



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS
CIENCIAS NATURALES BASADA EN JUEGOS PARA EL QUINTO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Trabajo de titulación previa a la obtención del
Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: PAUL ISAÍAS MOLINA ANDRANGO

TUTOR: PATRICIO DAVID LÓPEZ LOGACHO

Quito-Ecuador

2024

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Paul Isaías Molina Andrango con documento de identificación N°, 1721978383 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, marzo del 2024

Atentamente,



Paul Isaías Molina Andrango

1721978383

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Yo, Paul Isaías Molina Andrango con documento de identificación No. 1721978383, expreso mi voluntad y por medio del presente documento concedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta Metodológica: “GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES BASADA EN JUEGOS PARA EL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos concedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, marzo del 2024

Atentamente,



Paul Isaías Molina Andrango

C.I. 1721978383

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Patricio David López Logacho con documento de identificación No., 1711717254 docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi dirección fue desarrollado el trabajo de titulación: GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES BASADA EN JUEGOS PARA EL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, realizado por Paul Isaías Molina Andrango con documento de identificación No. 1721978383, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, marzo del 2024

Atentamente,



Lic. Patricio David López Logacho, MSc

1711717254

Dedicatoria

A Dios por todas las enseñanzas que me ha dado en la vida y darme la oportunidad de graduarme.

A mi madre Esperanza Andrango por toda la ayuda y paciencia que me ha tenido a lo largo de mi carrera universitaria y a mi familia en general.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana por brindarme la oportunidad de realizar este trabajo de investigación y por ofrecerme los recursos necesarios para su desarrollo.

Expreso mi más sincero reconocimiento a los profesores.

Al Msc. Patricio David López Logacho y MSc.Elsa Silvania Salazar Escobar, por su valiosa orientación, apoyo y motivación durante todo el proceso. Su experiencia y conocimiento fueron fundamentales para la realización de este proyecto.

Índice

Introducción	1
1. Problema	2
1.1 Descripción del problema.....	2
1.2 Antecedentes	3
1.3 Importancia y alcances	4
1.4 Delimitación	5
1.5 Formulación del problema.....	5
2. Objetivos de la investigación.....	6
3. Fundamentación Teórica	7
3.1 Definición del juego	13
3.2 Importancia del juego en educación.....	15
3.3 Clasificación del juego	18
3.3.1 Juego libre o espontáneo	19
3.3.2 Juego dirigido o estructurado.....	20
3.4 Ciencias Naturales.....	22
3.5 Proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en niños	23
3.6 Estrategias metodológicas, en Ciencias Naturales.....	25
3.7 Estrategias lúdicas en Ciencias Naturales	29
4. Metodología.....	32
Tipo de propuesta	32
Destinatarios	34
Técnicas utilizadas para construir la propuesta	35
5. Propuesta metodológica	37
Introducción	38
Objetivos	39
Objetivo general.....	Error! Bookmark not defined.
Objetivos específicos	Error! Bookmark not defined.

Conclusiones69

Recomendaciones74

Bibliografía75

 Validación de la propuesta.....**Error! Bookmark not defined.**

Anexos87

Índice de tablas

Tabla 1 Opiniones de las expertas.....**Error! Bookmark not defined.**

Índice de figuras

Figura 1 Juegos cooperativos	21
Figura 2 Didáctica de las Ciencias Naturales	27
Figura 3 Juegos para Ciencias Naturales.....	30

Índice de anexos

Anexo I. Rúbrica para validación de guía didáctica juicio de experto	88
Anexo II. Rúbrica para validación de guía didáctica juicio de experto	87

Resumen

Este estudio se llevó a cabo con el objetivo de diseñar una guía didáctica basada en el juego para el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de Quinto de Educación Básica. La propuesta está dirigida para ser implementada por los docentes y las actividades se han diseñado para ser aplicadas a niños entre 9 y 11 años. Con este trabajo, se busca demostrar la importancia del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje y sus ventajas como estrategia didáctica para facilitar la comprensión de temas complejos de asignaturas como las Ciencias Naturales, incorporando juegos para enseñar a los niños de manera más divertida y dinámica. La propuesta se e estructura en tres fases:

Fase I: corresponde al diagnóstico, en este apartado se expone como problemática la necesidad de actualizar las estrategias implementadas por las docentes y que aún se guían de los modelos tradicionales de enseñanza en donde el alumno tiene un papel pasivo y difícilmente obtenga aprendizajes significativos. También, se presentan los objetivos que guiaron el desarrollo de este estudio, así como la importancia de llevarlo a Cabo.

Fase II: en esta sección se incluyen los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo de esta propuesta, así como los antecedentes del estudio, en donde se encontraron los resultados sobre la implementación del juego en las Ciencias Naturales, sirviendo como guía en el diseño.

Fase III: Este apartado fue destinado al diseño de la propuesta, en la que se incluyen 12 juegos cada uno con los objetivos de aprendizajes establecidos por el Ministerio de Educación para quinto grado de educación básica, también se detallan los materiales para aplicar cada juego, se explica cómo deben implementarse las actividades de inicio, desarrollo y cierre y se deja una lista de cotejo para evaluar a los estudiantes en cada actividad.

Palabras clave: Lúdica, estrategias didácticas, Ciencias Naturales.

Abstract

This study was carried out with the objective of Designing a didactic guide based on the game for the teaching-learning process of Natural Sciences in Fifth Year Basic Education students. The proposal is aimed to be implemented by teachers and the activities have been designed to be applied to children between 9 and 11 years old. With this work, we seek to demonstrate the importance of games in the teaching-learning processes and their advantages as a didactic strategy to facilitate the understanding of complex topics in subjects such as natural sciences, incorporating games to teach children in a more fun and dynamic way. The proposal is structured in three phases:

Phase I: corresponds to the diagnosis, in this section the need to update the strategies implemented by teachers and that are still guided by traditional teaching models where the student has a passive role and is difficult to obtain significant learning is exposed as a problem. Also, the objectives that guided the development of this study are presented, as well as the importance of carrying it out.

Phase II: this section includes the theoretical foundations that support the development of this proposal, as well as the background of the study, where the results on the implementation of the game in the natural sciences were found, serving as a guide in the design.

Phase III: This section was intended for the design of the proposal, which includes 12 games each with the learning objectives established by the Ministry of Education for fifth grade of basic education, the materials to apply each game are also detailed. It explains how the beginning, development and closing activities should be implemented and leaves a checklist to evaluate the students in each activity.

Keywords: Play, teaching strategies, natural sciences.

Introducción

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) las oportunidades para jugar y participar activamente en el aprendizaje fortalecen la creatividad de los estudiantes. Involucrar activamente a los estudiantes de primaria en la resolución de diferentes materiales, temas y problemas y mejorar sus habilidades cognitivas y de resolución de problemas, al respecto, Putton (2021) señala que el juego forma parte de la infancia y abre oportunidades de desarrollo en el ámbito cognitivo, social, biológico, motor y emocional. Además de encontrar felicidad y satisfacción, el juego brinda al niño la oportunidad de socializar y aprender, de presentar su realidad a través de la imaginación y así expresar sus inquietudes y deseos difíciles de expresar con palabras.

Se debe señalar que, el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por lo tanto, los profesores deben utilizar diversas estrategias, con el fin de brindar a los estudiantes diferentes experiencias que le ayuden a comprender el contenido de determinada asignatura y que puedan asociarla con el contexto. En tal sentido, las estrategias para lograr los mejores resultados implican el uso creativo de recursos o materiales, pedagógico, adaptable y adaptado al entorno en el que se desarrolla la práctica docente (Caballero, 2021).

Ante lo expuesto, surge el interés de realizar este estudio, el cual estuvo estructurado en 3 apartados, en primer lugar, se expone la problemática, en donde se plantean la problemática, se justifica la realización del estudio por su importancia y se detallan los objetivos. Seguidamente se el marco teórico en donde se expone la revisión bibliográfica y construcción teórica, este apartado permitió dar sustento teórico al estudio. Por último, se tiene el diseño de la propuesta, la cual incluye una serie de juegos relacionados a objetivos de aprendizaje de Ciencias Naturales.

1. Problema

1.1 Descripción del problema

Actualmente el mundo vive en constante transformación y los contextos educativos no escapan de esta realidad, la cual en muchos casos resulta un avance por lo que es positivo para el proceso educativo. No obstante, si no se va acorde a los cambios y exigencias resultan contraproducente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto indica la necesidad de innovar en las prácticas educativa y que los docentes tengan apertura a un cambio que se ajuste a la realidad.

Sin embargo, el mundo se está transformando pero el sistema educativo no ha cambiado del todo, en muchas instituciones este aún se mantiene igual y el estudiante va a la escuela a ver al docente hablar sobre un tema sin mayor oportunidad de participación, solo se limita a escuchar y anotar para posteriormente memorizar esta información y poder obtener una puntuación en un examen que de igual manera solo está orientado a medir información teórica, sien evaluar el criterio propio de los alumnos (Galván & Siado, 2021). Esto no es favorable porque impide a los alumnos construir un conocimiento propio y significativo para que sea aplicado en el contexto real.

Por su parte, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015) destaca la importancia de implementar un nuevo modelo de enseñanza, en donde los docentes deben formar a los estudiantes para la escuela, pero que también tengan la capacidad de hacer frente a los desafíos del mundo actual, por lo que se requiere de un ciudadano con pensamiento crítico, que pueda resolver problemas, que sea colaborativo, consciente y sensible a las problemáticas del mundo.

Es por ello, que esta investigación está orientada a la elaboración de una guía didáctica dirigida a los docentes que les permita prepararse y mejorar su desempeño en el aula de clase. Se ha considerado viable utilizar los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales para vincular

la guía con el currículo vigente, presentando formas y modos de enseñanza amena y fluida que motive y facilite el aprendizaje de los estudiantes. Esta propuesta se fundamenta en la inclusión de elementos lúdicos que potencialicen la construcción de nuevos conocimientos.

1.2 Antecedentes

Desde hace varias décadas se han introducido elementos lúdicos en los planes de enseñanza, especialmente en el nivel d básica y primeros años de escolaridad, sin embargo, se ha comprobado que la motivación que genera el juego hacia el aprendizaje se observa en niveles educativos superiores hasta el punto de que la planificación del docente incluye con regularidad un elemento lúdico (Pillaga et al., 2020). En este sentido, la UNESCO publicó un documento titulado: “El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares” elaborado por Amonachvili (1986). Esta publicación realizada varias décadas atrás indica el interés en reconocer que la lúdica tiene un rol determinante el aprendizaje eficiente. Además, ya ha quedado en el pasado la postura de apartar al niño del juego y conducirlo al plano estrictamente académico, la visión actual de este planteamiento es el aprovechamiento el juego para el desarrollo integral del niño en sus diferentes ámbitos: cognitivo, emocional, social y lenguaje.

Sin embargo, aún persiste en algunos espacios educativos la replicación de acciones y estrategias orientadas a la educación tradicional donde la lúdica no está incluida como recurso pedagógico. Al respecto, es importante reconocer que en el Ecuador sí existen iniciativas oficiales que promueven una pedagogía innovadora que incluya el juego en la planificación del docente. El Ministerio de Educación (2020) refiere como norma que los alumnos deben tener espacios de comunicación, recreación e interacción social donde se implemente de forma sistemática el juego espontáneo y dirigido en función de las características de los estudiantes y el nivel educativo. Estas

actividades se consideran como experiencias de aprendizaje que estimulan y nutren el proceso de aprendizaje particular y único de cada estudiante.

Esta consideración, representa un desafío para los docentes que aún continúan aplicando la memorización mecánica y la repetición como formas de aprender, sumado a esto en algunas escuelas no hay disposición de recursos didácticos para el logro efectivo de los objetivos, como es el caso de la asignatura de Ciencias Naturales que debe desarrollarse a través del despliegue creativo de recursos y materiales que pueden vincularse con el juego como recurso pedagógico y al mismo tiempo concretar el aprendizaje que se verifica en la cotidianidad.

Pero el escenario real es diferente, se identifica una situación problemática en la enseñanza de las Ciencias Naturales dentro de una escuela ubicada en el centro de Quito, esta problemática debe ser examinada en su esencia con la finalidad de comprenderla y analizarla. A partir de estas consideraciones se expone el problema.

1.3 Importancia y alcances

El diseño de una guía didáctica que oriente en la implementación del juego en el aula resulta de gran importancia al ofrecer una alternativa innovadora, que se ajusta a las necesidades de cambio de los sistemas educativos en donde se busca que los estudiantes sean más participativos, tengan un pensamiento más crítico, donde puedan construir conocimiento de manera autónoma, Además, se busca mejorar el rendimiento académico en especial en asignatura cuyo contenido es percibido como complejo, como es el caso de las ciencias.

El alcance del presente estudio estuvo orientado a ofrecer un recurso didáctico que se convierta en una herramienta para los docentes en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales y a su vez facilite la comprensión de los temas correspondientes a esta asignatura y los estudiantes se beneficien al lograr aprendizajes significativos. Además, se espera con la

información expuesta en esta investigación dejar evidencia de la importancia del juego en la formación académica.

1.4 Delimitación

Esta investigación se ha orientado para ser aplicada a niños de quinto grado de Educación General Básica, diseñando actividades correspondiente a la asignatura de Ciencias Naturales, por lo que se ha diseñado según la malla curricular establecida por el Ministerio de Educación. El estudio se ha llevado a cabo entre el año 2023 y 2024.

1.5 Formulación del problema

El proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales puede ser mejorado a través de una guía didáctica basada en juegos para el Quinto año de Educación General Básicas, lo que ayudaría a resolver las deficiencias en la planificación docente al no incluir actividades lúdicas que se ajusten a los contenidos curriculares y a las necesidades e intereses de los alumnos. A través de esta puede resolverse los problemas causados por los espacios físicos limitados y pocos materiales didácticos atractivos que estimulen el juego usando contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales. Y como aspecto fundamental se favorece la valoración del juego como una herramienta educativa que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y al logro de los objetivos de aprendizaje. Además, se diseñó una lista de cotejo para para evaluar el proceso del juego pedagógico y los resultados obtenidos

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

Diseñar una guía didáctica basada en el juego para el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de Quinto de Educación Básica.

2.1 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el juego didáctico como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales
- Seleccionar juegos didácticos que aporten al proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales
- Elaborar una guía didáctica basada en juegos para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales.

3. Fundamentación teórica

A continuación, se presenta una revisión de diversos estudios relacionados con el uso del juego como herramienta educativa en distintos contextos y enfoques metodológicos.

