegan, mientras que un docente dice que los estudiantes no desarrollan habilidades cuando juegan, 2 docentes opinan que el juego si permite socializar a los estudiantes en su entorno, un docente enuncia que el juego no permite socializar a los estudiantes en su entorno, 2 docentes muestran que si utilizan otro lugar que no sea el salón de clase para impartir su clase, y un docente afirma que no utiliza otro lugar q no sea el salón de clase para impartir su clase.

Según los datos obtenidos de la encuesta aplicada los docentes no utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir la clase ni utiliza el juego como una estrategia dentro del proceso enseñanza aprendizaje, los docentes aun no asimilan el gran impacto que causa en un estudiantes que al inicio de clases se empiece realizando una dinámica, esto ayudara a que sus estudiantes simpaticen con el docente y además tenga una clase más desarrollada.

Preguntas:

- 6.- ¿Participa activamente durante las clases?
- 7.- ¿Te llama la atención los temas desarrollados en clase?
- 8.- ¿Preguntas las inquietudes que tengas de la clase desarrollada?
- 9.- ¿El docente ejemplifica los temas en base a tus experiencias?
- 10.- ¿Si el docente realiza una clase interactiva, aprenderías mejor?

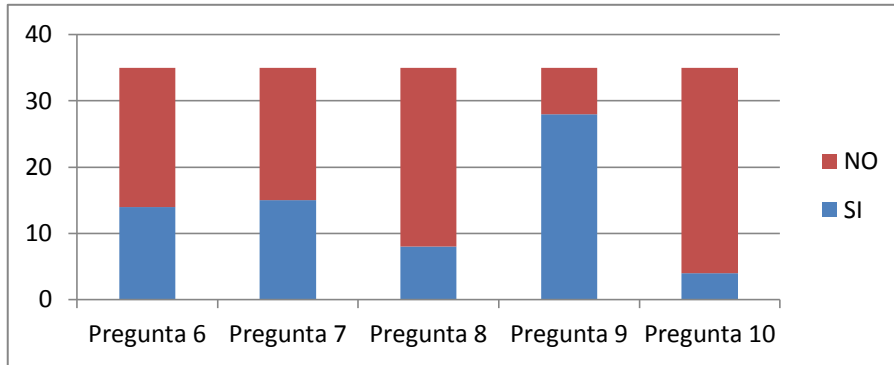
Tabla N° 11: Rendimiento Académico

PREGUNTAS	ESTUDIANTES	
	SI	NO
6	14	21
7	15	20
8	8	27
9	28	7
10	4	31

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes y docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N°7: Rendimiento Académico



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

De los 35 estudiantes encuestados, 21 estudiantes indicaron que no participan durante las clases, 14 estudiantes indicaron que si participan en clases, 20 estudiantes aseguran que no les llama la atención los temas desarrollados en clase, 15 estudiantes aseveran que si les llama la atención los temas desarrollados en clase, 27 estudiantes declaran que no preguntan las inquietudes que tengan de la clase desarrollada, 8 estudiantes emiten que si preguntan las inquietudes que tengas de la clase desarrollada, 28 estudiantes pronuncian que el docente si ejempla los temas en base a sus experiencias, 7 estudiantes sostienen que el docente no ejempla los temas en base a sus experiencias, 31 estudiantes alegan que el docente no realiza una clase interactiva, y 4 estudiantes enuncian que el docente si realiza una clase interactiva.

La mayor parte de los estudiantes manifiestan que no participan durante las clases, que no demuestran interés por los temas desarrollados, que no preguntan las inquietudes que tienen de la clase desarrollada, por lo tanto se evidencia que no existe motivación por parte de los estudiantes por el aprendizaje de aquella asignatura.

Preguntas:

- 6.- ¿Los niños participan activamente en clases?
- 7.- ¿Los estudiantes demuestra interés por los temas desarrollados?
- 8.- ¿Plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada?
- 9.- ¿Cuándo aplica la clase, parte de conocimientos previos?
- 10.- ¿Cree usted que al aplicar métodos nuevos tendría estudiantes con un mejor aprendizaje?