En el artículo realizado por Fernández y Cevallos (2022) examina los principios básicos de las estrategias de enseñanza, como eje central plantea la construcción del conocimiento a partir de la experiencia con el entorno, la curiosidad y el aprendizaje, especialmente en las fases de interacción profesor-alumno. Este estudio utilizó un enfoque cualitativo mediante la implementación de la Investigación Acción Participativa (PAR). Se utilizaron métodos de recolección de datos cualitativos, por lo que fueron observados y entrevistados los 40 estudiantes de educación primaria superior. Proponer recomendaciones instructivas como estrategias para abordar los problemas identificados. Los resultados obtenidos revelan las falencias tanto de la enseñanza como en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

Dinghi et al. (2020) presentaron el juego como actividades educativas con el propósito de familiarizar a los estudiantes con el concepto de árbol de manera lúdica. Los árboles filogenéticos se consideran la herramienta adecuada para representar la biodiversidad dentro del marco teórico de las actuales hipótesis evolutivas, y se plantea que desempeñan un papel central en la comprensión pública de la evolución. La actividad recreativa se concibe como un método de aprendizaje efectivo para la comprensión de conceptos abstractos. La incorporación de juegos ya sea a través de enfoques convencionales o más contemporáneos como el aprendizaje basado en juegos, proporciona una sensación de logro y mejora la retención de conocimientos.

La investigación de Candela y Benavides (2020) se centró en explorar cómo las actividades lúdicas promueven el aprendizaje significativo en los estudiantes. Buscaron entender cómo estas acciones fortalecen las habilidades de los niños, generando una mayor disposición para participar

en el aula, fomentando la curiosidad y la creatividad en entornos que amplían su vocabulario y promueven la convivencia. Esta investigación adoptó un enfoque cualitativo al basar su recopilación de información en la narración de experiencias que reflejan la vida diaria y cotidiana de los participantes sociales. Se determinó que el juego didáctico es una forma agradable de recreación que contribuye al desarrollo de habilidades a través de la participación y emocional de los estudiantes. En este contexto, el aprendizaje creativo se convierte en una experiencia positiva y placentera.

Cuadros y López (2020) realizaron un estudio para investigar los efectos de las estrategias de instrucción que incorporan juegos digitales en el desarrollo de la producción de textos sobre temas relacionados con las ciencias. Diez estudiantes de quinto grado de escuela primaria participaron en este estudio de métodos mixtos y se implementaron estrategias de instrucción en las clases de ciencias. El proceso de producción de textos se evaluó mediante cuestionarios previos y posteriores a la implementación, y se utilizaron RIMMS y entrevistas para analizar la motivación de los estudiantes en términos de atención, relevancia, confianza y satisfacción. Los resultados mostraron que las estrategias de enseñanza tuvieron un efecto positivo en la producción de textos, crearon motivación, aumentaron la atención y promovieron actitudes positivas.

Amorín et al. (2022) realizó un estudio con el objetivo de diseñar actividades basadas en el juego para incluir la enseñanza de la ciencia en estudiantes de educación básica. Para ello, fueron propuestas 12 sesiones, basándose en el conocimiento previo que tenían los niños sobre los estados del agua y utilizando una actividad natural donde se le da la oportunidad al niño de aprender jugando. Esta propuesta ha resultado efectiva porque facilitó la iniciación de los niños en temas complejos y aumento su motivación e interés por los contenidos científicos. Lo que evidencia la

utilidad de los recursos lúdicos para adaptar contenido complejo que no resulta interesante para motivar al niño a aprender.

Miranda (2019) llevó a cabo un estudio con el objetivo de evaluar la importancia del juego para el aprendizaje de las ciencias en la educación primaria. Este proyecto consistió en la propuesta de una serie de juegos relacionados con el contenido curricular, los cuales han sido diseñados para ser llevados a cabo por los niños de manera autónoma. Esto se ha planteado con el objetivo de aumentar su interés en este contenido científico, a la vez que se da la oportunidad al niño que construya su aprendizaje por medio de una actividad que le resulta natural como lo es jugar. A partir de la implementación de estas actividades se determinó que favorecen el aprendizaje y además es una estrategia motivadora que les permite a los niños explorar, indagar y descubrir.

Moreno (2022) en su estudio, planteó un diseño para fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de quinto grado a través del juego. Considerando la evidencia científica que reconoce su efectividad como estrategia pedagógica que potencia las habilidades cognitivas, los aspectos emocionales y favorece el proceso de socialización, por lo que es ideal para el alcanzar un desarrollo integral. Además, se destaca el aporte de una actividad que resulta inherente al ser humano, en donde el niño aprende de manera espontánea si realizar una actividad que perciba como formal, por el contrario, le permite divertirse y disfruta de un momento de aprendizaje que, además facilita la comprensión de un contenido académico teórico que puede ser difícil de entender.

López y García (2020) realizaron una investigación con el objetivo de utilizar el juego como recurso de enseñanza para el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Para esto, se llevó a cabo una investigación documental en donde se demostró a través de la evidencia científica disponible que el juego es un elemento eficaz para mejorar la educación en materias como la química y la

matemática. Sin embargo, no se le da el valor que este tiene y solo es utilizado en los niños en sus primeros años académicos, cuando este sigue siendo igual de efectivo para grados superiores y aprendizajes más complejos. Este tipo de estudios brindan un gran aporte a nivel académico, al demostrar que el juego puede ser utilizado en los diferentes niveles académicos existentes, hasta en educación superior. Esto considerando que, el juego forma parte de la naturaleza humana y las personas nunca dejan de jugar, por el contrario, los adultos por lo general buscan la manera de divertirse.

Sailema y León (2018) destacan la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral del niño, por lo que consideran como principal problema la falta de actividades divertidas en donde el niño tenga la oportunidad de jugar a la vez que aprende, además, de favorecer la interacción y el juego en equipo. No obstante, identificaron que la mayor limitación corresponde a la falta de conocimiento de los docentes para utilizar este recurso en la enseñanza de diferentes asignaturas. Por lo que se recomienda la capacitación docente para aumentar el uso de estrategias lúdicas que fomenten el aprendizaje significativo. Cabe destacar que, aunque el juego es una actividad natural para el ser humano, para que resulte efectiva en el contexto académico requiere de una formación docente que ayude a ser coherente en las actividades que se diseñan con los objetivos de aprendizaje establecidos.

Jara et al. (2022) realizó una investigación con el propósito de analizar el desarrollo de las habilidades cognitivas del pensamiento a través de la utilización de las cápsulas educativas y juegos de razonamiento en Matemáticas y Ciencias. Encontrando que el uso de los recursos lúdicos de manera innovadora y didáctica resulta una herramienta versátil y efectiva para motivar a los estudiantes, cambiar su actitud y percepción hacia las materias catalogadas como complejas lo que conlleva a mejores resultados académicos. En tal sentido, el juego puede ser implementado para

facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje es diferentes asignaturas. También, es importante mencionar que cuando se invita al niño a aprender jugando su percepción acerca de determinado contenido cambia, al entender de manera sencilla, algo que en teoría resultaría más complejo y en ocasiones difícil de entender solo llegando a memorizar información que rápidamente se olvida.

Pons y de Soto (2020) realizaron un estudio cuyo objetivo estuvo enfocado en diseñar juegos de roles para poner en práctica el aprendizaje teórico de la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. Específicamente se elaboró una unidad didáctica que consiste en la dramatización de profesiones relacionadas con el campo de la ciencia. Según los resultados se obtuvieron mejoras en el rendimiento académico, además los estudiantes se mostraron más interesados en la materia y motivados a participar por lo que se determinó que este tipo de juegos ayudan a introducir a los estudiantes en el mundo de las ciencias. Esto quiere decir, que los juegos resultan un recurso idóneo para lograr una transformación en la educación en donde lo principal es lograr que los estudiantes participen activamente y para ello es fundamental que los alumnos estén motivados.

Cruz et al. (2020) realizó un estudio que demostró desarrollo de experiencias de juegos de rol orientado a la producción de energía nuclear, lo que resultó un aporte valioso para el aprendizaje significativo de temas relacionados a la naturaleza, además de aumentar la conciencia ambiental, pensamiento crítico en cuanto a los daños ambientales y promoviendo la participación activa de los estudiantes quienes tuvieron la oportunidad de mostrar sus opiniones y postura en cuanto a estos temas tan controversiales. Este tipo de actividades resultan efectivas no sólo para facilitar el aprendizaje académico, también, se desarrollan otras habilidades, como el pensamiento crítico, al dar al niño la libertad de imitar a un personaje y a través de este resolver determinada situación, de igual manera favorece la creatividad y resolución de problemas, por lo que se evidencia la versatilidad del juego en el contexto académico.

Crujeiras y Fernández (2020) llevaron a cabo este estudio con el propósito de analizar los argumentos utilizados por los niños en el juego de roles, planteando una problemática relacionada a temas científicos para observar la toma de decisiones, opiniones y resolución de conflictos que plantean los niños través de un personaje, encontrándose que los estudiantes al trabajar en equipo ponen en práctica su conocimiento previo en situaciones sociales y logran trabajar en equipo para obtener un consenso. Como se mencionó anteriormente, el juego puede ser utilizado para facilitar el aprendizaje de diversos contenidos académicos y de igual manera para el desarrollo de habilidades. En este contexto, se observó que favorece las relaciones interpersonales al fomentar el trabajo en equipo a través de la resolución problemas.

Morales (2020) en su estudio plantea el uso de elementos lúdicos en el aula de clases para el aprendizaje de estudiantes de cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Física y Química. Específicamente se diseñó un juego de Escape-Room en donde los estudiantes deben resolver desafíos para poder salir de la sala. Este juego favoreció la participación activa, la motivación en el aprendizaje de la materia y el trabajo cooperativo. En este estudio se demostró como el juego permite fomentar un desarrollo integral en donde se pueden agrupar diferentes metodologías de tipo activa como el aprendizaje cooperativo. Además, el estudiante realiza actividad física a la vez que resuelve desafíos y pone en práctica otra metodología como es la resolución de problemas.

Illescas et al. (2020) llevó a cabo una investigación con el objetivo de determinar la efectividad del aprendizaje basado en juegos como estrategia de enseñanza de la matemática en estudiantes de básica superior y bachillerato. Se encontró que las limitaciones en el aprendizaje a través del juego se presentan por su implementación incorrecta, por lo tanto, este tipo de estrategias requieren de una formación docente sobre las actividades lúdicas para obtener resultados positivos.

Esto evidencia que, la efectividad del juego como herramienta didáctica para implementar el aula depende de la formación del docente para aplicarla de manera adecuada y poder sacar el máximo provecho siendo innovador, didáctico, pero, sobre todo coherente con lo que se quiere alcanzar, así como las adaptaciones que se necesitan en función de las necesidades de los estudiantes.

3.1 Definición del juego

El juego puede hacerse solo o en algunos casos es necesaria la participación de más jugadores, este facilita la interacción de las personas brindando oportunidades de interactuar y de esta manera favorece la creación de lazos de amistad, esto se da especialmente en los juegos grupales donde los integrantes cooperan y se comunican entre ellos para así poder alcanzar metas comunes.

Desde la perspectiva de Torres et al. (2023) el juego se reconoce como un aspecto fundamental de la naturaleza humana, siendo uno de los más efectivos facilitadores para el desarrollo integral de los niños, fomentando la armonía, la convivencia y la integración social al permitir que los niños creen y exploren un espacio donde pueden expresarse y desarrollar habilidades para relacionarse con su entorno físico y social, puesto que, les ayuda a enfrentar las demandas del mundo en el que viven.

De acuerdo con Ruiz (2017), el juego requiere de habilidades motrices, sirve para mejorar la expresión corporal, comunicacional y emocional de los seres humanos, en especial los infantes, que conocen el entorno en el que se desenvuelven, mediante el juego, se puede favorecer las competencias sociales, educacionales, cognitivas, psicológicas, emocionales, motrices y cognoscitivas.

El cumplimiento de reglas y la seriedad con la que toman los niños contribuye a mejorar el orden y la concentración, así como también la comprensión del papel que va a cumplir cuando

realiza la actividad lúdica es una ventaja para el docente en el aula de clase, porque puede guiar al estudiante fácilmente en el cumplimiento de tareas específicas de cada contenido de clase. Asimismo, mediante estas actividades el niño se evoluciona, porque se relaciona con el entorno, con el objetivo de comprender, confrontar y transformar la realidad, resolviendo problemas de forma rápida, efectiva y asumiendo la realidad con positivismo.

El juego representa la forma innata en la que los niños se expresan, durante este los niños ponen en práctica todas sus habilidades físicas y mentales. Al realizar esta actividad, corren, saltan, utilizan sus reflejos y desarrollan su coordinación motora, contribuyendo al desarrollo de su sistema psicomotor. Cuando los niños están jugando se comunican y expresan, exploran su entorno, interactúan con otras personas, adquieren normas sociales y valores, y se socializan. Además, estimula su imaginación, creatividad e inteligencia, permitiéndoles aprender de manera lúdica. Al poner en práctica lo aprendido, los niños ensayan, prueban y buscan mejorar, experimentando placer y diversión. Asimismo, les brinda la oportunidad de expresar una amplia gama de emociones, desde alegría y bienestar hasta tristeza, frustración y confusión (Sanz, 2019).

Se puede decir que, el juego es una actividad recreativa que satisface necesidades inherentes, exige participación y estimula el desarrollo físico, sensorial, cognitivo y socioemocional en su totalidad. Este fenómeno surgió de manera simultánea con el progreso de la sociedad, desempeñando un papel significativo en la vida de las personas al facilitar la integración en grupos sociales. No solo contribuye a fomentar el intercambio y la adaptación de costumbres y hábitos en diversas sociedades, sino que también desencadena la transmisión intergeneracional de actividades recreativas a lo largo del tiempo, subrayando así su carácter de herencia social (Barbecho et al., 2020). Asimismo, los juegos actúan como una forma de socialización,

permitiendo a niños y adolescentes forjar amistades mientras resuelven problemas al ser lugares de transmisión cultural, las escuelas utilizan los juegos como medio para transmitir esta herencia.

3.2 Importancia del juego en educación

En el contexto educativo el juego contribuye a las experiencias significativas para los estudiantes, quienes pueden decidir. Esto contribuye a la obtención de la independencia, seguridad e integración. Es importante destacar que el juego se convierte en una táctica para el profesor, ya que le permite mostrar su comprensión sobre esta práctica y cómo implementarla en el aula. El juego permite medir el conocimiento de los alumnos ya que cuando los niños juegan demuestran sus habilidades manipulativas, motoras, actitudes de cooperación y la ayuda mutua entre pares por lo que ayuda a comprender si los niños han captado el conocimiento (2023).