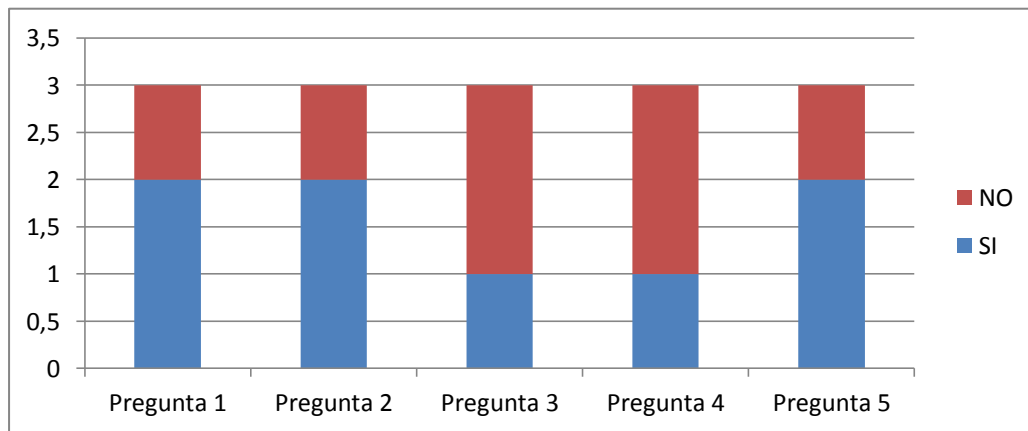
Tabla N° 12: Rendimiento Académico

PREGUNTAS	DOCENTES	
	SI	NO
6	2	1
7	2	1
8	1	2
9	1	2
10	2	1

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

Gráfico N°8: Rendimiento Académico



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Elaborado por: Balcázar Guerrero Carlos Alberto

De los docentes encuestados 2 indican que los niños si participan activamente en clase, mientras que un docente manifiesta que los niños no participan activamente en clase, 2 docentes expresan que los estudiantes si demuestran interés por los temas desarrollados, un docente expone que los estudiantes no demuestran interés por los temas desarrollados, 2 docentes revelan que no plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada, un docente dice que si plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada, 2 docentes declaran que cuando aplican la clase no parten de conocimientos previos, un docente afirmo que cuando aplican la clase si parten de conocimientos previos, 2 docentes pronunciaron que al aplicar métodos nuevos si tendrían estudiantes con un mejor aprendizaje, un docente emitió que al aplicar métodos nuevos no tendrían estudiantes con un mejor aprendizaje.

Se evidencia que el docente no plantea inquietudes acerca de la clase desarrollada, todo esto conlleva a que los estudiantes tengan grandes vacíos en la asignatura, ya que los docentes no parten de conocimientos previos con los estudiantes, no están utilizando técnicas ni estrategias adecuadas para llegar a sus estudiantes con los conocimientos que el estudiante está exigiendo al docente.

DISCUSIÓN

En los resultados que se encontraron se puede observar que la mayor parte de docentes se rigen en una educación tradicionalista y no están enfocados en cambiar su modalidad de trabajo el cual ayudará a que el niño encuentre en la escuela un bienestar ya que a la institución se la considera como el segundo hogar. Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente debe desarrollar las estrategias lúdicas como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

En relación a si los estudiantes desarrollan habilidades mediante el juego, y de esta manera conlleva a la solución de problemas, los investigados en su mayoría manifiestan que siempre el juego les ayuda a que desarrollen su creatividad y por lo tanto a solucionar los problemas que se le presenten. El siguiente estudio se relaciona a que si el docente utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir la clase. A este respecto los niños y niñas determinan que su docente no hace uso de otros espacios para impartir la clase y por ende las clases pueden ser aburridas y los estudiantes a consecuencia no desarrollan sus habilidades y destrezas.

Las estrategias lúdicas son procedimientos actuales que ayudan al docente a llevar mejor su clase, ya que deja de ser una clase tradicionalista y se convierte en una clase participativa, los temas que se desarrollan son una gran vitrina para que los estudiantes se desenvuelvan de una mejor manera dentro y fuera del salón de clases.

Cabe recalcar que la importancia de las estrategias lúdicas es cada vez más prominente en donde (Guerrero, 2014) manifiesta que las estrategias lúdicas son actividades o instrumentos que cualquier niño o joven realiza entregando todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo, para sentirse feliz y satisfecho, favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. También es considerada como jugar con otros en forma dinámica, con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, ya que participar en las actividades con otras personas ayuda a que el ser humano sea cooperativo y sociable con las demás personas.

El siguiente estudio se relaciona a que los docentes utilizan o no estrategias lúdicas para el desarrollo de sus actividades escolares dentro del salón de clase. A este respecto cabe recalcar que los docentes no tienen el conocimiento adecuado en la implementación de estrategias lúdicas en el sistema de la educación general básica.

Otro tema clave de reflexionar en la investigación está dirigida a los docentes para determinar si al implementar las estrategias lúdicas, el rendimiento académico de los estudiantes mejora, siendo una pregunta obvia, en que la mayoría de los docentes manifiestan que sí, pero lamentablemente se observa que una gran mayoría de estudiantes de la institución desconoce que su docente implemente lo que son las estrategias lúdicas en la asignatura de Ciencias Naturales.

La limitada capacitación docente sobre la enseñanza lúdica, hace que exista una labor docente tradicional sin innovación, estudiantes acríticos, que no desarrolla destrezas, habilidades y capacidades, estrategias lúdicas deficientes provocando que el aprendizaje de los estudiantes no sea significativo y manteniendo un bajo rendimiento académico. La usencia de materiales lúdicos adecuados para las matemáticas causa que la labor docente sea tradicional sin innovación, que los estudiantes acríticos, no desarrollen destrezas, habilidades y capacidades, que las estrategias lúdicas sean deficientes y que el rendimiento académico de los estudiantes sea bajo, existiendo la desmotivación y poco interés por aprender cuando las clases impartidas por el docente son teóricas y tradicionalistas.

Para el desarrollo e implementación de las estrategias lúdicas debe cumplir con todos los métodos nuevos que se conoce para poder impartir una clase que sea dinámica, en su mayoría que sea desarrollada por los mismos estudiantes. La investigación realizada en la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C.” a los estudiantes de sexto año recoge información sobre las variables planeadas y las experiencias tanto de estudiantes como de docentes más no establece un programa para dar solución al problema.

CONCLUSIONES

Finalizada la investigación se ha obtenido las siguientes resoluciones.

- En los artículos científicos se pueden concluir que la aplicación de las estrategias lúdicas es un problema a nivel mundial, ya que existe un gran desconocimiento por parte de los docentes para poder implementar este tipo de métodos en su asignatura influyendo en los estudiantes en el desinterés por el estudio, es necesario que la colectividad educativa busque las mejores estrategias de resolución para que ya no exista este problema.
- Es importante promover una cultura de enseñanza – aprendizaje, para que puedan concebir como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto esta se convierte en la actividad esencial para la

adquisición de conocimientos. Desde el punto de vista teórico-práctico la aplicación de las estrategias lúdicas bien concebidas constituye una alternativa científica para lograr incrementar la participación consiente de los niños en cualquier actividad dentro y fuera de la Institución.

- Conociendo la gran importancia y la trascendencia que tiene el juego en el desarrollo de todas las demás habilidades del educando, el presente estudio es un trabajo de investigación, en el que se intenta dar solución a un grave problema que ha existido en la población escolar de nivel primaria: la falta de diversión del niño que le permita interactuar más a menudo con los demás y el no practicar de forma continua lo que es el compañerismo, y el trabajo en equipo. Además las áreas temáticas y problemáticas identificadas en el documento científico, generan un descubrimiento en dos sentidos, por un lado la realidad de los contextos educativos y la enorme necesidad de continuar fortaleciendo y cualificando los procesos curriculares dentro de la Unidad Educativa.

BIBLIOGRAFIA

- Áreaciencias. (2012). *Areaciencias.com*. Obtenido de Ciencias Naturales:
<http://www.areaciencias.com/que-son-las-ciencias-naturales.htm>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Asamblea Constituyente*. Obtenido de Constitución Política del Ecuador:
http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Bejarano, S. (2012). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Maestría en docencia en matemática: <file:///C:/Users/WIN8-user/Downloads/Mg.DM.1635.pdf>
- Castillo, F. (2012). *Blog.pucp.edu.pe*. Obtenido de estrategia :
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/2012/03/14/el-concepto-de-estrategia/>
- Chicaiza, M. E. (2011). *Repositorio UTA*. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:
http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2677/1/tebp_2011_214.pdf
- Código de la niñez y de la adolescencia. (2014). *Código de la niñez y de la adolescencia*. Obtenido de Educación de calidad:
http://educaciondecalidad.ec/codigo_ninez_adolescencia/codigo_ninez_adolescencia.html
- Curriculo de los niveles de Educación . (2016). *Educacion.gob.ec*. Obtenido de Curriculo:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Daysi, D. H. (2012). *Galerias* . Obtenido de Arte y pedagogía :
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

- Diccionario de la Lengua Española.* (2014). Madrid: Espasa.
- Ecured. (2012). *Ecured.cu*. Obtenido de Ciencias Naturales:
https://www.ecured.cu/Ciencias_Naturales
- Ecured. (2013). *Ecured.cu*. Obtenido de Ciencias naturales:
https://www.ecured.cu/Ciencias_Naturales
- EcuRed. (12 de Enero de 2016). *EcuRed*. Obtenido de Rendimiento académico:
http://www.ecured.cu/Rendimiento_acad%C3%A9mico
- Educación.gob. (2014). *Educación.gob.ec*. Obtenido de Currículo:
<https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Educativa . (2011). *Educativa.catedu.es*. Obtenido de El juego: http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html
- Etimologías. (2015). *Etimologías lúdicas*. Obtenido de Ludica :
<http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>
- Euge. (2010). Obtenido de
<https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090205190153AAq1h84>
- Fingermann, H. (2012). *Educación.laguia*. Obtenido de Importancia de la pedagogía :
<http://educacion.laguia2000.com/ensenanza/importancia-de-la-pedagogia>
- Gallardo, N. (2011). *Blogspot*. Obtenido de Fundamentación ontológica :
<http://noeninfi.blogspot.com/2011/06/fundamentacion-ontologica-y.html>
- García, P. (2012). *Lúdica y juego*. Obtenido de características del juego:
<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
- González, L. d. (2013). Estrategia Didáctica para Profesorado Propuesta Lúdica.