Las actividades recreativas se describen como una estrategia participativa y flexible que puede ser implementada en cualquier nivel o enfoque educativo. Estas actividades combinan la teoría con la práctica, estimulando la colaboración, en donde a través del trabajo grupal se fomenta el desarrollo de diferentes habilidades (Márquez , 2018). Según este autor, el juego puede transformarse en una estrategia sumamente eficaz para facilitar un aprendizaje significativo, al mismo tiempo que fomenta la construcción de amistades, el diálogo y la colaboración en equipo, entre otros aspectos. Además, se destaca que el aprendizaje basado en el juego se encuentra entre las estrategias pedagógicas activas.

En este aspecto es relevante considerar la interacción que existe entre estudiantes y maestros. Para González et al. (2022) la efectividad de estos vínculos depende de gran medida de las prácticas del maestro que deben estar enfocadas en lograr la inclusión de todos los estudiantes mediante el uso del juego. Durante estas actividades se busca que los educandos experimenten la alegría y un deseo profundo de aprender sin notar que están participando en un proceso educativo.

La educación necesitaba evolucionar y el juego fue una herramienta esencial para esta transformación positiva, que conduce al estudiante por el camino de la diversión mientras aprende, mediante nuevos modelos pedagógicos, estrategias, métodos, herramientas pedagógicas dinámicas, creativas y divertidas para que el niño aprenda fácilmente y se sienta motivado por los nuevos conocimientos que recibirá.

El juego es clave para el desarrollo motor del infante desde los primeros años de infancia, en este sentido, Montessori, pionera en la práctica de actividades lúdicas en el contexto escolar, destaca que esto no solo favorece a nivel físico, sino también, puede ayudar a mejorar a nivel cognitivo y estos a su vez facilitar el desempeño en materias, como las matemáticas, lenguaje, entre otras. Por lo tanto, se puede decir que influye positivamente en el desarrollo integral del niño (Alonso, 2021). Analizando lo mencionado, el juego resulta un recurso versátil al fomentar el desarrollo integral y también por facilitar la interdisciplinaridad al poderse aplicar en diferentes asignaturas y ayudar a alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Los rincones de juego son los primeros indicios del juego en el aula de clase en la educación básica. En cuanto a los años superiores fueron implementadas las dinámicas grupales para motivar a los estudiantes en el primer momento de la clase.

El niño se convierte en el protagonista de su aprendizaje y el docente es un facilitador, el mismo que debe proponer espacios y entornos adecuados para que los conocimientos, aprendizajes y vivencias sean las adecuadas para que se conviertan en conocimiento significativos para el estudiante, a su vez desarrollen un criterio lógico, analítico, crítico, reflexivo con el objetivo de comprender el mundo y resolver problemas efectivamente.

La expresión lúdica, ha ganado importancia en la educación. La enseñanza mediante el juego se propone fortalecer habilidades, respaldándose en la evolución psicológica del juego

infantil (Paredes, 2020). En el ámbito escolar, las actividades lúdicas se definen como estrategias participativas y adaptables, aplicables en diversos niveles y estilos educativos.

Durante la educación básica resulta fundamental la implementación de estrategias dinámicas e interactivas, donde aprender jugando resulta una pieza clave en el desarrollo integral. En este sentido, el juego es efectivo para fomentar la participación e integración, la comprensión y cumplimiento de las normas. Cabe destacar que todo juego tiene ciertas reglas, por lo que al usarlo se desarrolla no solo la parte social, sino también los valores que permiten convivir mejor (Hassinger, et al., 2017).

Los juegos son un elemento central en el proceso de aprendizaje, es una actividad innata que se considera un elemento esencial en el funcionamiento general de un niño. En este sentido, tanto psicólogos como educadores coinciden en que el juego contribuye al desarrollo, a pesar de las diferentes visiones sobre el concepto de juego (Solís, 2018). Asimismo, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, lo que significa que los niños se involucran en el aprendizaje de manera más efectiva. A través del juego, pueden comprender conceptos de manera más profunda y retener el conocimiento de manera más duradera. Este fomenta el desarrollo físico, incluyendo el dominio de su propio cuerpo, el equilibrio, la coordinación y el control de las habilidades motoras globales.

Aunque el juego es una actividad natural y fundamental en la vida de un niño, su valor educativo a menudo es subestimado o insuficientemente aprovechado en los ambientes de aprendizaje. Además, la creatividad, una habilidad crítica para la resolución de problemas y la innovación, a menudo no recibe la atención necesaria en estos entornos (Elizalde & Calle, 2018). Esto sucede porque muchos educadores de educación básica pueden no estar debidamente capacitados en estrategias pedagógicas que integren el juego y la creatividad en el proceso de aprendizaje. La falta de formación adecuada puede llevar a la subestimación de estas prácticas. De

igual manera, la falta de recursos, como espacio adecuado, materiales educativos y personal capacitado, puede limitar la capacidad de los centros de educación básica para incorporar el juego y la creatividad de manera efectiva en el currículo (Albornoz, 2019).

3.3 Clasificación del juego

La actividad lúdica forma parte de la herencia cultural de los diversos países y regiones del mundo, los cuales se van replicando a través del tiempo e integrarse al andamiaje cultural de los pueblos. En este sentido, existen juegos que se realizan en casi todos los países como saltar la cuerda, el trompo, la monedita, el escondido, que forman parte de los juegos tradicionales y en cada lugar se contextualizan en función de las particularidades socioculturales del lugar, en este sentido, se considera que los factores que determinan los juegos son: características económicas, creencias, producción artística, costumbres, elementos geográficos (García, 2022). También, existen manifestaciones lúdicas de transmisión oral que conforman un legado valioso para las nuevas generaciones entre ellas están los bailes tradicionales, las canciones, cuentos, anécdotas, cuentos acompañados de componentes lúdicos. Desde la perspectiva educativa existen muchos tipos de juegos que se clasifican mediante múltiples factores: edad, objetivos, áreas que beneficia, de competencia, cooperativos.

Caicedo et al. (2020) plantean la siguiente clasificación de los tipos de juegos: el de descubrimiento, social, imaginativo, creativo y colectivo. El primero fomenta el crecimiento intelectual al estimular la habilidad para abordar problemas de manera creativa y resolver desafíos conceptuales en diversos campos de desarrollo. El segundo impacta en el desarrollo general y social, relacionándose con la capacidad de actuar en el momento, cumplir deseos, fomentar la imaginación, colaborar y cooperar con otros, facilitando la comunicación, el aprendizaje, y la autovaloración. El tercero ofrece oportunidades a los niños para expresar emociones, representar

roles y abordar situaciones problemáticas de manera creativa. El cuarto mejora la coordinación en pequeña escala, habilidades de pensamiento conceptual, enfoque abstracto, respuestas creativas a desafíos, así como la capacidad de expresión y autoexpresión, contribuyendo a la confianza en uno mismo. El último en este contexto se refiere a una competencia mental o física regida por normas, donde los participantes se enfrentan directamente en oposición mutua, cada uno buscando ganar y evitar que lo haga el otro.

Los diferentes tipos de juegos abordados revelan la riqueza y complejidad de sus influencias en el desarrollo humano. Desde el juego de descubrimiento que potencia la creatividad y la resolución de problemas hasta los juegos sociales que moldean nuestras habilidades interpersonales y comunicativas, cada categoría desempeña un papel vital en el crecimiento integral. Los juegos imaginativos permiten la expresión emocional y la resolución creativa de situaciones, mientras que el juego creativo fortalece habilidades específicas y fomenta la confianza en uno mismo. Por último, el juego colectivo, al definirse por la competición bajo reglas, ofrece una experiencia desafiante que impulsa el desarrollo mental y físico. En conjunto, estos distintos tipos de juegos contribuyen de manera significativa a la formación de individuos con habilidades cognitivas, sociales y emocionales bien desarrolladas.

3.3.1 Juego libre o espontáneo

Se produce por iniciativa propia del niño, es autodirigido y toma las decisiones, este tipo de juego contribuye fundamentalmente con la fantasía y la imaginación, generando un pensamiento creativo donde el niño se sumerge de forma divertida e interesante. Se trata de experimentar placer sin la intervención del adulto, aunque puede estar presente pero no participa, sino que observa, da seguridad y confianza.

3.3.2 Juego dirigido o estructurado

Este tipo de juego tiene una intencionalidad definida con objetivo predeterminado, con frecuencia son usados en el momento de recreación y ocio, son ordenados y sistematizados, además, poseen componentes didácticos-pedagógicos. También, poseen reglas que deben respetarse por los jugadores para alcanzar el objetivo. En este caso, el docente o facilitador está presente y puede organizar y dirigir el proceso.

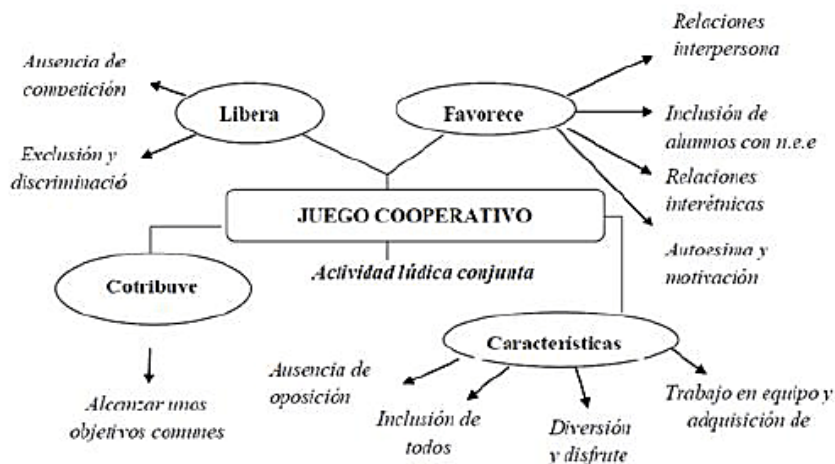
Martínez et al. (2019) plantean que, a través de la implementación de juegos dirigidos, el estudiante tiene la posibilidad de adquirir habilidades para el pensamiento divergente, permitiéndole aprender de una manera no convencional. Esta modalidad de aprendizaje posibilita la creación de significados asociados a un objeto o tema de estudio específico, lo que no solo implica adquirir conocimientos, sino también brinda la oportunidad de estimular el crecimiento cognitivo mediante una transformación efectiva de las estructuras mentales del individuo.

3.3.3 Juegos Cooperativos

Son actividades lúdicas que permiten a los grupos humanos compartir experiencias desde el disfrute, sin perseguir resultados o ganancias, respetando las reglas y modificando su estructura, sirve para aprender a través de la experiencia de cada integrante del grupo, además consciente el trabajo colaborativo en los niños, cumpliendo roles que especifica cada actividad lúdica propuesta por el docente.

Figura 1

Juegos cooperativos



Nota: El juego Cooperativo tomado de Cuesta et al. (2016)

Considerando lo expuesto, se observan distintos tipos de juegos que se presentan de manera cronológica en la infancia, según los estadios evolutivos, como lo son el sensoriomotor, caracterizado por el juego funcional, el preoperacional donde ya el niño da significado y juega de manera simbólica y a partir de los 6 años se presentan las operaciones concretas y ya el niño entiende y hasta adquiere la capacidad de establecer reglas.

Desde la perspectiva de Piaget, se puede mencionar que el juego constituye una forma en que los niños incorporan nueva información y la ajustan a los esquemas existentes. Además, es una manera crucial para que los niños aprendan y se desarrollen, debiendo ser fomentado y respaldado. Durante el juego, los niños pueden experimentar con diversas formas de pensamiento y adquirir conocimientos sobre causa y efecto, relaciones espaciales y temporales, así como otras habilidades cognitivas.

En realidad, la combinación de actividades recreativas con la enseñanza disminuye la rigidez del aprendizaje convencional, lo que hace que los estudiantes estén más dispuestos a

asimilar nuevos conocimientos. Por esta razón, los juegos gozan de una amplia aceptación entre la mayoría de los docentes en todos los niveles educativos (Cedeño y Calle, 2020).

3.4 Ciencias Naturales

Esta asignatura implica el desarrollo de una actitud comprensiva de las situaciones y problemas a nivel global haciendo uso de los conocimientos de la ciencia, se trata de una manera para aprender a pensar el mundo y sus conflictos incluyendo una visión estética y ética. El aprendizaje de las Ciencias Naturales conduce al aprendiz a experimentar transformaciones propias y del contexto, es por ello por lo que, los contenidos se adaptan al lugar, región y sistema educativo. Según Flotts et al. (2016) la intencionalidad de esta materia se orienta a la formación de ciudadanos más conscientes y proporciona opciones para la creatividad en función de los elementos que la componen y desde una postura actual incluye: participación, convivencia, valores ciencia y tecnología.

Por lo tanto, los docentes deben encontrar formas efectivas de enseñar Ciencias Naturales, ya que esta materia puede resultar atractiva para algunos estudiantes, pero difícil para otros (Molano et al., 2023). De acuerdo con el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria establecido por el Ministerio de Educación (2019) el estudiante debe tener la capacidad de ser crítico en cuanto a los fenómenos sociales, se le debe ayudar a comprender la complejidad de la biodiversidad, el clima, las diferentes regiones naturales, los ecosistemas y de qué manera esto se relaciona con los seres vivos. Para lograr esto, resulta fundamental abandonar los métodos de enseñanza tradicionales y adoptar estrategias innovadoras, como el uso del juego.

De igual manera, las Ciencias Naturales se enfocan en el estudio del entorno y el conocimiento del mundo desde una perspectiva física y material. Además, se esfuerzan por preservar la diversidad de seres vivos que habitan nuestro planeta. Para lograr esto, es esencial

aplicar técnicas lúdicas que permitan abordar los contenidos de cada nivel de estudio con entusiasmo y un genuino interés por los conocimientos en esta materia.

En apoyo al párrafo anterior, desde una visión pedagógica, la enseñanza de las Ciencias Naturales depende del método científico y la experimentación para comprender la naturaleza y sus fenómenos. Al respecto el Ministerio de Educación (2017) plantea en el currículo vigente los aspectos siguientes:

- La cultura científica, como parte de la ciencia, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas y científicas. Los estudiantes exploran hechos y fenómenos, analizan problemas, formulan hipótesis y realizan investigaciones.
- Está fundamentada en la corriente constructivista y promueve un aprendizaje crítico y reflexivo. Se enfoca en generar la consolidación del aprendizaje haciendo el anclaje con los conocimientos aprendidos.
- Este tipo de aprendizaje es personalizado con relación a las debilidades y fortalezas del conocimiento y el desempeño del estudiante, vinculadas con habilidades científicas y cognitivas mediante acciones pedagógicas adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos.

3.5 Proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en niños

Es fundamental abordar este proceso desde una postura innovadora que dé respuestas a los cambios y profundas transformaciones partiendo desde la educación elemental, dejando en el pasado las viejas prácticas de transmisión de conocimientos concluidos, de cara a la creación de conciencia y posibilidades para que el alumno elabore su propio conocimiento con autonomía,

satisfacción y placer, con la presencia de un profesor que lo acompaña en su proceso de aprendizaje (Peña et al., 2019).

De acuerdo con el Sistema de Evaluación de Uruguay (2017) se destaca la importancia de incorporar a las clases de ciencias, elementos epistemológicos e históricos, de generación de conocimiento y el trabajo colectivo de los científicos; de manera que los estudiantes se apropien de la naturaleza de la ciencia.

Además, proponen que la enseñanza de las ciencias no debe limitarse al aprendizaje de conceptos, por el contrario, debe apuntar al desarrollo de habilidades y competencias asociadas con el modo de pensar y hacer de la ciencia. También, defienden la idea que los estudiantes formados con aptitudes científicas se adaptan de mejor manera al contexto social, lo que deriva en una mayor comprensión y preparación al momento de tomar decisiones en aspectos individuales y colectivos necesarios para la participación en comunidad (Sistema de Evaluación de Uruguay, 2017).

En las Ciencias Naturales, es esencial la planificación y aplicación de estrategias metodológicas activas, brindando oportunidades a todos los estudiantes de acuerdo con sus individualidades en cuanto a la recepción de conocimientos, para la activación del aprendizaje, con la utilización de recursos didácticos, de acuerdo con las necesidades y contexto escolar en el que se desenvuelve el educando.

Las estrategias deben incluir la indagación, observación, experimentación, para potenciar las habilidades y capacidades cognoscitivas, motrices y afectivas del estudiante, combinando los contenidos teóricos y transformándolos en la praxis mediante el uso de laboratorios, entornos naturales, como los parques, zoológicos, entre otros, sin dejar de lado las individualidades, ritmo y estilo de cada educando.

3.6 Estrategias metodológicas, en Ciencias Naturales

Inicialmente se considera pertinente mencionar la didáctica como una disciplina que forma parte medular de la ciencia pedagógica, se entiende que implica un proceso de acciones sistematizadas que conducen al logro de una meta, corresponde al docente desplegar sus conocimientos didácticos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Este proceso tiene implícitas labores comunicativas y explicativas que se manifiestan en la manera de planificar, seleccionar contenidos, estrategias, recursos y elaborar un sistema de evaluación pertinente. Morocho y Paidá (2020) plantean que las acciones didácticas van de mano de la aplicación de estrategias que tributan al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas. Son acciones integradas y sistematizadas que el docente organiza para generar un aprendizaje efectivo.

Por otro lado, Pamplona et al. (2019) argumentan que las estrategias abarcan los métodos y acciones que los educadores emplean como medio para facilitar la enseñanza. De manera similar, estas se definen como los recursos, procedimientos y herramientas pedagógicas que los docentes planifican y utilizan para respaldar y simplificar el proceso de aprendizaje del estudiante. En cuanto a las estrategias didácticas, estas son las acciones y recursos empleados tanto por profesores como por alumnos para aprender. Estas estrategias incluyen métodos, técnicas, actividades y materiales utilizados para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. La definición de estrategias didácticas se puede dividir en dos categorías: estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje.

El primero se refiere al enfoque o método mediante el cual los profesores imparten conocimientos, mientras que el segundo incluye procedimientos o habilidades que los estudiantes aprenden o utilizan conscientemente como herramientas flexibles para aprender de manera significativa y enfrentar problemas y desafíos académicos. Por otro lado, las estrategias de

enseñanza son una parte importante de la enseñanza y se refieren a los métodos y técnicas utilizados por profesores y estudiantes para facilitar el proceso de aprendizaje. Métodos y técnicas de instrucción utilizados por los maestros para hacer más fácil el entendimiento de los temas de los estudiantes, incluidos métodos y técnicas de instrucción utilizados por los maestros para transmitir información, promover la comprensión y fomentar la participación de los estudiantes. Ejemplos de estrategias de aprendizaje incluyen desarrollo de contenidos, aprendizaje activo, resolución de problemas, trabajo en grupo, uso de tecnología educativa (Sánchez et al., 2020).

Es la ciencia que indica cómo enseñar eficazmente y cómo los estudiantes aprenden eficazmente. Su objetivo principal es mejorar la calidad de la, además, incluye el desarrollo de planes de lecciones, estrategias de enseñanza, métodos de evaluación y adaptación de la instrucción a las necesidades de los estudiantes (Salamanca & Ramírez, 2020).

De acuerdo con la propuesta de Valdiviezo et al, (2019) en las Ciencias Naturales se pueden utilizar estrategias para desarrollarlo de manera efectiva, con la finalidad de consolidar los conocimientos implícitos. Explican estos autores, que el estudiante tiene formas particulares a apropiarse de los contenidos: visual, auditiva o kinestésica, a partir de esta consideración, el docente debe realizar una selección o un diseño pertinente de las estrategias que dan respuesta a las particularidades individuales y colectivas del grupo.

En el caso de la Ciencias Naturales, existe una didáctica pertinente con los planteamientos curriculares según el nivel académico. A continuación, se presenta una figura que esquematiza la didáctica de esta asignatura:

Figura 2

Didáctica de las Ciencias Naturales



Nota: La figura 2 presenta un esquema de los elementos que conforman e interactúan en una acción didáctica. Tomado de <https://bit.ly/3RgXmH7>

Del párrafo anterior se rescata la importancia de conocer cómo aprende el estudiante y cuál es la estrategia más conveniente, enmarcada en una teoría que de sustento al hecho pedagógico que se desarrolla dentro del aula de clase. Se debe señalar que, en la actualidad, la corriente pedagógica más utilizada es el cognitivismo que incluye todos los autores constructivistas y socio constructivistas que acreditan el uso de metodologías y estrategias ampliamente utilizadas en la educación (Valdiviezo et al., 2019). En este sentido, las metodologías activas brindan un conjunto de estrategias que han aportado resultados positivos en el aprendizaje las diversas asignaturas de la propuesta curricular. Entre estas metodologías están, el aprendizaje basado en proyectos, en problemas o en casos; el *Flipped Classroom*, el aprendizaje colaborativo, el uso de las TIC como recurso tecnológico-pedagógico.

Por su parte, Vílchez (2019) plantea que las estrategias didácticas prevalentes en la enseñanza de Ciencias Naturales se basan principalmente en métodos educativos tradicionales y expositivos, donde el docente desempeña un papel central en el proceso formativo. Estas estrategias, consideradas parte integral de las metodologías educativas, comprenden un conjunto de técnicas y actividades diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando ambientes activos y dinámicos que impulsan el desarrollo del pensamiento científico de los estudiantes, es decir, su capacidad de razonar ante problemáticas. El estudio se originó a raíz de la aparente falta de aplicación de estas estrategias didácticas en los procesos de formación.

Mientras que, Fernández y González (2017) señalan que la implementación de estrategias didácticas no solo sirve para estimular simplemente el interés de los estudiantes en el aprendizaje con estas se busca cultivar en ellos la capacidad para abordar las problemáticas del entorno, fomentando la reflexión y promoviendo la habilidad de proponer soluciones fundamentadas. En este contexto, el profesor de Ciencias Naturales se convierte en un facilitador clave del proceso educativo, desafiando a los educandos a explorar de manera activa y participativa.

De acuerdo con Lama (2021) las actividades experienciales cobran relevancia en relación con las estrategias de aprendizaje. A través de este proceso, los estudiantes desarrollan habilidades, conocimientos aplicados y comprender los procesos involucrados. Es un aprendizaje consciente y deliberado. También, es importante incluir una estructura de aprendizaje colaborativo donde el aprendizaje en equipo permita que el estudiante tenga un papel activo y constructivo.

Entre las metodologías activas más sobresalientes se tiene el aprendizaje basado en problemas, dando prioridad a situaciones de interés de los estudiantes, también está el aprendizaje basado en proyectos, en donde el alumno tiene la oportunidad de realizar un paso a paso hasta presentar un producto final. Por último, se menciona la enseñanza de la ecología en el patio de la

escuela, convirtiéndose en un laboratorio donde profesores y alumnos pueden aprender (Panjón & Tigre, 2017).

En líneas generales, la aplicación de estrategias didácticas se convierte, así, en un medio para nutrir el proceso educativo, en donde los estudiantes adquieran las habilidades para desafiar al entorno, también para comprender y abordar críticamente los problemas del mundo. En este contexto, el docente de Ciencias Naturales es un guía comprometido con el crecimiento intelectual y la formación integral de los estudiantes.

3.7 Estrategias lúdicas en Ciencias Naturales

La incorporación de la actividad lúdica en la enseñanza de las Ciencias Naturales resulta una propuesta altamente motivadora y atractiva, debido a su impacto en la captación inmediata de la atención de los estudiantes hacia los contenidos y las estrategias que se le presentan. Los beneficios que aporta la lúdica en el contexto del aula. Según Candela & Benavides (2020) la lúdica que se implementa como parte de las estrategias pedagógicas con el elemento de movimiento y desplazamiento, facilita la adquisición del conocimiento utilizando la conciencia personal del propio cuerpo, donde interviene el control de la coordinación global y el dominio del equilibrio. También, estimula la relación con el entorno, específicamente los contenidos de Ciencias Naturales, puesto que el juego pedagógico promueve la percepción sensorial y la coordinación motriz; estimula el sentido del ritmo, igualmente impacta positivamente la flexibilidad y agilidad de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, las estrategias lúdicas en las Ciencias Naturales dan pie para la generación de escenarios dinámicos y ambientes de aprendizaje que contemplan el desarrollo cognitivo, emocional, social, lingüístico y tecnológico. Además, el uso adecuado de la lúdica dentro de las estrategias diseñadas para esta asignatura atesora en los estudiantes positivas

manifestaciones y actitudes de admiración, curiosidad, el entusiasmo, alegría, atención, sociabilidad, dinamismo, seguridad en su autoestima alta, diálogo, construcción de ideas y soluciones; disponibilidad a participar (Ansó, 2017).

Es importante considerar que los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales permiten abordar el desarrollo integral del niño cuando son orientados mediante la lúdica; es una manera atractiva y novedosa para construir conocimiento usando el aprendizaje significativo para que este sea comprendido, practicado y reproducido de manera espontánea natural (Gutierrez et al., (2023).

Figura 3

Juegos para Ciencias Naturales

Agon o juegos de competencia	Alea o juegos de suerte	Mimesis o juegos de imitación	Ilinx o juegos de vértigo
<ul style="list-style-type: none"> Se ponen a prueba las habilidades y destrezas del sujeto. 	<ul style="list-style-type: none"> No se tienen en cuenta los méritos personales, como en la competencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con el juego de roles. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividad que representa algún peligro para el jugador.
<ul style="list-style-type: none"> Se establece una lucha de poder en la que se comparte un mismo espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Se emplea la adivinación y la profecía. 	<ul style="list-style-type: none"> Se práctica comúnmente en las artes y el teatro. 	<ul style="list-style-type: none"> Son comunes en las actividades circenses y acrobáticas.
<ul style="list-style-type: none"> Se ve reflejado en el campo científico, tecnológico, político, económico, etcétera. 	<ul style="list-style-type: none"> Desde la Antigüedad el hombre ha buscado respuestas por este medio de adivinación y profecía. 	<ul style="list-style-type: none"> Es la primera muestra de aprendizaje del niño, el cual imita profesiones u oficios que más adelante asumirá como verdaderos. 	<ul style="list-style-type: none"> En el ámbito educativo se ve reflejado en la enseñanza y el aprendizaje de los deportes extremos.
<ul style="list-style-type: none"> En la educación el proceso de evaluación promueve la competencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Las personas de bajo nivel de escolaridad creen aún en estas señales. 		

Nota: Melo y Hernández (2014).

Por otro lado, la innovación de acuerdo con, Candela y Benavidez (2020) en el siglo XXI es fundamental para transformar el proceso de enseñanza aprendizaje, en el aula de clase en especial, en el área de Ciencias Naturales, contribuyendo al desarrollo tecnológico de los estudiantes, la capacidad de investigación y asimilación de conocimientos propios de las Ciencias

Naturales, además el desarrollo personal y profesional de los docentes se ve inmerso dentro de la aplicación, de esta propuesta pedagógica, y de innovación en el aspecto curricular, sin olvidar las propuestas que deben establecer los docentes para que se ejecute este proceso de la mejor manera para beneficiarse cada alumno de sus ventajas en la actualidad.

Entre los juegos utilizados para la enseñanza de las Ciencias Naturales, se tiene el juego de roles que permite a cada participante representar una estructura social, donde debe accionar y decidir. Resulta ser una estrategia que busca motivar la participación y los aprendizajes desde la simulación de actividades (Roa, 2019). Por otro lado, Viví et al. (2019) señala que el juego de mesa puede diseñarse para ser un medio educativo por medio del cual se puede enseñar al niño sobre enfermedades epidemiológicas y a su vez concientizar sobre la importancia de la prevención.

Por su parte, Borrull y Valls (2022) diseñaron un gincana para facilitar el entendimiento de genética en niños. Encontraron que este juego resultó muy efectivo, y facilitó alcanzar objetivos de aprendizaje como consolidar conceptos teóricos.

Cabe destacar que, la integración de estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias Naturales resulta un enfoque educativo innovador y efectivo. Al incorporar juegos y actividades lúdicas en el aula, se logra no solo captar el interés de los estudiantes, sino también fomentar un aprendizaje activo y significativo. La experimentación práctica, los juegos de roles y las simulaciones ofrecen a los alumnos la oportunidad de explorar conceptos científicos de manera práctica, aplicando teorías a situaciones tangibles. Estas estrategias no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo. Permite que los estudiantes se sumerjan en el mundo de las Ciencias Naturales de manera interactiva y participativa, las estrategias lúdicas no solo refuerzan la comprensión de los conceptos, sino que también cultivan un interés duradero por la exploración científica.

4. Metodología

La propuesta está encaminada a la implementación de una guía para la enseñanza de las Ciencias Naturales, destacando que su diseño se ha centrado en el juego. Estas propuestas tienen como objetivo transformar los métodos y enfoques pedagógicos para mejorar la experiencia de aprendizaje y promover el compromiso, el interés y el aprendizaje significativo.

Esta guía de aprendizaje basada en juegos está direccionada para que los profesores de ciencias de quinto grado de secundaria la utilicen en sus aulas para apoyar a los profesores en su trabajo, ya que los profesores pueden aplicarla en una variedad de áreas. Método de aprendizaje: aprendizaje presencial, aprendizaje semipresencial, aprendizaje en línea, aprendizaje a distancia o aprendizaje semipresencial. Se eligió este método de recomendación permite planificar creativamente actividades. Además, este enfoque permite la formulación innovadora de actividades relacionadas con las ciencias y facilita la organización de recursos, que son de gran utilidad para los docentes en un contexto educativo.

Tipo de propuesta: Guía didáctica

Enríquez et al. (2018) indican que, al emplear guías didácticas, los educadores pueden planificar y organizar de manera efectiva sus lecciones, estableciendo objetivos claros y estrategias pedagógicas adecuadas. Asimismo, estas guías fomentan la participación de los estudiantes al proporcionarles una estructura que les permite seguir el curso del contenido de manera más efectiva.

Según, Pino (2020) la guía didáctica es un instrumento que construye una forma de mediación del docente que brinda un acercamiento al material didáctico para la mejora de procesos cognitivos dando se esta manera una autónoma al usar dicho material. Por lo tanto, esta guía es un

recurso es una herramienta importante para los docentes ya que adopta diversas formas es decir se puede utilizar recursos impresos hasta recursos virtuales con el objetivo de brindar una estructura y orientación para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta guía ayuda a organizar y planificar las actividades, establecer objetivos, proporcionar recursos y sugerir metodologías para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Las guías didácticas desempeñan un papel crucial en el contexto educativo al proporcionar un marco estructurado que contribuye significativamente a optimizar el proceso de aprendizaje. Estas herramientas no solo sirven como orientación para los docentes, sino que también ofrecen una guía detallada para los estudiantes, facilitando la comprensión y aplicación de los conceptos educativos (Manso, et al., 2019).

Es importante señalar que, el uso de actividades lúdicas se presenta como un aliado efectivo para estimular un aprendizaje significativo. La recreación se percibe como una forma de experimentar la vida diaria, disfrutando y valorando lo que sucede como una fuente de satisfacción física, espiritual o mental. Participar en actividades lúdicas contribuye al desarrollo de habilidades, fortalece las relaciones y fomenta el sentido del humor, predisponiendo la atención del estudiante hacia la motivación para aprender. Cuando se incorporan actividades recreativas en el entorno educativo, se convierten en una herramienta estratégica que introduce a experiencias de aprendizaje con significado, en entornos agradables, de manera atractiva y natural, promoviendo el desarrollo de habilidades (Candela & Benavides, 2020).

La implementación de una guía didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de las Ciencias Naturales representa un enfoque innovador y enriquecedor. A través de la integración de actividades lúdicas, se logra transformar el proceso educativo en una experiencia participativa y estimulante para los estudiantes. Este tipo de propuesta no solo fomenta la adquisición de

conocimientos científicos, sino que también promueve habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Al aprovechar el juego como herramienta pedagógica, se potencia el interés y la curiosidad innata de los estudiantes, creando un ambiente propicio para el descubrimiento y la experimentación.

Partes de la propuesta

La Guía didáctica es un instrumento que facilita el desarrollo de actividades. Además, es una herramienta de apoyo que promueve el aprendizaje autónomo. Por lo que esta divide de la siguiente manera:

- Objetivo general y específicos
- Organización
- Desarrollo de las actividades (objetivo, contenido específico, recomendaciones metodológicas)
- Evaluación
- Bibliografía

Destinatarios

En el contexto de esta propuesta, es crucial destacar que los destinatarios primarios son los docentes, actores fundamentales en el proceso educativo. La implementación de una guía didáctica basada en la lúdica se concibe como una herramienta diseñada para enriquecer sus prácticas pedagógicas, ofreciendo nuevas perspectivas y estrategias innovadoras. Al ofrecer esta herramienta para los docentes con enfoques lúdicos, se busca no solo transformar su metodología, sino también inspirar una renovada pasión por la enseñanza.

Si bien los docentes son el punto focal, los beneficiarios indirectos son los estudiantes, quienes experimentarán un aprendizaje más dinámico y participativo. Este enfoque no solo busca

impactar el proceso educativo desde la perspectiva del docente, sino también generar un efecto positivo y duradero en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo un entendimiento más profundo y significativo de las Ciencias Naturales.

Técnicas utilizadas para construir la propuesta

La construcción de la propuesta de una guía didáctica basada en la lúdica para el aprendizaje de las Ciencias Naturales implica la aplicación de diversas técnicas para asegurar su efectividad y viabilidad. Entre las técnicas utilizadas se incluyen:

- Investigación documental: Se llevó a cabo una investigación detallada sobre las tendencias actuales en educación, metodologías lúdicas y enfoques efectivos. Esta base de conocimiento respalda la propuesta y garantiza su alineación con las mejores prácticas educativas.
- Evaluación continua: Se establece un plan de evaluación continua para medir el impacto de la propuesta en el rendimiento de los estudiantes y la satisfacción de los docentes. Esta evaluación proporciona datos que permiten ajustar y mejorar la guía didáctica con el tiempo.

Validación de la propuesta

Marco teórico proporcionó una base sólida al revisar la literatura que respalda el uso de juegos en la educación y resaltó cómo esta metodología contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. La metodología de la guía didáctica fue detallada, explicando la estructura y contenido, así como la elección de juegos específicos alineados con los objetivos de aprendizaje. La validación de la propuesta fue realizada por las docentes Ana María Narváez Garzón y Elsa Sylvania Salazar Escobar de educación General Básica quien cuenta con conocimiento a nivel académico y metodológico, además de una amplia experiencia en este

nivel educativo. Para ello, fue utilizado un instrumento de evaluación en donde el docente registro su opinión y sugerencias sobre la propuesta, lo que permitió mejorar los juegos adaptándolo a las necesidades reales que se presentan en el aula y facilitando el uso de este recurso pedagógico.

5. Propuesta metodológica

Descubre y Juega con la Naturaleza ✨

Guía Didáctica para el Quinto Año

de Educación Básica en Ciencias Naturales





Introducción

La enseñanza de las Ciencias Naturales en el Quinto año de Educación General Básica resulta de gran importancia para la formación académica integral. Esta asignatura sirve para despertar el interés de los estudiantes en la investigación, exploración de experimentos, conocimiento de la naturaleza y el cuerpo humano. Es una materia que va de la mano con otras asignaturas por lo que favorece los aprendizajes interdisciplinarios.

No obstante, alguno de sus contenidos resulta complejos y la teoría puede resultar de poco interés para los niños. Esto evidencia la importancia que los docentes apliquen estrategias que sean innovadoras y divertidas que despierten el interés de los estudiantes y faciliten la comprensión de los temas y permitan alcanzar aprendizajes significativos.

En tal sentido, se presenta esta propuesta que ofrece una variedad de juegos para ser implementados en la enseñanza de las Ciencias Naturales, considerando que la lúdica facilita el aprendizaje porque es una actividad innata y de gran interés para el ser humano, en especial durante la infancia.

A lo largo de esta guía didáctica, se exponen estrategias lúdicas y se explica a detalle la forma de aplicación para que esta pueda ser aplicada por cualquier docente interesado en mejorar el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales.

Objetivo de la guía didáctica

Proveer a los docentes una variedad de actividades lúdicas para ser incorporadas en el desarrollo de las clases de las Ciencias Naturales.

Indicaciones docentes

- Familiarízate con el contenido y objetivos de la guía didáctica.
- Adapta la guía según recursos disponibles y necesidades de los estudiantes.
- Explica a los estudiantes el propósito de la guía y su relación con el plan de estudio.
- Guía a los estudiantes paso a paso durante la implementación, fomentando su autonomía





Juego 1: ¡Veo veo! ¿que ves?





Tipo de juego: Juego de adivinanza

Materiales: Fichas de flores, insectos, arboles, plantas.

Objetivo General: Fomentar el interés y la comprensión de la biodiversidad local


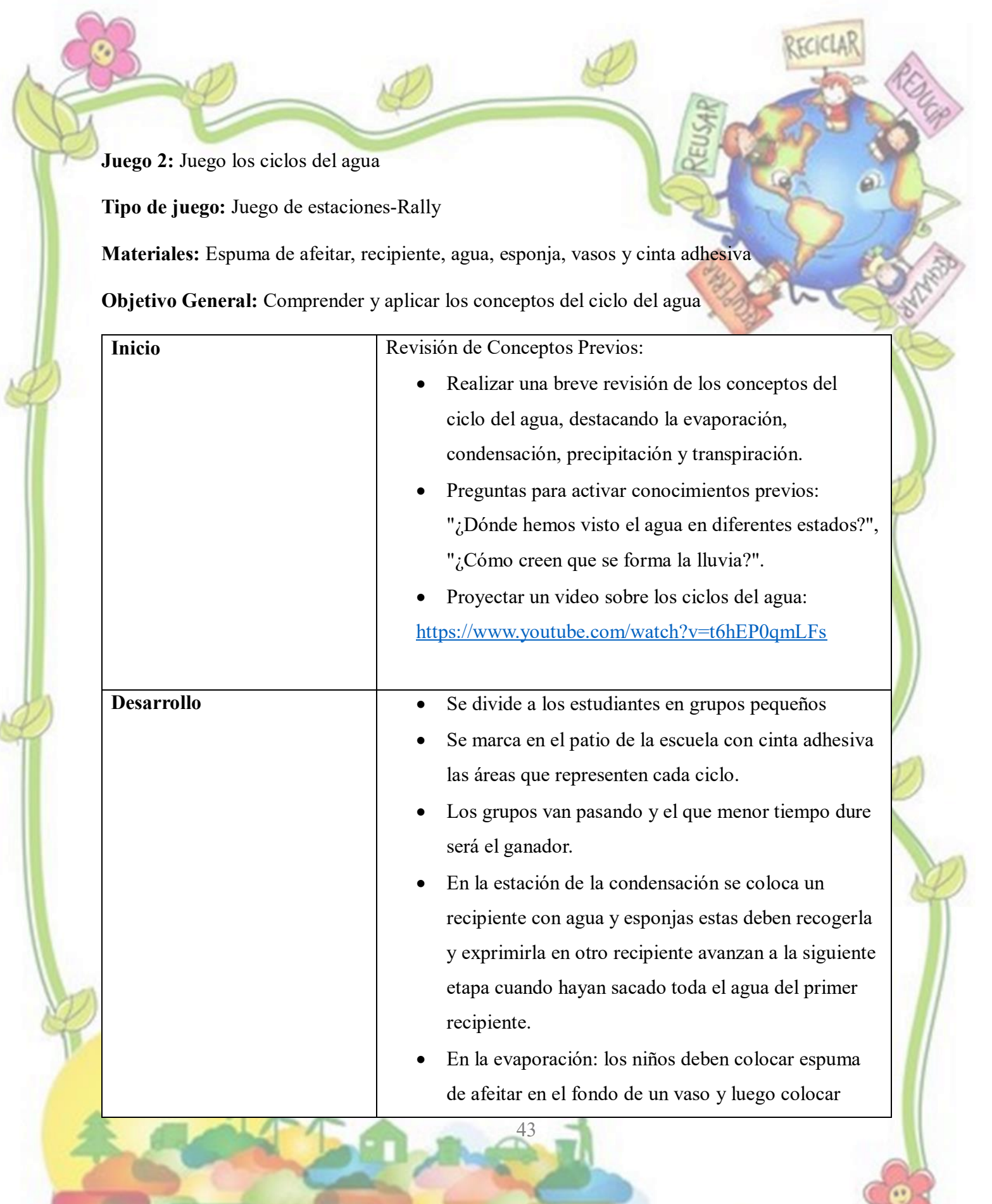


Inicio	<p>Bienvenida y Contextualización:</p> <ul style="list-style-type: none">• Saludo inicial y presentación del tema.• Breve explicación sobre la importancia de la biodiversidad en el entorno local.• Actividad de Sensibilización: "Paseo de Observación" (10 minutos)• Realizar un breve paseo al aire libre en los alrededores de la escuela o realizar una visita a un parque.• Repartir fichas con imágenes de plantas y animales para que los niños puedan buscar y comparar con los que hay en el entorno.• Fomentar la observación de la naturaleza y la identificación de diferentes plantas, animales e insectos.
Desarrollo	<p>Explicar a los estudiantes que se jugará el veo veo en la naturaleza. Se debe sentar a los estudiantes en círculos, el docente comienza dando un ejemplo de cómo se realiza el juego.</p> <p>Luego debe visualizar algo en específico como el pasto, una flor, alguna montaña y va dando detalles cada vez que el grupo le pegunte ¿que ves? Hasta que uno o varios niños adivinen.</p> <p>Luego comienza nuevamente otro participante.</p> <p>Es importante que los niños hagan la actividad de manera voluntaria para que se integren con facilidad y su participación sea más espontanea.</p>

<p>Cierre</p>	<p>Como actividad de cierre el docente debe realizar adivinanzas relacionadas con la naturaleza</p> <div data-bbox="553 359 1419 1003" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="text-align: center;">Adivinanzas de la Naturaleza</h3> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Doy al cielo resplandores cuando deja de llover: abanico de colores, que nunca podrás coger.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Muchas lamparitas muy bien colgaditas, siempre encandiladas y nadie las atiza.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Alta como un pino, verde como un lino, con las hojas anchas y el fruto amarillo.</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div> </div>

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
So ofrece a adivinar			
Describe las características de los elementos naturales			



Juego 2: Juego los ciclos del agua

Tipo de juego: Juego de estaciones-Rally

Materiales: Espuma de afeitar, recipiente, agua, esponja, vasos y cinta adhesiva

Objetivo General: Comprender y aplicar los conceptos del ciclo del agua

<p>Inicio</p>	<p>Revisión de Conceptos Previos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar una breve revisión de los conceptos del ciclo del agua, destacando la evaporación, condensación, precipitación y transpiración.• Preguntas para activar conocimientos previos: "¿Dónde hemos visto el agua en diferentes estados?", "¿Cómo creen que se forma la lluvia?".• Proyectar un video sobre los ciclos del agua: https://www.youtube.com/watch?v=t6hEP0qmLFs
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none">• Se divide a los estudiantes en grupos pequeños• Se marca en el patio de la escuela con cinta adhesiva las áreas que representen cada ciclo.• Los grupos van pasando y el que menor tiempo dure será el ganador.• En la estación de la condensación se coloca un recipiente con agua y esponjas estas deben recogerla y exprimirla en otro recipiente avanzan a la siguiente etapa cuando hayan sacado toda el agua del primer recipiente.• En la evaporación: los niños deben colocar espuma de afeitar en el fondo de un vaso y luego colocar

	<p>agua muy lentamente para que no se mezcle el objetivo es que esta suba y simule el estado gaseoso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por último, deben correr a la última estación en donde deben hacer agujeros pequeños a una funda de agua para simular la lluvia finalizan cuando se haya vaciado la funda por completo.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Como actividad de cierre, los niños disfrutarán haciendo burbujas gigantes con hula-hula y jabón

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Distingue los ciclos del agua			

Juego 3: Somos exploradores

Tipo de juegos: La gallinita ciega-Juego de cooperación

Materiales: Fichas con imágenes ecológicas, plantas, animales de plástico, pañuelo para vendar los ojos.

Objetivo General: Promover la comprensión de los conceptos ecológicos y la interrelación entre los seres vivos y su entorno local.



Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Hablar a los niños sobre la ecología• Mostrar a los niños imágenes sobre elementos ecológicos como el hábitat, cadena de alimentación.• Leer el cuento: El jardín natural https://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-jardin-natural
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Se divide a los niños en grupos pequeños• Cada grupo elige a un participante al que se le vendaran los ojos.• En diferentes lugares se colocarán diferentes objetos en el piso, entre estos se pondrán plantas, animales (pueden ser de plástico para que estos puedan palpar).• Entre las plantas se recomienda utilizar cedrón, manzanilla, hojas de limón, esto para que utilicen todos sus sentidos y puedan reconocer también con el olfato.• Estos deben ser encontrados con la guía de los compañeros de su equipo.

	Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de elementos de la naturaleza.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Como actividad de cierre se pide a los niños que clasifiquen por especie los animales y plantas que han encontrado.

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Utiliza todos los sentidos para reconocer los elementos			
Clasifica las especies			

Juego 4: Fiesta de disfraces ¿Que especie soy?

Tipo de juegos: Juego de roles-imitación

Materiales: papel, plástico, cartón, plastilina, tapas, accesorios.

Objetivo General: Fomentar la investigación y conciencia sobre las especies endémicas de Ecuador



Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Hablar a los estudiantes sobre las especies endémicas de Ecuador• Iniciar con una charla que explique el concepto de especies endémicas y su importancia para la biodiversidad.• Presentar ejemplos de especies endémicas en Ecuador.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Se debe entregar a los niños diferentes tipos de materiales (papel, plástico, cartón, plastilina, tapas, etc.).• Cada niño debe realizar un disfraz de alguna de las especies endémicas explicadas.• Los demás niños deben adivinar de que están disfrazados sus compañeros y anotar en una hoja.• Los niños deberán realizar actuaciones y onomatopeyas del animal asignado para que sus compañeros adivinen de qué animal se trata.
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Como actividad de cierre la docente indica de qué ha venido disfrazado cada niño y asigna puntuación a



cada respuesta acertada y medio punto a cada respuesta cercana.



Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Hace uso de todos los materiales entregados			
Relaciona el juego con el tema aprendido			

Juego 5: Nos vamos de vacaciones

Tipo de juegos: Adinaza-Imitacion-mimicas

Materiales: Tarjeta con imágenes de paisajes, accesorios de vestir.

Objetivo General: Comprender las estaciones



Inicio	Actividad de Discusión: "¿Qué sabemos sobre las estaciones?" <ul style="list-style-type: none">• Iniciar la clase con una lluvia de ideas sobre lo que los estudiantes saben acerca de las 4 estaciones.• Anotar las respuestas en la pizarra.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Se deben llevar diferentes tipos de accesorios relacionados con las estaciones.• Se forman grupos.• Cada grupo debe elegir a un participante que se encargará de realizar las mímicas para que el resto de sus compañeros puedan adivinar.• Se entrega al niño una tarjeta con imágenes de la playa, la montaña, nieve.• En una caja se colocan accesorios para que el niño se coloque según el sitio a donde van de vacaciones y así dar pistas para que sus compañeros puedan ir adivinando.
Cierre	Como actividad de cierre se pide a los niños que clasifiquen en una hoja los diferentes tipos de estaciones que se presentan en cada lugar al que cada grupo se fue de vacaciones.



Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Utiliza todas las partes del cuerpo para hacer las mímicas			
Hace gestos relacionados a la imagen asignada			



Juego 6: El Stop del Huerto

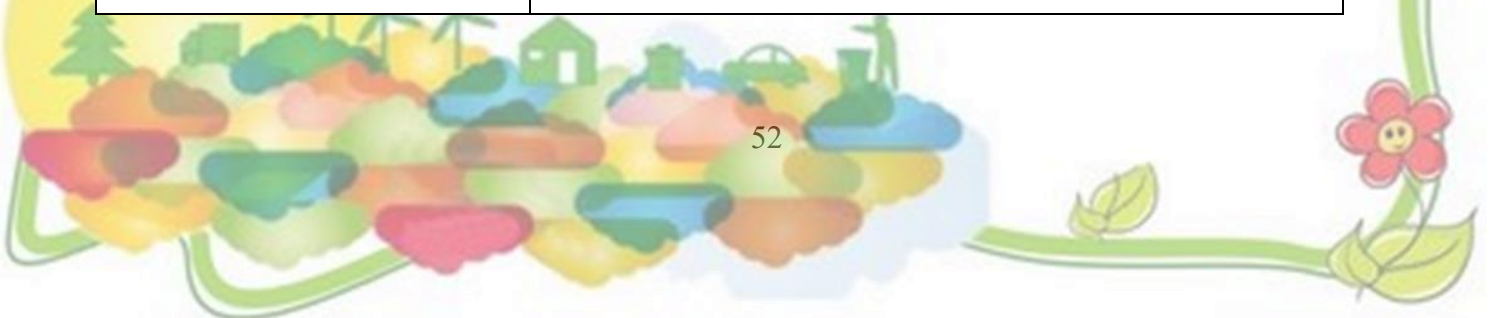
Tipo de juegos: Juego de mesa, es un juego de palabra conocido como Chantón/ Stop/Basta/

Materiales: Cartulina, goma, fomis, silicones, cinta adhesiva, hojas, lápices

Objetivo General: Introducir a los estudiantes en el mundo de la botánica y la agricultura sostenible.



Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Hablar a los niños sobre la agricultura utilizando para ello un cuento relacionado.• Para reforzar el entendimiento acompañar la historia de imágenes.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Se realizará el juego Basta• La docente debe realizar una ruleta de las letras.• El juego consiste en colocar en una hoja 4 columnas correspondiente a frutas, verduras, hiervas y vegetales.• Se gira la ruleta y se realiza la ronda según la letra que caiga en la ruleta.• Los estudiantes contarán con 10 minutos para colocar en cada columna frutas, verduras, hiervas y vegetales que comiencen por la letra que ha indicado la ruleta.• Los niños que terminen primero deben gritar basta
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Mis alimentos favoritos: Los estudiantes deben escribir cuál es su fruta o vegetal favorito.• Luego con plastilina debe hacer la fruta o vegetal que escribieron.



- La docente realizará una caja simulando un huerto y se ira llenando con cada uno de los alimentos realizados por los estudiantes.



Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Diferencia los tipos de alimentos			
Tiene habilidades motrices que le ayudan a moldear la plastilina.			



Actividad 7: La ginkana

Tipo de juego: Juego de destreza e ingenio, de tipo colaborativo.

Materiales: parlante de música, accesorios, vestimenta, cinta adhesiva, fomis, pelotas, lana.

Objetivo General: Introducir a los estudiantes en los diferentes climas de Ecuador



Inicio	Hablar a los estudiantes sobre la sierra y la costa <ul style="list-style-type: none">• Proyectar un video con los diferentes tipos de clima en las tres regiones de Ecuador.• Colocar en la pizarra un cuadro en donde se preguntará a los niños las diferencias de cada región.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Se deben formar grupos• En el patio de la escuela se deben armar 3 estaciones, cada una representa a una región de Ecuador.• La primera estación es el “baila que baila”: se le coloca música representativa de la sierra, también se les mostrarán imágenes de las vestimentas! Los niños deben decir características de esta región, para poder avanzar a la siguiente estación.• En la siguiente estación: “Atravesar los obstáculos” con cinta adhesiva se fabrica un circuito de obstáculos.• Los obstáculos deben ser relacionados con la región, ejemplo si corresponde a la costa se puede colocar en fomis figuras relacionadas al mar, también se pueden colocar pelotas de playa, simular red de pescadores.



	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños para poder avanzar a la siguiente estación deben dar tres características de esta región, correspondiente a su clima, suelo. • En la última estación los niños encontraran vestimenta de diferentes regiones. Pero solo deben colocarse la vestimenta que corresponda a la última región. • Cuando lo logren deben correr hasta donde se encuentre un globo, saltar hasta explotarlo y responder características de la última región.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Como actividad de cierre se juega a palabras encadenadas. • Para esta actividad, nos sentamos en círculo y la docente comienza diciendo una palabra relacionada a los climas y las regiones de Ecuador, el siguiente participante debe decir una palabra que comience por la última letra de la palabra que dijo la docente. • Pero esta también debe estar relacionada con las regiones • Por ejemplo: Selva... Amazonia. Altura... Andes... Sol

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			

Entiende el tema			
Colabora para que puedan avanzar			

Juego 8: Detectives ambientales

Tipo de juegos: Juegos de acertijos

Materiales: Fichas con imágenes de daños ambientales, objetos de plástico, juguetes, artefactos eléctricos, diversos materiales que puedan representar daño ambiental.

Objetivo General: Comprender los efectos ambientales de ciertas actividades humanas.

Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar la clase hablando sobre cómo las acciones humanas afectan el medio ambiente y la importancia de ser conscientes de estas conexiones. • Ejemplificar con casos locales y globales.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La docente debe indicar a los estudiantes que se ha cometido un daño ambiental • Ellos han sido designados como detectives para descubrir el tipo de daño ambiental. • Se dejan pistas por diferentes partes del patio de la escuela. • Al tener las pistas deben indicar el tipo de efecto ambiental que ha causado la actividad humana.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Como actividad de cierre se realiza un juicio en donde los niños serán el jurado que tomará la decisión de juzgar el crimen ambiental y dictar la pena que considere se merece esa actividad humana.

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Identifica los daños ambientales			

Juego 9: Tingo, tingo, tango

Tipo de juegos: Juego tradicional

Materiales: Laptop, fichas con imágenes de uso correcto e incorrecto del agua, globos, cinta adhesiva.

Objetivo General: Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia del uso del agua.



Inicio	<p>Hablar a los niños sobre la escasez de agua.</p> <p>Realizar un conversatorio sobre los cortes de luz en el país por la falta de agua.</p> <p>Utilizar video de sensibilización sobre el impacto que tiene la falta de agua para las personas.</p> <p>https://www.google.com/search?q=sensibilizar+sobre+la+falta+de+agua+para+ni%C3%B1os&sca_esv=598151369&rlz=1C1ALOY_esEC1059EC1059&tbm=vid&sxsr=ACQVn0-CJ7qP-DvOPeScKqBryiRxe4RDog:1705156126228&source=lnms&sa=X&ved=2ahUKEwiaw8LJydqDAXWek2oFHekdDWgQ_AUoAnoECAEQBA&biw=1536&bih=730&dpr=1.25#fpstate=ive&vld=cid:7fe3ffa5,vid:nDIgms7tpU,st:0</p>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• La docente debe realizar fichas con imágenes de uso correcto e incorrecto del agua y pegarlas en globos.• Se coloca los estudiantes parados formando un círculo.• Se indica que cuando se diga tingo deben correr hasta las imágenes de uso incorrecto.• Cuando se dice tango deben buscar las imágenes de uso correcto del agua.



	<ul style="list-style-type: none"> • Para hacer más divertida la dinámica la docente debe decir palabras parecidas como. Tanga, tongo, tengo.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben hacer un dibujo en una página dividida en 2 donde se represente uso correcto e incorrecto del agua.

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Diferencia el uso correcto e incorrecto del agua			

Juego 10: El rompecabeza de la energía

Tipo de juegos: Juego de mesa

Materiales: imágenes, cartulinas, cajas de cartón.

Objetivo General: Comprender la relación entre el agua y la generación de energía eléctrica



Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Iniciar la clase hablando de la importancia del agua para general energía.• Explorar la importancia de la energía para la vida cotidiana.• Pregunta de reflexión ¿Cómo llega la luz a mi hogar?
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• El docente debe realizar rompecabezas con imágenes que representen los diferentes tipos de energía.• Se forman 4 grupos y a cada uno se le asigna un tipo de energía.• En una caja se entregan las fichas del rompecabezas y el grupo debe encargarse de armarlo.• Para aumentar la complejidad se incluyen 2 imágenes que no corresponden a su energía y estos deben intercambiar con el grupo que si le corresponda y buscar la que necesita entre los otros grupos.
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Como actividad de cierre se realiza un reto al conocimiento.• Se colocarán dos representantes por grupo• Se coloca una línea de salida y a la cuenta de 3 salen corriendo, hasta donde se encuentre la docente con un globo.• Responde el primero en agarrar el globo.

• Las preguntas deben estar relacionadas a las propuestas para ahorrar energía.

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Sabe armar el rompecabe			
Colabora dando alternativas de solución.			

Juego 11: Atrapemos a los Seres Vivos

Tipo de juegos: Las atrapadas

Materiales: cinta adhesiva, accesorios, fomis, cartulina.

Objetivo General: Comprender la clasificación de los seres vivos.



Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Inicia la clase hablando sobre los diferentes seres vivos.• Pregunta a los estudiantes si saben por qué es importante clasificar los seres vivos.• Proporciona a los estudiantes imágenes de seres vivos e inertes.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• El docente debe seleccionar a un grupo de 4 niños que serán los seres vivos. Otro grupo de 4 niños que va a representar a los objetos• Se marca con cinta adhesiva dos cuadros en el patio de la escuela. Uno de los cuadros es para que los demás niños puedan atrapar y llevar a los niños que representan a los seres vivos y en el otro van los niños que representan a los objetos, estos deben correr y esconderse para evitar ser atrapados.• Para identificarlos se pueden realizar sombreros con formas de animales y objetos.• También, se pueden utilizar imágenes y pegar en la espalda de cada participante.
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Como actividad de cierre se realiza una sopa de letras de seres vivos e inertes.• Los niños deben marcar en color azul los seres vivos y verde los inertes.



Sopa de letras de SERES VIVOS Y NO VIVOS 22

E	O	O	N	P	A	N	I	O
P	S	T	I	C	E	G	P	A
O	B	A	Ñ	P	A	R	U	O
R	O	P	O	L	C	R	R	A
A	A	Ñ	M	A	E	C	R	O
R	I	N	S	N	G	E	C	O
O	E	E	A	T	P	A	A	E
O	M	O	G	A	R	E	N	A
R	P	A	N	O	O	N	M	A

Palabras a encontrar:

AGUA
ARENA
CARRO

MESA
NIÑO
OSO

PERRO
PLANTA
RANA

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Diferencia los seres vivos de los inertes			

Juego 12: El tablero de las ciencias

Tipo de juegos: Juego de las charadas: actuacion, mimica, adivinanza

Materiales: cinta adhesiva, cartulina, tizas de colores, fichas con números e imágenes, caja de cartón.

Objetivo General: Reforzar el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

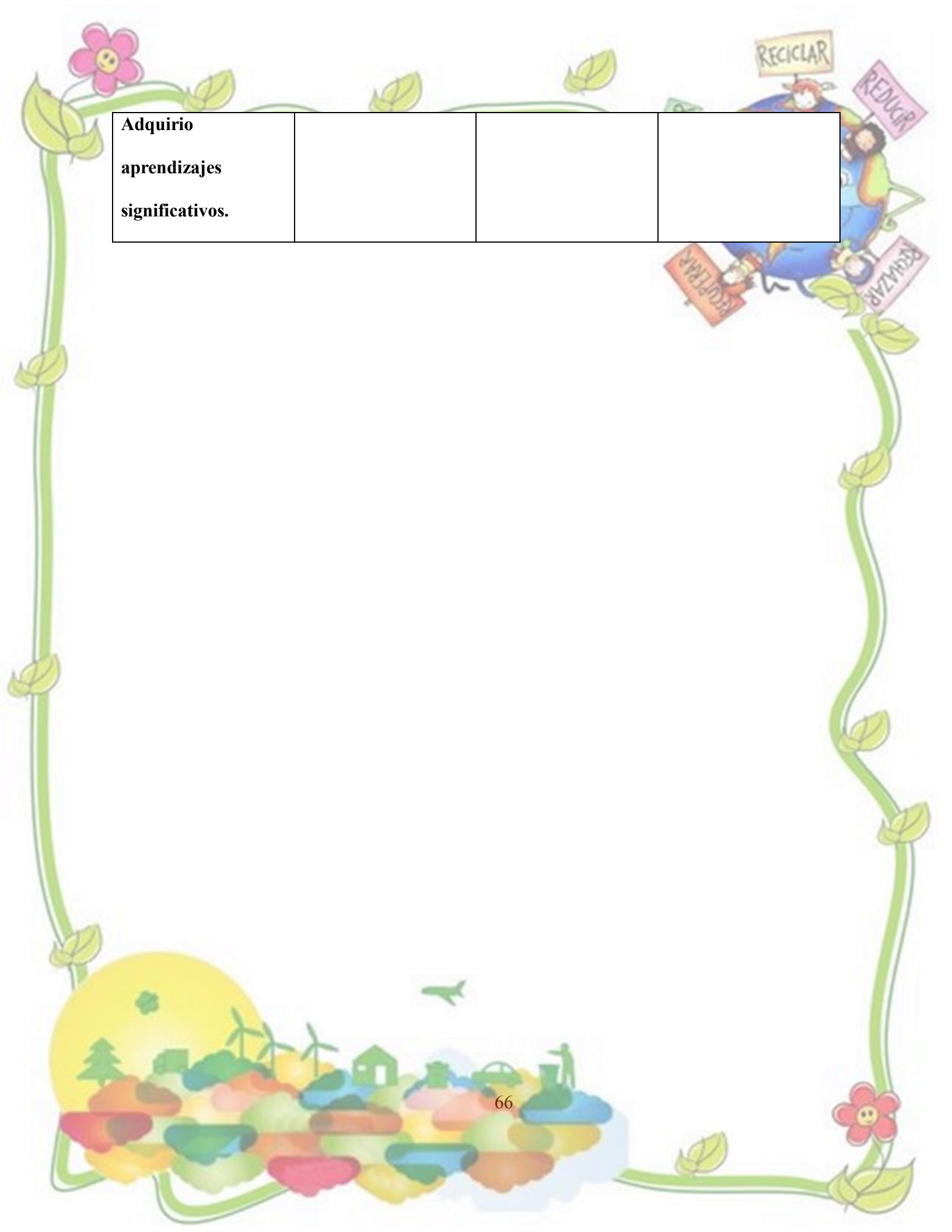


Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Se realiza una charla reflexiva sobre la importancia de las Ciencias Naturales• Se hace un círculo de preguntas sobre la importancia de las Ciencias Naturales.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Con cartulinas el docente realiza un tablero gigante.• Cada casilla tiene un número que corresponde a una imagen o frase relacionado con cada uno de los temas tratados a lo largo de las actividades realizadas con la guía.• Se forman grupos y los estudiantes escogen representantes por cada grupo.• Se debe hacer un dado gigante para que puedan avanzar en el tablero.• También deben realizarse fichas con números por un lado y por el otro imágenes o frases relacionada con los temas vistos.• Por ejemplo: Si el estudiante elegido para entrar al tablero cae en la casilla 3, otro participante busca la imagen o frase correspondiente a esta casilla.

	<ul style="list-style-type: none"> • Lo lleva al resto del grupo para que con mímicas y pistas su compañero en el tablero pueda adivinar lo que dice en la ficha y avanzar a otra casilla.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Como actividad de cierre los niños deben jugar a las dinámicas. • Se deben formar grupos. • Cada grupo conversa cual fue su juego y tema favorito a lo largo de la actividad. • Lugo es seleccionado un representante por grupo para que con mímicas indique el tema favorito elegido por el grupo. • El resto de los grupos deben adivinar.

Evaluación: Lista de cotejo

Indicadores	En proceso	Logrado	Requiere refuerzo
Acata normas			
Se integra al grupo			
Colabora con sus compañeros			
Entiende el tema			
Recuerda la mayoría de temas vistos			



Adquirio aprendizajes significativos.			
---------------------------------------	--	--	--

Referencias de los libros utilizados para la elaboración de la guía

- Albornoz, E. (2019, Marzo). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), pp. 209-213.
- Amorín, T., Lorenzo, M., Álvarez, M., & Álvarez, F. (2022). Jugando con el agua en un aula de Educación Infantil para explicar cambios de estado. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 19(3), 1-20. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/27375/reuredc%2c%2b92070576006.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ansó, M. (2017). Pedagogías lúdicas de innovación. Buenas prácticas de enseñanza con juegos digital. (<https://dehesa.unex.es/handle/10662/6319>, Ed.)
- Borrull, A., & Valls, C. (2022). Implementación y validación de una gincana para aprender genética en educación secundaria (Implementation and validation of a gymkhana to learn genetics in secondary education). *Retos*, 22(43), 127-134. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/89131>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., & Barrera, M. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Scielo*, 37(1), 110-121. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007
- García, R. (2022). Juego, clasificación y ludotecas. (<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/RCEI/article/view/1712/1875>, Ed.) *Revista científica de Educación Inicial*, 7(7), 43-50.
- Gutierrez, C., Narváez, M., Castillo, D., & Tapia, S. (2023). Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: implicaciones y beneficios. (http://dx.doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409, Ed.) *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3311-3327
- Moreno, V. (2016). Propuesta lúdica para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el Centro Educativo La Bamba Ludic proposal for the teaching of Natural Sciences in La Bamba Educational Center. Universidad Nacional de Colombia (Tesis de master). <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/59260/42156215.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- Pino, E. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 371-392. doi:10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392
- Vivi, A., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2019). El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. *Enfermería Global*, 18(56), 254-272. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412019000400009

Validación de la propuesta

Introducción

El presente informe tiene como objetivo exponer los resultados obtenidos tras la evaluación de la guía de actividades lúdicas diseñada para el área de Ciencias Naturales. Esta evaluación fue llevada a cabo por dos docentes especializadas en el campo, con el fin de analizar la efectividad de la guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los conceptos y habilidades relacionados con las Ciencias Naturales, así como su capacidad para fomentar la participación activa y el interés de los estudiantes.

Metodología

La evaluación se llevó a cabo mediante una escala de valoración cualitativa, en la cual las expertas emitieron su opinión respecto a diversos criterios predefinidos. Estos criterios incluyeron aspectos como:

Ordenación: indica que las actividades siguen una secuencia que facilita el aprendizaje de los estudiantes, respetando la complejidad, importancia de cada tema y relación con los objetivos de aprendizaje.

Concisión: Indica que los juegos han sido diseñados de forma clara y concisa, sin ningún tipo de redundancia, lo que facilita el refuerzo, se comprenden las instrucciones y actividades.

Valor: Indica que los juegos diseñados favorecen los aprendizajes significativos por medio de la exploración, resolución de problemas y trabajo en equipo.

Adecuación: Indica que los juegos son apropiados para el nivel educativo y los objetivos de aprendizaje establecidos en el plan de estudio.

Gramática: Indica que las actividades e instrucciones han sido redactados con una ortografía y gramática adecuada, además ha sido elaborado en un lenguaje claro y coherente.

Adaptación: Indica las actividades diseñadas son flexibles por lo que pueden adaptarse para ser aplicadas según las necesidades de cada contexto y de los recursos que se dispongan.

Síntesis: Indica la información tomada de la asignatura ha sido la más relevante en cuanto a los objetivos de aprendizaje establecidos para este nivel educativo.

Notabilidad: Indica que las actividades se alinean con los modelos de enseñanza actualizados al promover la participación activa de los estudiantes, a través de actividades interesantes que motivan a los estudiantes a participar con agrado.

Diseño: Indica que la guía está diseñada para ser entendida tanto por docentes como por estudiantes, presentando un lenguaje claro, instrucciones detalladas, especificaciones de los recursos, lo que garantiza resultados más efectivos.

Propósito: Indica que al incluir juegos para cada actividad se alcanza el propósito de facilitar el aprendizaje y motivar la participación activa al invitar a los estudiantes a aprender de manera divertida.

Cada criterio fue evaluado utilizando una escala que incluía las categorías: muy bien, bien, regular o mal. Los resultados de la evaluación se presentan en la siguiente tabla:

Criterio	Opinión Docente 1	Opinión Docente 2
Ordenación	Muy bien	Muy bien
Concisión	Bien	Bien
Valor	Regular	Bien
Adecuación	Bien	Muy bien
Gramática	Bien	Bien
Adaptación	Bien	Muy bien
Síntesis	Bien	Bien
Notabilidad	Bien	Bien
Diseño	Mal	Muy bien
Propósito	Bien	Bien

Los resultados obtenidos de la evaluación indican que la guía de actividades lúdicas para el área de Ciencias Naturales ha sido mayormente valorada de manera positiva por las expertas, con calificaciones que oscilan entre bien y muy bien en la mayoría de los criterios evaluados. No obstante, se destaca una discrepancia significativa en relación con el criterio de diseño, donde una de las expertas considera que el diseño no es adecuado para ser implementado en entornos educativos, mientras que la otra lo valora muy bien. Esto sugiere la necesidad de mejorar el diseño de la guía para que se adapta mejor a las diversas necesidades y preferencias de los diferentes contextos educativos. Además, se recomienda revisar el criterio de valor, ya que una de las expertas señala que la dirección de los juegos es regular en cuanto a alcanzar los objetivos de la asignatura, lo que implica que la guía podría ser más clara y coherente en este aspecto.

Conclusiones

Se llevó a cabo una revisión de la literatura que permitió fundamentar teóricamente el juego didáctico. Se evidenció que esta es una herramienta ampliamente utilizada y que se encuentra dentro de los postulados de autores como Piaget y Vygotsky. Además, la evidencia científica ha demostrado su efectividad en los contextos escolares. En asignaturas como las Ciencias Naturales, resulta efectivo para facilitar la comprensión de conceptos complejos aumentando la motivación de los niños en temas diversos como ecosistemas, los ciclos del agua, clasificación de los seres vivos. Se destacan, las ventajas del uso del juego, al resultar una actividad inherente al ser humano, siendo esta una de las formas básicas de aprendizaje que tiene el ser humano durante edades tempranas.

Entre los juegos didácticos fueron considerados los juegos estructurados, cooperativos y libres, tomando en cuenta lo planteado en las metodologías activas y en los modelos de enseñanza actualizados en donde se le da mayor protagonismo a los estudiantes y el docente tiene el rol de guiarlos y promover su participación. Aunque estos sean estructurados por el docente, es importante ser flexibles y que los niños tengan la libertad de aportar ideas, cambiar las dinámicas, sean creativos en las formas de resolver desafíos que se presenten a lo largo de las actividades. Es importante tener en cuenta que, los juegos permiten obtener diversos aprendizajes y desarrollar diferentes actividades, por ejemplo, a través de estos se fomenta el desarrollo de habilidades motrices, la socialización, entendimiento y cumplimiento de normas, a la vez que se van logrando aprendizajes significativos como en el caso de Ciencias Naturales, donde el estudiante comprende a través del juego temas asociados a la realidad cotidiana y que le sirvan para aprendizajes futuros y para desenvolverse en la vida.

Se diseñó una guía didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, basada en juegos didácticos, que fomentan la participación activa y la cooperación de los estudiantes. Cabe destacar que, la guía se fundamentó en plantear diferentes juegos para que los temas sean impartidos a los niños y estos pongan en práctica lo aprendido jugando. Se espera que, con esta guía se facilite la labor docente en la enseñanza de los temas planteados en el Curriculum Nacional correspondiente a las Ciencias Naturales. De igual manera, se espera facilitar la comprensión de los alumnos sobre los temas impartidos y que esta estrategia motive el interés por aprender aún y cuando se trate de temas complejos.

Recomendaciones

Utilizar juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de diferentes asignaturas, tomando en cuenta que se ha demostrado a través de la evidencia científica su efectividad para facilitar la comprensión de los contenidos académicos, en especial aquellos con mayor complejidad como en el caso de las ciencias. No limitar este tipo de recursos para ningún nivel educativo, ya que este puede ser utilizado hasta para los estudiantes de educación superior.

Implementar la guía diseñada en este estudio, ya que resulta un documento muy completo, en donde el docente puede seguir el paso a paso de cada uno de los juegos. Se destaca que cada actividad puede adaptarse en función de las necesidades de los estudiantes, la disponibilidad de recursos y los objetivos de aprendizaje.

Para futuras líneas de investigación se recomienda implementar la propuesta diseñada en este estudio, llevando a cabo una investigación en donde se haga seguimiento para medir los avances de los estudiantes con los juegos. También, sería interesante llevar a cabo un estudio comparativo en donde se evalúen las diferencias en el rendimiento entre estudiantes que reciben educación bajo el modelo tradicional y aquellos que incluyen una propuesta innovadora basada en juegos para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Bibliografía

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), pp. 209-213.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de Pregrado Universidad de Valladolid], Universidad de Valladolid, Palencia. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Amonachvili, C. (1986). Retrieved from El juego en la educación:
https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000069211_spa&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_392d82e6-6447-4e18-bf16-33a89e53739a%3F_%3D069206spao.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48
- Amorín, T., Lorenzo, M., Álvarez, M., & Álvarez, F. (2022). Jugando con el agua en un aula de Educación Infantil para explicar cambios de estado. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 19(3), 1-20.
<https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/27375/reuredc%2c%2b92070576006.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ansó, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación. Buenas prácticas de enseñanza con juegos digital*. Extremadura: Universidad de Extrtemadura.
<https://dehesa.unex.es/handle/10662/6319>

- Barbecho, M., Uyaguari, J., & Torres, A. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 33-44. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-33.pdf>
- Borrull, A., & Valls, C. (2022). Implementación y validación de una gincana para aprender genética en educación secundaria (Implementation and validation of a gymkhana to learn genetics in secondary education). *Retos*, 22(43), 127-134. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/89131>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. 10.23857/pc.v6i4.2615
- Cachay, H., & Rojas, R. (2021). Estrategias metodológicas para la educación ambiental de los estudiantes. *REV. Epistemia*, 5(1), 1-19. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/EPT/article/view/1884/2437>
- Candela, Y., & Benavides, G. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Rehuso*, 5(3), 90-98. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 38-51. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-38202020000100038

- Cedeño, E., & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(2), 70-84. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>
- Crujeiras, B., Díaz, N., Martín, C., & Fernández, A. (2020). Trabajar la argumentación a través de un juego de rol: ¿debemos instalar el cementerio nuclear? *Enseñanza de las Ciencias*, 38(3), 125-142. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/66264/2888-20070-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz, I., Acebal, M., Cebrián, D., & Blanco, A. (2020). El juego de rol como estrategia didáctica para el desarrollo de la conciencia ambiental. Una Investigación Basada en el Diseño. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 2(1), 1302-1323. https://www.researchgate.net/profile/Angel-Lopez-3/publication/341710448_El_juego_de_rol_como_estrategia_didactica_para_el_desarrollo_de_la_conciencia_ambiental_Una_Investigacion_Basada_en_el_Disenio/links/5ecfeccd299bf1c67d26b8ec/El-juego-de-rol-como-estr
- Cuadros, L., & López, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55-79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379/11585>
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., & Barrera, M. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, 37(1), 110-121. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100007

- Elizalde, C., & Calle, M. (2018). Ámbitos de desarrollo de la educación inicial y la didáctica del uso de los espacios de acción y aventura. *REPSI - Revista Ecuatoriana de Psicología*, *1*(1), 36-42. <https://doi.org/10.33996/repsi.v1i1.7>
- Enríquez, J., González, G., & Cobas, M. (2018). ¿Qué didáctica desarrollar, la general y/o las particulares? Reflexiones desde su epistemología. *EDUMECENTRO*, *10*(3), 140-157. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000300010
- Fernández, M., & González, V. (2017). Enseñar, el arte de transformar y crecer. *Saber*, *12*(2), 167-174. <https://core.ac.uk/download/pdf/229930109.pdf>
- Flotts, M., Manzi, J., Romero, G., Williamson, A., Ravanal, E., González, M., & Abarzúa, A. (2016). *Aportes para la enseñanza de las ciencias naturales*. UNESCO: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244733>
- Font, R. (2020). *Juegos y habilidades motrices básicas*. (https://www.researchgate.net/publication/365312884_Juegos_y_habilidades_motrices_basicas, Ed.) Bradu.
- Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, *7*(12), 962-975. DOI 10.35381/cm.v7i12.457
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Paz, M. (2022). Desarrollo de la creatividad y las competencias socioemocionales de los niños a través del juego: resumen de veinte años de hallazgos del “Programa de juegos” de intervenciones basadas en evidencia. *J. Intel*, *10*(4), 1-22. <https://www.mdpi.com/2079-3200/10/4/77>
- García, R. (2022). Juego, clasificación y ludotecas. *Revista científica de Educación Inicial*, *7*(7), 43-50. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/RCEI/article/view/1712/1875>

- González, F., González, A., & Esquivel, D. J. (2022). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases The game as a didactic strategy to promote learning and the inclusion of students within the classroom. *RedCA*, 5(13), 133–143.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9106836>
- Gutierrez, C., Narváez, M., Castillo, D., & Tapia, S. (2023). Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: implicaciones y beneficios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 3311-3327. doi:http://dx.doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409
- Hassinger, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218.
doi:10.1080/02103702.2017.1292684
- Illescas, R., García, D., Erazo, C., & Erazo, J. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 533-552.
<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/345>
- Jara, N., Ortiz, E., Leiva, M., Álvarez, S., Martínez, J., & Giménez, J. (2022). Cápsulas educativas y juegos de razonamiento en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas y las ciencias. *Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 402-428.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2236>
- Lama , N. (2021). *La aplicación de metodologías activas en el área de las ciencias de la naturaleza en educación primaria*. [Tesis de Pregrado, Universidad Jaume] Repositorio Institucional uji.

- https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/194701/TFG_2021_LamaValero_Nerea.pdf?sequence=1
- López, M., & García, V. (2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: Matemáticas y Química. *Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, 9(23), 39-53. <https://espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/214>
- Maldonado, M., & Cuadrado, J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(1), 719-731. doi:10.35381/cm.v9i1.1095
- Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *RIDE*, 9(17), 1-14. DOI: 10.23913/ride.v9i17.388
- Martínez, W., Vallejo, P., & Moya, M. (2019). Estructuras mentales y aprendizaje autorregulado en generación de aprendizaje significativo. *CIENCIAMATRIA*, 6(10), 629-645. https://www.researchgate.net/publication/339705682_Estructuras_mentales_y_aprendizaje_autorregulado_en_generacion_de_aprendizaje_significativo
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- Ministerio de Educación . (2020). *Plan Educativo “Aprendemos Juntos en Casa”*. <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-aprendemos-juntos-en-casa/>
- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>

- Miranda, D. (2019). *El juego en el aprendizaje de Ciencias de la Naturaleza*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Valladolid] Repositorio Institucional uva.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41540/TFG-O-1859.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Molano, A. C., Vega, E. L., Castañeda, M., Nonsoque, M. K., & Guevara, S. (2023). Enfoque didáctico alternativo para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Naturales y la Educación Ambiental en la Institución Educativa los Quindos de la ciudad de Armenia. *Revista Latinoamericana De Educación Científica, Crítica y Emancipadora*, 2(1), 55–74.
<https://www.revistaladecin.com/index.php/LadECiN/article/view/76/58>
- Morales, N. (2020). *Enseñanza-aprendizaje de la Física y la Química mediante el juego: propuesta didáctica basada en un Escape-Room*. [Tesis de Maestría, Universidad de Granada] Repositorio Instutucional UGR. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/62767>
- Moreno, A. (2022). *El juego como estrategia para fortalecer el aprendizaje en las ciencias*. Bogotá: Universidad Los Libertadores.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5238/Moreno_Ana_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moreno, V. (2016). *Propuesta lúdica para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el Centro Educativo La Bamba Ludic proposal for the teaching of Natural Sciences in La Bamba Educational Center*. Universidad Nacional de Colombia (Tesis de master).
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/59260/42156215.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- Morocho, T., & Paida, C. (2020). Los recursos didácticos aportan una metodología activa. *Illari*, 28-31. Retrieved from <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2620/1/592-Texto%20del%20artículo-2308-1-10-20211129.pdf>
- Pamplona, J., Cuesta, J., & Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista eleuthera*, 21, 13-33. <https://www.redalyc.org/journal/5859/585961633002/html/>
- Panjón, P., & Tigre, L. (2017). *Principales métodos activos para la enseñanza de ciencias naturales en sexto de educación general básica*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca] Repositorio Institucional ucuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28181/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar] Repositorio Institucional UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Peña, G., Cevallos, M., & Espinoza, E. (2019). Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de sexto grado de educación básica. *Maestro y Sociedad*, 16(4), 880-894. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5077/4528>
- Pillaga, L., Garcia, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista*

- Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 370–391.
doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Pino, E. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Journal volume & issue*, 5(18), 371-392.
doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Pons , L., & De Soto, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(39), 123-144.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622020000100123&script=sci_arttext&tlng=pt
- Putton, G. M. y Cruz, P. S. Da. La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. (2021). *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 6(5), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Roa, A. (2019). *Los juegos de rol, como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias comunicativas de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED.Pensar, Actuar Para Sobrevivir (Un Juego De Roles*. [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio institucional libertadores.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2586/Roa_Alix_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ruiz, M. (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil. *Universidad de Cantabria, 1*(1), 32-45.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sailema, E., & Olmos, C. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi] Repositorio Institucional UTC.
<https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4461>
- Salamanca, C., & Ramírez, S. (2020). De la didáctica general a la didáctica del idioma inglés. *PAIDEIA, 1*(25), 106-115.
<https://journalusco.edu.co/index.php/paideia/article/view/2104/3991>
- Sánchez, C., Aguilar, M., Martínez, J., & Sánchez, J. (2020). *Estrategias didácticas en entornos de aprendizaje enriquecidos con tecnología*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
<https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/estrategias-didacticas.pdf>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria, 21*(83), 307-312. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022
- Secadas, F. (2018). Las definiciones de juego. *Revista Española de Pedagogía, 1*(3), 13-23.
<https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>

- Sistema de Evaluación de Uruguay. (2017). *Modelo de enseñanza de la ciencia por indagación Área Ciencias Naturales*.
https://sea.anep.edu.uy/sites/default/files/documentos/EvaluacionFormativa/aplicaciones/Aplicaciones%202017/Análisis%20a%20partir%20del%20ciclo%20de%20Evaluación%20Formativa%202017/Ciencias%20Naturales/Analisis-de-CIENCIAS-Foco-1_-Formativas-2017.pdf
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo. *Voces de la educación*, 4(7), 44-51. file:///C:/Users/aveda/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDelJuegoYSusBeneficiosEnLasAreasDeDes-7017228%20(1).pdf
- Torres, X., Espinosa, I., Ovalle, S., Mancilla, R., & Mora, J. F. (2023). El desarrollo del juego y su impacto en la familia. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(299), 166-179.
doi:<https://doi.org/10.46642/ef>
- UNESCO. (2015). *El Futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000242996_spa
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vilchez, C. (2019). Metodología para la enseñanza de las Ciencias Naturales empleada por docentes costarricenses de las escuelas Vesta, Jabuy y Gavilán pertenecientes a la comunidad indígena Cabéca. *Revista Educación*, 43(1), 1-17.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44057415038/44057415038.pdf>
- Vivi, A., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2019). El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. *Enfermería*

Global, 18(56), 254-272. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412019000400009

Anexos

Anexo I. Rúbrica para validación de guía didáctica juicio de experto

Instrumento para la validación de la guía didáctica

Estimada docente, requiero su intervención con el propósito de evaluar la presente guía didáctica titulada: “Descubre y Juega con la Naturaleza” para el Quinto Año de Educación Básica en Ciencias Naturales

Agradezco su participación.

Datos informativos de la Docente.	
<i>Apellidos, Nombres:</i>	NARVÁEZ GARZÓN ANA MARÍA
<i>Cargo Actual:</i>	DIRECTORA DE CARRERA
<i>Formación Académica:</i>	DRA. C. PEDAGÓGICAS
<i>Establecimiento educativo:</i>	UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
<i>Fecha:</i>	1 -02-2024

Sucesión para la valoración de los siguientes parámetros:

A (Muy bien); B (Bien); C (Regular); D (Deficiente).

N°	Indicadores	Criterios	Escala			
			A	B	C	D
1	Ordenación	Contiene orden en la presentación de las actividades.	X			
2	Concisión	La propuesta es evidente para que los docentes refuercen los contenidos del área de Ciencias Naturales		X		
3	Valor	Los juegos propuestos se direccionan a conseguir			X	

		los objetivos del área de Ciencias Naturales.				
4	Adecuación	El uso adecuado de los juegos aporta al plan de estudios de la materia.		X		
5	Gramática	La Guía Didáctica de juegos tiene información precisa, su redacción y gramática son adecuadas.		X		
6	Adaptación	La guía puede ser puesta en práctica en diferentes contextos.		X		
7	Síntesis	Se evidencia el conocimiento tomado del área de Ciencias Naturales.		X		
8	Notabilidad	Las actividades elaboradas promueven a los estudiantes una participación activa.		X		
9	Diseño	La guía ha sido estructurada de forma que denota un diseño adecuado para su uso en espacios educativos.			X	
10	Propósito	La guía denota su objetivo de incluir actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.		X		

OBSERVACIONES: Es una Guía interesante, que puede aportar con ideas para que los docentes que todavía no han tomado el riesgo de usar el juego como parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias lo hagan y cuenten con una orientación de su ejecución.

Lic. Ana María Narváez, PhD.

Anexo III. Rúbrica para validación de guía didáctica juicio de experto

Se realiza la validación tomando en cuenta el criterio del experto en el tema respecto a la pertinencia de los juegos propuestos. Para esto se presenta la estructura de la guía planteada para que de esta manera el profesional pueda observarla y emitir su criterio.

Estimada docente, requiero su intervención con el propósito de evaluar la presente: “Descubre y Juega con la Naturaleza”. Guía Didáctica para el Quinto Año de Educación Básica en Ciencias Naturales

Agradezco su participación.

Datos informativos de la Docente.	
<i>Apellidos, Nombres:</i>	SALAZAR ESCOBAR ELSA SILVANIA
<i>Cargo Actual:</i>	DOCENTE
<i>Formación Académica:</i>	MAGISTER
<i>Establecimiento educativo:</i>	UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
<i>Fecha:</i>	6-2-2024

Sucesión para la valoración de los siguientes parámetros:

A (Muy bien); B (Bien); C (Regular); D (Deficiente).

N°	Indicadores	Criterios	Escala			
			A	B	C	D
1	Ordenación	Contiene orden en la presentación de las actividades.	X			
2	Concisión	La propuesta es evidente para que los docentes refuercen los contenidos del área de Ciencias Naturales		X		

3	Valor	Los juegos propuestos se direccionan a conseguir los objetivos del área de Ciencias Naturales.		X		
4	Adecuación	El uso adecuado de los juegos aporta al plan de estudios de la materia.	X			
5	Gramática	La Guía Didáctica de juegos tiene información precisa, su redacción y gramática son adecuadas.		X		
6	Adaptación	La guía puede ser puesta en práctica en diferentes contextos.	X			
7	Síntesis	Se evidencia el conocimiento tomado del área de Ciencias Naturales.		X		
8	Notabilidad	Las actividades elaboradas promueven a los estudiantes una participación activa.		X		
9	Diseño	La guía ha sido estructurada de forma que denota un diseño adecuado para su uso en espacios educativos.	X			
10	Propósito	La guía denota su objetivo de incluir actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.		X		

OBSERVACIONES:

La Guía didáctica contiene actividades que son pertinentes para los contenidos de estudio y aplicables para las destrezas planificadas, determinadas en el Currículo de Educación Básica.



Lic. Elsa Sylvania Salazar Escobar, Msc.