- Graterol, R. (Marzo de 2011). *Metodos*. Obtenido de Metodos de Investigación:
<https://jofilop.files.wordpress.com/2011/03/metodos-de-investigacion.pdf>
- Guerrero, R. (2014). *publicaciones.urbe.edu*. Obtenido de Estrategias lúdicas:
<http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- López, R. (21 de Junio de 2012). *Metodo*. Obtenido de
<http://www.oocities.org/zaguan2000/metodo.html>
- Marín, J. (2009). *Itinerario Educativo*. Obtenido de Epistemología.
- Ministerio de Inclusion y Economia Social. (2012). *ministerio*. Obtenido de
<http://www.inclusion.gob.ec/el-ministerio/>
- Motta, O. (2011). *Pedagogía Lúdica*. Kinesis.
- Peña, S. (2012). *Blogspot*. Obtenido de Fundamentación psicopedagógica:
fundamentospsicol.blogspot.com/2012/08/fundamentos-psicopedagogicos.html
- Quiroz, R. (19 de Noviembre de 2012). *Wordpress.com*. Obtenido de Los juegos:
<https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/clasificacion-de-los-juegos/>
- Torres, L. (2010). *Recreación, Lúdica y Juego*. Bogota: Magisterio.
- Utalca. (2012). *Educativo.utralca*. Obtenido de Proceso cognitivo:
http://www.educativo.utralca.cl/medios/educativo/profesores/media/documentos/como_aprendemos.pdf
- Vélez, C. A. (2010). *Neuropedagogía, Lúdica y Competencias*. Pereira: Magisterio.
- Vulka. (2009). *Vulka.es*. Obtenido de Importancia de la lúdica :
http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html

Anexo N° 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACION BASICA



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO

Objetivo

La presente encuesta tiene por objetivo identificar las causas del porque no existe la aplicación de estrategias lúdicas rendimiento académico en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”

Instrucciones

- 1.- Lea detenidamente cada pregunta, y elija la alternativa que más lo identifique
- 2.- Marque la alternativa que crea conveniente con una X.

CUESTIONARIO

1.- ¿El docente te enseña jugando?

Si () No ()

2.- ¿Aprendes más cuando realizas actividades dinámicas en clase?

Si () No ()

3.- ¿Cuándo aprendes jugando, con tus compañeros mejoras la relación?

Si () No ()

4.- ¿El docente utiliza otro lugar que no sea el salón de clases para impartir la clase?

Si () No ()

5.- ¿El docente desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de su clase?

Si () No ()

6.- ¿Participa activamente durante las clases?

Si () No ()

7.- ¿Te llama la atención los temas desarrollados en clase?

Si () No ()

8.- ¿Preguntas las inquietudes que tengas de la clase desarrollada?

Si () No ()

9.- ¿El docente ejemplifica los temas en base a tus experiencias?

Si () No ()

10.- ¿Si el docente realiza una clase interactiva, aprenderías mejor?

Si () No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACION BASICA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Objetivo

La presente encuesta tiene por objetivo identificar las causas del porque no existe la aplicación de estrategias lúdicas rendimiento académico en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Particular Mixta “A.B.C”

Instrucciones

- 1.- Lea detenidamente cada pregunta, y elija la alternativa que más lo identifique
- 2.- Marque la alternativa que crea conveniente con una X.

CUESTIONARIO

1.- ¿Utiliza el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje?

Si () No ()

2.- ¿Cree usted que los estudiantes desarrolla habilidades cuando juegan?

Si () No ()

3.- ¿Usted considera que el juego permite socializar a los estudiantes en su entorno?

Si () No ()

4.- ¿Utiliza usted otro lugar que no sea el salón de clase para impartir su clase?

Si () No ()

5.- ¿Desarrolla algún tipo de dinámica al inicio de clase?

Si () No ()

6.- ¿Los niños participan activamente en clases?

Si () No ()

7.- ¿Los estudiantes demuestran interés por los temas desarrollados?

Si () No ()

8.- ¿Plantea las inquietudes que tenga de la clase desarrollada?

Si () No ()

9.- ¿Cuándo aplica la clase, parte de conocimientos previos?

Si () No ()

10.- ¿Cree usted que al aplicar métodos nuevos tendría estudiantes con un mejor aprendizaje?

Si () No ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN