



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE CUENCA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL  
APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DE CUARTO DE BÁSICA DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERIODO 2024 – 2025

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

AUTORA: TATIANA MICAELA RIVERA PURUNCAJAS.

TUTOR: FAUSTO GIL SÁENZ ZAVALA, Ph.D.

Cuenca - Ecuador

2025

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

Yo, Tatiana Micaela Rivera Puruncajas con documento de identificación N° 0106994221,  
manifiesto que:

Soy la autora 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.

Cuenca, 7 de julio de 2025

Atentamente,

*Tatiana Rivera Puruncajas.*

Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.

0106994221

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

Yo, Tatiana Micaela Rivera Puruncajas con documento de identificación N° 0106994221, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: “Propuesta de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo periodo 2024 – 2025”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos 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

Cuenca, 7 de julio de 2025

Atentamente,

*Tatiana Rivera Puruncajas.*

Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.

0106994221

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Fausto Gil Sáenz Zavala con documento de identificación N° 1710217850, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERIODO 2024 – 2025”, realizado por Tatiana Micaela Rivera Puruncajas con documento de identificación N° 0106994221, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 7 de julio de 2025

Atentamente,



Fausto Gil Sáenz Zavala, PHD.

1710217850

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo con todo mi amor a mi hijo, Eduardo Torres. Él ha sido mi pilar fundamental para culminar esta carrera. Me ha dado fuerzas desde que habitaba en mi vientre. Le debo todo, porque con tan solo 1 año y 9 meses me ha regalado el amor más puro y sincero que jamás imaginé recibir. Ha sido mi motor, mi razón, mi alegría. A pesar de su corta edad, ha entendido que mamá tenía que dejarlo con papá para seguir adelante y alcanzar este sueño, y siempre me ha recibido con una sonrisa tan inocente que me llenaba el alma.

Eduardito, este logro es para ti. Gracias por comprender, por llenarme de amor, por ser mi vida. Dios sabía que te necesitaba y por eso te puso en mi camino. Mi mayor anhelo es que nunca te rindas, que sigas siempre adelante con la certeza de que papá y mamá estarán a tu lado para apoyarte en todo momento. Qué maravilloso es crecer contigo: mientras tú comienzas a hablar, yo te regalo este título, porque fuiste mi fuerza cuando más lo necesitaba. Cada vez que sentía rendirme, una patadita tuya me recordaba que debía seguir. Hoy, ese esfuerzo tiene su recompensa. Este título también es tuyo, mi amor.

A mi querido esposo, Sebastián, también te dedico este trabajo. Nadie más que tú sabe cuánto nos hemos esforzado para llegar hasta aquí. Me has acompañado desde el inicio de la universidad, me has apoyado en cada paso, y tu amor incondicional ha sido un sostén inquebrantable. Gracias por estar siempre conmigo. Te amo profundamente.

A mis padres, gracias infinitas. Gracias por el sacrificio, por tantas horas de trabajo, por su apoyo incondicional, por cuidar de mi hijo cuando yo debía cumplir con mis prácticas, por todo lo que han hecho posible este momento. Este título también es suyo. Gracias, mamita. Gracias, papito. Nunca terminaré de agradecerles todo lo que han hecho por mí.

## **AGRADECIMIENTO**

Primero que nada, quiero agradecer infinitamente a Dios por darme la vida, la salud, y por permitirme llegar hasta este momento tan importante en mi vida. Gracias. Gracias por darme la sabiduría necesaria y por ese amor incondicional que nunca me ha faltado.

A ti, mi hijo Eduardito, gracias desde lo más profundo de mi corazón. Más que nadie, tú mereces este logro ya que. Durante estos dos años que hemos compartido juntos. Has sido la fuerza que he necesitado siempre, mi motor, mi alegría en todos los momentos. Este título no es solo mío, te pertenece a ti también. Gracias por tu comprensión, por tu paciencia sin saberlo, por acompañarme incluso desde mi pancita. Mi cuquino, como te decimos con tu papá. Te amo con todo mi ser.

Sebastián, mi amor, no tengo palabras suficientes para agradecerte por tu amor, tu paciencia, tu constante y tu apoyo. Acompañándome en cada paso. Gracias por nunca soltar mi mano, por cuidarnos, por estar siempre dispuesto a ayudarme, especialmente cuidando de nuestro hijo mientras yo estudiaba o presentaba proyectos. Este logro también es tuyo.

A mis padres, les debo todo lo que ahorita soy, con su enseñanza, su educación y sus valores me han inculcado ser una buena persona. Gracias por su esfuerzo y por su trabajo. Sé que su mayor anhelo ha sido ver a su hija cumplir sus sueños. Les amo mucho.

A mi ñaña y a mi sobrino, gracias por estar conmigo en momentos clave. Cuando la vida me puso circunstancias difíciles, ustedes estuvieron allí para apoyarme, ayudándome a cuidar a mi pequeño con tanto cariño.

## **RESUMEN**

El proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad educativa Eugenio Espejo de la ciudad de Cuenca, presentan múltiples desafíos que afectan su efectividad y asertividad, entre ellos evidenciados en: el desinterés en la materia, dificultad en la comprensión de conceptos, escasa aplicación de metodologías activas, desconexión con el entorno real y bajo rendimiento académico.

Frente a este panorama, la presente investigación propone el diseño implementación de una estrategia basada en la GAMIFICACIÓN como alternativa innovadora para transformar la enseñanza tradicional aún persistente en el método de muchos docentes. Esta metodología busca fortalecer la motivación, fomentar la participación activa y mejorar la comprensión significativa de contenidos, mediante dinámicas lúdicas, retos y recompensas.

El estudio se justifica en sus aportes pedagógicos, didácticos e institucionales, al ofrecer una solución concreta para mejorar el aprendizaje científico en la educación básica y potenciar el pensamiento crítico y experiencial en los estudiantes.

Para el desarrollo del estudio, se empleó un enfoque mixto, aplicando métodos cualitativos y cuantitativos mediante el uso de entrevistas, encuestas y fichas de observación, lo cual permitió diagnosticar las principales dificultades, sustentar teóricamente la propuesta y evaluar su impacto.

Los resultados obtenidos permitieron valorar la influencia de la gamificación en la motivación, la comprensión de conceptos y el rendimiento académico de los estudiantes durante el período lectivo 2024-2025.

Palabras clave: Gamificación, Motivación escolar, Aprendizaje significativo, estrategias didácticas, rendimiento académico.

## **ABSTRACT**

The teaching and learning process of Natural Sciences among fourth-grade students at the Eugenio Espejo Educational Unit in Cuenca presents multiple challenges that affect its effectiveness and assertiveness. These challenges include a lack of interest in the subject, difficulty understanding basic concepts, limited use of active methodologies, disconnection from the real-life contexts, and low academic performance.

Given this situation, this research proposes the design and implementation of a strategy based on gamification as an innovative alternative to transform the traditional teaching method still prevalent in many teachers. This methodology seeks to strengthen motivation, encourage active participation, and improve meaningful understanding of content through playful dynamics, challenges, and rewards.

The study is justified by its pedagogical, didactic, and institutional contributions, offering a concrete solution to improve scientific learning in basic education and enhance students' critical and experiential thinking.

A mixed approach was used to develop the study, applying qualitative and quantitative methods through interviews, surveys, and observation sheets. This allowed us to diagnose the main difficulties, theoretically support the proposal, and evaluate its impact.

The results obtained allowed us to assess the influence of gamification on students' motivation, conceptual understanding, and academic performance during the 2024-2025 school year.

**Keywords:** Gamification, School motivation, Meaningful learning, teaching strategies, academic performance.

## Contenido

<b>CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	2
<b>CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> .....	3
<b>CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	4
<b>DEDICATORIA</b> .....	5
<b>RESUMEN</b> .....	7
<b>ABSTRACT</b> .....	8
<b>1. Problema</b> .....	11
<b>1.1. Descripción del problema</b> .....	11
<b>1.2. Importancia y alcances</b> .....	12
<b>1.3. Delimitación</b> .....	13
<b>2. Antecedentes</b> .....	15
<b>3. Objetivos</b> .....	17
<b>2.1. Objetivo general</b> .....	17
<b>2.2. Objetivos específicos</b> .....	17
<b>3. Marco teórico</b> .....	18
<b>3.1. La enseñanza de Ciencias Naturales en educación básica</b> .....	18
<b>3.2. La gamificación: Análisis a partir de algunos conceptos</b> .....	21
<b>4. La gamificación como estrategia didáctica</b> .....	22
<b>4.1. Fundamento teórico de la gamificación</b> .....	22
<b>4.2. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje de las ciencias naturales</b> ....	23
<b>5. Propuesta de gamificación como alternativa pedagógica</b> .....	24
<b>5.1. Propuesta de gamificación:</b> .....	24
<b>6. Evaluación del impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje</b> .....	25
<b>4. Metodología</b> .....	26
<b>4.1. Análisis y resultados</b> .....	27
<b>5. Propuesta Metodológica</b> .....	27
<b>5.1. Tipo de propuesta</b> .....	27
<b>5.2. Destinatarios</b> .....	28
<b>5.3. Técnicas utilizadas para construir la propuesta</b> .....	28

<b>5.4. Guía y la aplicación de la propuesta .....</b>	<b>28</b>
<b>6. Conclusiones.....</b>	<b>46</b>
<b>7. Recomendaciones.....</b>	<b>46</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>48</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>52</b>

## **1. Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

En la actualidad, el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo enfrenta múltiples desafíos que afectan su efectividad y pertinencia. Se detallan cinco aspectos como problemas importantes para ser intervenidos, estos son: desinterés y aburrimiento con la asignatura; dificultad en comprender conceptos básicos; desconocimiento o falta de uso de técnicas activas o estrategias innovadoras; desconexión de los contenidos con escenarios reales y por consiguiente, se produce el bajo rendimiento de la asignatura.

Se ha identificado falta de interés y motivación en los estudiantes, quienes perciben la materia en palabras de los estudiantes: “pesada y aburrida”. Este desinterés repercute en su participación activa en el aula, lo que limita el desarrollo cognitivo y su capacidad para aplicar el conocimiento en contextos reales.

Dificultad en la comprensión de conceptos elementales. Fenómenos como el ciclo del agua, la fotosíntesis y la cadena alimenticia suelen resultar abstractos para los estudiantes, dificultando su asimilación y conexión con el entorno. No se puede conjeturar la culpa a otros años y vacíos metodológicos, por lo que, esta situación se agrava cuando no se aplica técnicas activas para convertir toda asignatura en un proceso entretenido y divertido evidenciado en el proceso de observación dentro de las prácticas preprofesionales.

Otro factor que incide en el bajo desempeño académico en la asignatura es la escasa utilización de estrategias innovadoras en el aula. La enseñanza de Ciencias Naturales carece de nuevas estrategias dinámicas e interactivos que tenga la iniciativa para que

los estudiantes tengan curiosidad. La falta de estas metodologías hace que el estudiante disminuya el interés por explorar el mundo natural.

Del mismo modo, se pudo dar en cuenta que hay una desconexión total con la vida del estudiante y con el tema de clase. La mayoría del alumnado no puede relacionar los temas impartidos en clase con su vida cotidiana, lo que genera es un desinterés por parte del estudiante al tratar de aprender. Esta indiferencia hace que afecte la capacidad de aplicar conceptos de resolución y la toma de decisiones relacionadas con la ciencia y el medio ambiente.

La falta de estrategias efectivas que refuercen la comprensión de los temas tratados se traduce en bajos puntajes y en un aprendizaje superficial. En este contexto, la implementación de metodologías activas como la gamificación se presenta como una alternativa para transformar la enseñanza de Ciencias Naturales, y se implementa motivación, interacción y el aprendizaje significativo.

## **1.2. Importancia y alcances**

La presente investigación da gran importancia al proponer una alternativa metodológica innovadora como la GAMIFICACIÓN que pretende enfrentar los desafíos que limitan el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de cuarto año de educación general Básica de la Unidad educativa Eugenio Espejo en la ciudad de Cuenca. Las dificultades que se visualizo es el desinterés por la materia, la no comprensión, que usan metodologías activas, la desconexión con el entorno que viven y el bajo rendimiento académico.

En este contexto, la implementación de una estrategia basada en la GAMIFICACIÓN representa una respuesta creativa y fundamentada, que pretende, sobre todo, captar el interés por el estudio de las Ciencias, disfrutar, divertirse y por consiguiente mejorar

su aprendizaje. Las dinámicas lúdicas, los retos y recompensas van más allá del interés docente de mejorar su desempeño académico, los juegos buscan mejorar la comprensión significativa de los contenidos y fomentar aprendizajes activos, participativo y contextualizado.

El alcance de esta investigación trasciende el nivel individual de cada estudiante. A nivel metodológico, se ofrece a los docentes una herramienta práctica y actualizada para enriquecer su práctica educativa.

A nivel institucional, busca contribuir el fortalecimiento de los indicadores de calidad educativa, promueve resultados satisfactorios e involucra al estudiante a integrarse a grupos de trabajo, siendo este más participativo, y con mejores desempeños actitudinales y procedimentales. Por tanto, en el ámbito familiar, social, percibirá de mejor forma su entorno, la comunidad, su cultura, desarrollando competencias científicas, emocionales y sociales para llegar a un pensamiento crítico satisfactorio desde temprana edad.

### **1.3. Delimitación**

La presente propuesta está orientada al fortalecimiento del aprendizaje de las Ciencias Naturales de los niños y niñas de cuarto de básica de la Unidad educativa Eugenio Espejo, quienes por desmotivación y descuido con la asignatura han perdido interés y evidencian bajo rendimiento académico. Por tanto, este trabajo aplicado parcialmente está orientado a una institución ubicada estratégicamente en límites de grupos sociales muy bien establecidos, que de alguna manera influencia su comportamiento en el medio social. Se encuentra en la calle Alfonso Moreno Mora 867 y Avenida Pichincha, sector del reloj de la diez de agosto.

La presente propuesta de investigación se realizó en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, en el grado de cuarto de básica, la escuela funciona hace 52 años, el grado cuenta con 32 estudiantes, 18 niños y 14 niñas, su visión es que sus docentes usen ideas nuevas para enseñar, cuiden el medio ambiente y traten con amor a sus estudiantes, para que así ellos puedan aprender mejor y ayudar a su comunidad, por otro lado su misión es dar servicio a la comunidad, que forme persona reflexivas, críticas y creativas, a través de practicas inclusivas y ecológicas, dentro del marco del buen vivir, y capaces de construir una sociedad justa y equitativa.



**Figura 1.**

*Fuente Google Maps: Ubicación geográfica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo*

## 2. Antecedentes

La enseñanza de Ciencias Naturales en la educación básica representa un pilar fundamental para el desarrollo del pensamiento científico y crítico en los estudiantes. Sin embargo, las dificultades que se identifican tales como la falta de motivación, la desconexión con la realidad cotidiana y el uso limitado de estrategias innovadoras, evidencian la necesidad de implementar nuevas estrategias de aprendizaje. En este contexto, la gamificación surge como una alternativa efectiva para transformar la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más significativo para los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

La presente investigación se justifica desde varias dimensiones. En el ámbito pedagógico, busca ofrecer una metodología innovadora que permita mejorar la comprensión de la materia de ciencias naturales mediante juegos, facilitando el conocimiento de manera experiencial e interactiva. La gamificación, al incluir retos, misiones y recompensas, fomenta la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes.

Desde una visión didáctica, la propuesta responde a la necesidad de diversificar las estrategias de enseñanza, evitando la memorización mecánica y promoviendo un aprendizaje significativo a base del juego. Al implementar actividades gamificadas, se busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también los relacionen con su entorno, fortaleciendo así su capacidad de análisis y resolución de problemas

En el plano institucional, esta propuesta contribuye al mejoramiento de la calidad de la educación, alineándose con las tendencias actuales que promueven el uso de metodologías en la enseñanza. Su implementación puede servir como modelo para

otras áreas del currículo, incentivando a los docentes a cambiar sus estrategias para enseñar y sea un aprendizaje dinámico y efectivo.

### **3. Objetivos**

#### **2.1. Objetivo general**

Diseñar e implementar una propuesta de gamificación para mejorar el aprendizaje de Ciencias Naturales en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo durante el periodo 2024-2025

#### **2.2. Objetivos específicos**

- Diagnosticar las principales dificultades en la enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales en los estudiantes de cuarto de básica, identificando factores que afectan la motivación, la comprensión de conceptos y su aplicación
- Analizar los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia didáctica, explorando su impacto en la motivación y el aprendizaje de Ciencias Naturales
- Implementar una propuesta metodológica basada en la gamificación que incorpore elementos lúdicos, retos y dinámicas interactivas para potenciar el interés, la participación y el aprendizaje significativo en Ciencias Naturales.
- Evaluar la propuesta mediante la aplicación de instrumentos de medición, valorando su influencia en la motivación, la comprensión de conceptos y el rendimiento académico de los estudiantes.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1. La enseñanza de Ciencias Naturales en educación básica**

Las Ciencias Naturales tienen importancia en el ámbito de educación básica, ya que nos ayuda con el pensamiento crítico de los estudiantes y también ayuda a comprender fenómenos naturales que ocurren en su entorno. (Pozo, 2017). La falta de estrategias activas en el aula genera desinterés y dificultades en la comprensión de conceptos científicos, lo que impacta negativamente en el aprendizaje.

Según Ausubel (1968), el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos pueden relacionarse con las estructuras cognitivas previas del estudiante. No obstante, la práctica de la enseñanza de las Ciencias Naturales persiste su centralidad en el ejercicio de la memorización de datos, lo que impide la apropiación real del conocimiento. Por tanto, Vygotsky (1978) enfatiza la importancia de la interacción social en el aprendizaje, señalando que las metodologías tradicionales reducen las oportunidades de experimentación y construcción colectiva del saber. Al incluir estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, es una apuesta educativa de incluir estudiantes soslayados, motivar el trabajo en equipo y generar el disfrute del aprendizaje en las actividades de movimiento e integración social. Comprender los estados emocionales del compañero, generar empatía, es uno de los pilares fundamentales de la gestión docente. Los estudiantes en equipos, en actividades sanas competitivas, a través del disfrute y la actividad en grupo, hace que se abstraigan de sus intereses personales y propenden, incluso, inconscientemente a velar por el equipo, por el grupo, descartando por fuerza de necesidad, exclusión de compañeros, el juicio a los defectos de los demás, entre otras cosas, y la integración y el disfrute conlleva a experiencias significativas que resultan para la intención docente, el aprendizaje que perdura en el tiempo.

Los problemas detectados se reflejan claramente en la falta de motivación, el bajo rendimiento académico y la desconexión de los contenidos con la vida cotidiana. Para abordar estas dificultades, es necesario implementar estrategias innovadoras que permitan a los estudiantes aprender de manera dinámica e interactiva.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2018) propone como objetivo la estimulación docente y estudiantil hacia el uso de recursos metodológicos y didácticos como la gamificación, considerada una estrategia innovadora para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, en toda institución educativa fiscal, municipal o particular.

La teoría de la enseñanza de las ciencias naturales en la escuela permite conocer más sobre los seres vivos, el ambiente, el ser humano, la salud, la materia, la energía, la Tierra, el universo y cómo funciona la ciencia, siendo clave la asignatura como un medio de entender la vida sin necesidad de profundizar en la ciencia. No obstante, Las ciencias Naturales está centrada en comprender de manera distinta la conexión del todo en el mundo, cómo está organizado y cómo funciona de forma lógica el mundo que rodea a todo ser vivo y explicarlo.

Los niños y niñas de la sociedad actual según Torres-Porras et al (2016), en una importante investigación afirman que se encuentran alejados de entornos naturales y están necesitados de contacto con la naturaleza, lo que puede ser el motivo de distintos síntomas como estrés o ansiedad. Existen investigaciones que muestran que el contacto con la naturaleza es beneficioso para el desarrollo de los infantes además de fomentar una actitud más pro-ambiental, lo que garantiza entonces, la necesidad de salir del aula a espacios abiertos, espacios virtuales, o espacios llamados puntos de encuentro, como la presente propuesta, generar encuentros lúdicos, de juegos y diversión con enfoque académico y científico para un rápido y divertido aprendizaje de la ciencia. Es por esta razón que se

resume de varios textos lo que las siguientes áreas potencian en los niños las ciencias naturales:

1. Conocimiento del entorno: comprenden cómo funciona el mundo natural, incluyendo los seres vivos, el clima, la tierra y el universo.
2. Pensamiento crítico: aprenden a observar, investigar, hacer preguntas, experimentar y sacar conclusiones.
3. Habilidades cognitivas: desarrollan el razonamiento lógico, la curiosidad, la creatividad y la capacidad para resolver los problemas.
4. Conciencia ambiental: entienden la importancia de cuidar el medio ambiente y el impacto de sus acciones en la naturaleza.
5. Salud y bienestar: aprenden sobre el cuerpo humano, la alimentación, la higiene y como mantener una vida saludable.
6. Trabajo en equipo y comunicación: realizan experimentos y proyectos en grupo, compartiendo las ideas y aprendiendo a colaborar.

De esta manera se justifica la importancia de las ciencias naturales, ya que, ayuda a entender también a conocer el medio ambiente para tomar decisiones importantes sobre la propia vida y actuar de una forma consecuente. Las ciencias naturales forman parte de la vida para el crecimiento externo e interno de la persona, en correspondencia sensible con la necesidad humana.

### **3.2. La gamificación: Análisis a partir de algunos conceptos**

En la sociedad actual, donde el acceso a la información es constante, lo que no mejora la experiencia del usuario se vuelve monótono. La gamificación aplica técnicas de juegos a actividades no lúdicas para guiar al estudiante y mantener la motivación. Es un término que lleva algunos de aparición dentro del área del marketing y luego se asumió en el ámbito de la educación. Una característica muy importante de la gamificación es que también se pueden aplicar métodos no lúdicos, esta característica por si ayudaría mucho a la enseñanza de las ciencias naturales ya que en la materia no se aplica muchos juegos para el aprendizaje.

Según Detering et al (2011) la gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no son juegos. En educación esto significa aplicar estrategias de juego para sembrar en el consciente e inconsciente, que el aprender es atractivo y divertido cuando se comprende los conceptos de la ciencia, sin necesidad de estudiar y memorizar dichos conceptos, sino de vivir el concepto en la experiencia planificada en contextos reales.

Kapp (2012) establece a la gamificación como instrumento para enseñar e instruir a través de dinámicas mecánicas y estéticas propias de los juegos, para mejorar la motivación del estudiante tendiente a la experiencia de un aprendizaje significativo. Es por tanto, la capacitación en técnicas didácticas de gamificación y mejorar todo proceso de enseñanza aprendizaje, en busca de la significatividad de las diversas experiencias que viven los niños, sea por inducción o deducción el descubrimiento y comprensión de la ciencia.

Ryan & Deci (2000) realizaron una investigación acerca de las recompensas simbólicas en la motivación intrínseca y la retroalimentación inmediata que, a la experiencia del juego, y el enfoque educativo. Comprenden las personas a los desafíos que

constantemente están ligado en la cotidianidad, más aún cuando, la dinámica del juego potencia la capacidad individual de los estudiantes en un proceso intencionado educativamente.

Otro concepto interesante se puede hallar en la investigación de Zicherman & Cunningham (2011) en sus resultados establecen que los elementos más comunes de la gamificación incluyen puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, misiones y retroalimentación constante. Coincide plenamente con los juegos propuestos en el presente trabajo. Los niños en términos generales, simplemente disfrutaban, pero en la planificación se evidencia un desmenuzado interés en potenciar el aprendizaje individual a través del ejercicio colectivo o de interacción.

Y esta es la razón por la cual, Gee (2003) establece que la gamificación promueve un aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes en un proceso dinámico de resolución de problemas, toma de decisiones y cooperación.

#### **4. La gamificación como estrategia didáctica**

##### **4.1. Fundamento teórico de la gamificación**

La gamificación es una metodología que emplea elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso en el aprendizaje (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). En la educación, la estrategia de implementar esta herramienta que es el uso de la gamificación ha sido muy útil para cambiar el enfoque tradicional o escuela tradicional por una escuela y enseñanza más participativa y motivadora.

Desde una perspectiva teórica, la gamificación se fundamenta en tres enfoques principales: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo. Skinner (1954) sostiene

que el aprendizaje es reforzado por estímulos positivos, un principio aplicado en la gamificación a través de sistemas de recompensas como insignias, puntos y niveles. Por otro lado, Piaget (1970) y Vygotsky (1978) argumentan que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes participan activamente en la construcción del conocimiento, lo que se logra mediante desafíos, narrativas y la interacción con sus pares.

#### **4.2. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje de las ciencias naturales**

Diversos estudios han demostrado que la implementación de la gamificación en el ámbito educativo, aumenta la motivación y una mejora de la retención de contenido del estudiante y fomenta una mayor participación en el aula. Kapp (2012) la incorporación de mecánicas de juego en el proceso de enseñanza fomenta el aprendizaje activo, generando experiencias educativas más atractivas y significativas.

Entre los beneficios más relevantes de la gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales, se destacan:

- Mayor motivación e interés: La incorporación de dinámicas de juego convierte el aprendizaje en una experiencia atractiva y estimulante (Werbach & Hunter, 2012).
- Mejor comprensión de los contenidos: A través de retos y actividades interactivas, los estudiantes pueden visualizar y experimentar conceptos abstractos de manera concreta (Zichermann & Cunningham, 2011).
- Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales: La gamificación fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades fundamentales para la educación científica (Gee, 2003).

## **5. Propuesta de gamificación como alternativa pedagógica**

Frente a los desafíos que se pudo observar en la enseñanza de ciencias naturales, se plantea una aplicación de una metodología sustentada en la gamificación, la propuesta presente tiene como objetivo cambiar la dinámica de una clase tradicional en una clase motivadora, con recursos lúdicos y con el fin de fomentar un aprendizaje con un verdadero significado para los estudiantes.

### **5.1. Propuesta de gamificación:**

- **Narrativa:** Tiene como objetivo desarrollar una historia sobre los contenidos dentro de una misión científica, brindando a los alumnos la oportunidad de asumir un papel de investigadores o exploradores.
- **Retos y desafíos:** Se proponen actividades que exijan la aplicación de los conocimientos que se adquiere en la clase para resolver situaciones relacionadas con la ciencia.
- **Sistemas de recompensas:** Se incrementan mecanismos de acumulación de puntos, obtención de premio con el objetivo de mejorar y estimular el compromiso del estudiante a través del esfuerzo que hagan.
- **Cooperación y competencia:** Se fomentan dinámicas grupales para que impulsen el trabajo colaborativo y no haya competencia dentro del aula.

Según Werbach y Hunter (2012), una implementación efectiva de la gamificación debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje y permitir un seguimiento continuo del progreso estudiantil. De esta manera, se garantiza que la propuesta no solo motive a los estudiantes, sino que también contribuya a una mejora real en la comprensión de los contenidos.

## **6. Evaluación del impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje**

Con el propósito de evaluar el rendimiento de la propuesta basada en la gamificación se acude al uso de herramientas de evaluación cualitativa y cuantitativa. A través de encuestas y entrevistas, se recibirá la opinión de los docentes y estudiantes respecto a la estrategia que se aplicó. De igual forma, se llevará a cabo pruebas diagnósticas antes y después de la intervención, lo que permitirá observar el nivel del desempeño académico.

Gee (2003) destaca que los entornos de aprendizaje gamificados favorecen la adquisición de habilidades científicas al proporcionar experiencias educativas basadas en la experimentación y la resolución de problemas. Por medio de la evaluación de la propuesta se procura recopilar una información que respalde a la gamificación como estrategia metodológica y eficaz para la enseñanza de la materia

Zichermann y Cunningham (2011) señalan que la gamificación aumenta la motivación y el compromiso del estudiante al introducir dinámicas de recompensa y desafío que mantiene el interés durante el proceso de aprendizaje.

Se estima que la gamificación beneficia el aprendizaje, ya que mejora la motivación y el compromiso del estudiante al participar de manera activa en las actividades.

Dominguez et al (2013) realizaron un estudio en el ámbito universitario y concluyeron que la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento académico y la participación en tareas, especialmente cuando se combina con metodologías activas.

Aplicar la gamificación en la educación ayuda a que los estudiantes participen más y obtengan mejores resultados, sobre todo si se usa junto con métodos de enseñanza participativos.

#### **4. Metodología**

Esta investigación incorpora un enfoque mixto, incorporando métodos cuantitativos y cualitativos para alcanzar un análisis completo. En cuanto en la parte cuantitativa, se estudiará los resultados académicos de los estudiantes de cuarto de básica en la materia de ciencias naturales a través de un estudio comparativo entre distintos grupos, con la finalidad de evaluar el nivel de logro en los aprendizajes de la materia. Se aplicará pruebas diagnósticas para medir el nivel académico.

A partir de la visión cualitativa, se llevarán a cabo encuestas dirigidas a docentes y entrevistas a los padres de familia, con el propósito de conocer las opiniones de los padres de familia, acerca de las dificultades que tiene los estudiantes y las estrategias que se parte en la enseñanza de Ciencias Naturales.

El diseño de la investigación es descriptivo y explicativo. Se considera descriptivo porque enfoca en reconocer la problemática relacionada con el bajo interés y dificultad en comprender los conceptos de ciencias naturales. Asimismo, es explicativo porque pretendemos determinar los factores que influyen en las dificultades de los alumnos al enfrentar actividades experimentales, el uso del método científico y la aplicación de conocimientos en contextos reales.

En términos metodológicos, se trata de una investigación aplicada, ya que su finalidad es proponer una solución educativa a través de una estrategia de gamificación, que incluye actividades lúdicas, retos interactivos y experimentos diseñados con mecánicas de juego para potenciar el aprendizaje en Ciencias Naturales.

El estudio tiene un alcance temporal, ya que se ejecutará durante un periodo académico con un grupo definido de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

La investigación se llevara a cabo en el aula, lo que nos permite un análisis en el contexto real de los estudiantes, Del mismo modo posee un enfoque ideográfico, dado que se enfocara un grupo especial de alumnos con la meta de entender las dificultades y diseñar estrategias.

#### **4.1. Análisis y resultados**

Durante mis practicas preprofesionales, pude observar que el mecanismo de enseñanza utilizado por las docentes era mayormente tradicional, con poca o nula inclusión de actividades lúdicas. No se empleaban juegos con fines educativos, lo que reducía el interés y la participación activa de los estudiantes en clase.

Sin embargo, después de aplicar una guía didáctica basada en el juego como estrategia de aprendizaje, se evidencio un cambio significativo en la actitud de los niños. Aproximadamente el 80% de los estudiantes mostraron mayor interés, entusiasmo y disposición para participar en las actividades, en comparación con el 20% que se involucraba activamente antes de implementar la guía.

Además, se pudo notar que los estudiantes prefieren actividades manipulativas, donde puedan interactuar con materiales concretos, en lugar de actividades digitales proyectadas en una pantalla. Este resultado resalta la importancia de incluir estrategias activas y prácticas en el proceso de enseñanza – aprendizaje para mejorar la motivación y el rendimiento estudiantil.

### **5. Propuesta Metodológica**

#### **5.1. Tipo de propuesta**

Este tipo de propuesta tiene como objetivo implementar la gamificación en el área de ciencias naturales en el grado de cuarto de básica, para que posteriormente, los

estudiantes puedan adquirir nuevos conocimientos, la capacidad de realizar las tareas y el aprendizaje se base en el juego.

## **5.2. Destinatarios**

Esta guía de gamificación esta enfocada a niños y niñas de 8 a 9 años del grado de cuarto de básica, la misma que se beneficiara tanto a estudiantes como a la docente.

NIVEL	VARONES	MUJERES	DOCENTES
Cuarto de Básica	18	14	1

## **5.3. Técnicas utilizadas para construir la propuesta**

La técnica para la elaboración de la propuesta metodológica es el uso de diversos método como principal método el juego ya que por medio de el llegamos a los estudiantes para que el aprendizaje sea significativo y así el niño y niña se puedan sentir felices y seguros, desarrollando ámbitos cognitivos, Comprende el juego como un eje importante ya que mediante ello se puede expresar las emociones, sentimientos al momento de jugar, todo esto tomando en cuenta los objetivos que deben adquirir en cada edad.

## **5.4. Guía y la aplicación de la propuesta**

La presente guía se compone de doce elementos orientados para estudiantes de cuarto de básica utilizando nuevos métodos para que los estudiantes no se sientan abrumados al momento de aprender, realice doce actividades, ocho de ellas son de forma digital y cuatro actividades son de material concreto.

**PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN  
PARA EL MEJORAMIENTO DEL  
APREDIZAJE DE LAS CIENCIAS  
NATURALES EN ESTUDIANTES DEL  
CUARTO DE BÁSICA EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO  
PERIODO 2024 - 2025**



Autor: Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.

Tutor: PH.D Fausto Gil Sáenz Zavala.

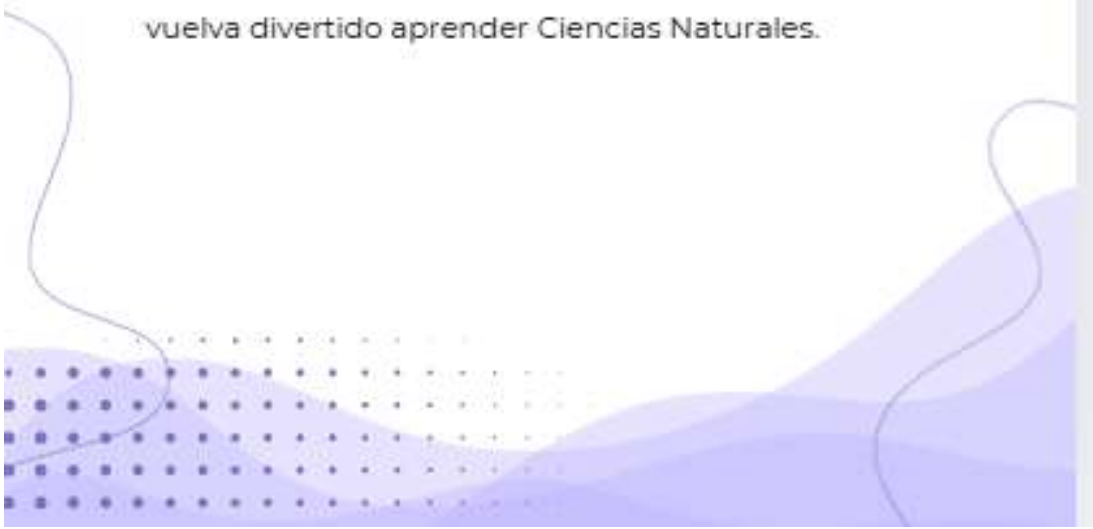
# ÍNDICE

Introducción	3
Objetivo principal y objetivo específico	4
Tablero del saber	5
Animales vertebrados e invertebrados	7
Cazadores de sabiduría	8
Genially planetas	9
Hojas para evaluar	10
Genially seres vivos y no seres vivos	11
Genially plantas	12
Genially estados del agua	13
Genially cuerpo humano y salud	14
Genially cuidado del planeta	15
Genially la tecnología	16
Conclusiones	17
Gracias	18



## INTRODUCCIÓN

La presente propuesta es diseñada para que los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo de cuarto de básica en el área de ciencias naturales mejoren el aprendizaje en sus actividades, teniendo en cuenta que lo que se desea en la propuesta es que los niñas y niños utilicen la gamificación para que sus actividades no sean muy abrumadoras y también se vuelva divertido aprender Ciencias Naturales.



## **OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto año de educación básica en el área de Ciencias Naturales mediante la implementación de estrategias de gamificación que fomenten la motivación, la participación activa y la comprensión de los contenidos.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Diseñar actividades gamificadas adaptadas al nivel de los estudiantes que permitan abordar los contenidos de Ciencias Naturales de manera lúdica y dinámica.
- Estimular la participación activa y colaborativa de los estudiantes, a través de retos, juegos y dinámicas que integren conceptos claves del área.
- Promover el desarrollo de habilidades científicas como la observación, la experimentación y la formulación de hipótesis a través de experiencias de juego estructurado.

## TABLERO DEL SABER

- **OBJETIVO:** Evaluar de forma lúdica los aprendizajes adquiridos durante la unidad didáctica.
- **MATERIALES:** Cartulina, dados grandes y tarjetas con preguntas.
- **ACTIVIDAD:** Juego de mesa gigante donde en cada casilla tiene un reto o una pregunta.



La actividad consiste en un tablero grande diseñado con preguntas relacionadas con la materia de Ciencias Naturales. Los alumnos tiran el dado y avanzan en el tablero según el número que les salga. Al caer en un cuadro, deben responder una pregunta o realizar un reto. Los retos están distribuidos estratégicamente y se buscan fomentar la participación activa y el aprendizaje lúdico.

## GENIALLY ANIMALES VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciado la creatividad y la participación..
- **MATERIALES:** Internet, computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuesta rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tienen un tiempo de duración. El estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio. .



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## CAZADORES DE SABIDURÍA

- **OBJETIVO:** Incentivar la participación activa con recompensas.
- **MATERIALES:** Tabla de puntos, insignias impresas, strickers y caja de sorpresa.
- **ACTIVIDAD:** Los estudiantes ganan puntos por resolver cuestionarios, participar y presentar sus informes y experimentos.



La actividad consiste en que los estudiantes ganan puntos al resolver cuestionarios, participar activamente en clase y presentar sus informes y experimentos. Cada acción suma puntos, lo que motiva a los estudiantes a involucrarse en todas las etapas del aprendizaje. Al final, el estudiante que haya acumulado más puntos por su desempeño y compromiso recibe un premio como reconocimiento a su esfuerzo.

## GENIALLY PLANETAS

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y la comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet, computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuesta rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. el estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## ROMPE CABEZAS

- **OBJETIVO:** Fortalecer el reconocimiento y la ubicación de las principales partes del cuerpo humano en los estudiantes de cuarto de básica, mediante la elaboración y uso de un rompecabezas interactivo que promueva el aprendizaje lúdico y visual.
- **MATERIALES:** Fichas del cuerpo humano, goma, pinturas y hoja de papel bond.
- **ACTIVIDAD:** Se le entregara a cada estudiante fichas para que construya el rompe cabezas



La actividad consiste en que los estudiantes armen un rompecabezas del cuerpo humano. Se les entregan las piezas recortadas y ellos deben organizarlas correctamente y pegarlas en orden sobre una hoja de papel bond. Una vez pegado el rompe cabezas deben colorear. El estudiante que presente el trabajo correctamente armado, limpio y bien pintado, recibirá una recompensa como reconocimiento a su esfuerzo y dedicación.

## HOJAS PARA EVALUAR

- **OBJETIVO:** Desarrollar habilidades cognitivas y reforzar los aprendizajes adquiridos en clase mediante la utilización de hojas impresas con actividades didácticas, adaptadas al nivel y ritmo de los estudiantes.
- **MATERIALES:** Hojas, pinturas, lápiz, tijeras y goma.
- **ACTIVIDAD:** Se le entregara a cada estudiante hojas para evaluar su nivel y tendrán una recompensa los cinco primeros estudiantes que entreguen, las hojas deben estar bien realizadas.



La actividad consiste en entregar a los estudiantes hojas impresas con evaluaciones para medir su nivel de aprendizaje. Los cinco primeros estudiantes que entreguen sus hojas correctamente resueltas, con orden, limpieza y buena presentación, recibirán un premio como reconocimiento.

## GENIALLY SERES VIVOS Y NO SERES VIVOS

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y la comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuestas rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. El estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## GENIALLY PLANTAS

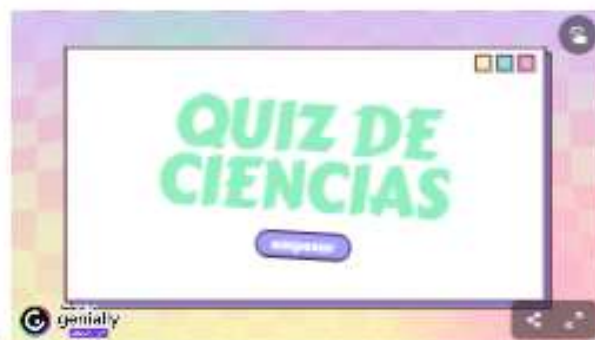
- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y la comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuestas rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. El estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## GENIALLY CUERPO HUMANO Y SALUD

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y la comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuestas rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. El estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## GENIALLY ESTADOS DEL AGUA

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuestas rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. El estudiante que conteste más preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## GENIALLY CUIDADO DEL PLANETA

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y la comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuestas rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. El estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## GENIALLY LA TECNOLOGÍA

- **OBJETIVO:** Fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes mediante la utilización de la herramienta digital Genially, potenciando la creatividad, la participación y la comprensión de los contenidos educativos.
- **MATERIALES:** Internet computadora y proyector.
- **ACTIVIDAD:** Aprendizaje basado en el juego mediante preguntas de respuestas rápida, el estudiante podrá aprender y reforzar los contenidos que se repasa en clase, mediante cuestionarios que tiene un tiempo de duración. El estudiante que conteste mas preguntas se gana un premio.



La actividad consiste en que los estudiantes respondan de preguntas presentadas en la plataforma Genially. Cada pregunta tiene un tiempo para ser respondida, lo que motiva a los niños a pensar con rapidez. Gana el estudiante que logre contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas. Al finalizar, el participante con mejores resultados recibe una recompensa como incentivo.

## CONCLUSIONES

1. La gamificación fortalece la motivación y participación estudiantil, al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica, dinámica y significativa que despierta el interés y la curiosidad del estudiante.
2. La incorporación de recursos digitales como Genially, junto con materiales concretos, permite diversificar las estrategias metodológicas, facilitando la comprensión de contenidos y fomentando la interacción activa en el aula.
3. Las actividades gamificadas promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, como la toma de decisiones, la colaboración, la empatía y la autorregulación, aspectos fundamentales para una educación integral.
4. La utilización de material concreto (tarjetas, juegos manipulativos, recursos visuales) en combinación con herramientas digitales permite atender a diferentes estilos de aprendizaje y fortalece la inclusión educativa.
5. La gamificación no reemplaza la enseñanza tradicional, pero la complementa de manera poderosa, convirtiéndose en una estrategia eficaz para alcanzar los objetivos del currículo priorizado de manera más atractiva y contextualizada.
6. La guía demostró que es posible diseñar experiencias gamificadas sin perder el rigor pedagógico, siempre que las actividades estén alineadas con los criterios de evaluación y las destrezas del currículo.
7. Se concluye que la gamificación es una herramienta versátil y adaptable, que puede ser aplicada en diversas áreas del conocimiento y niveles educativos, especialmente útil en cuarto de básica para Ciencias Naturales, donde el juego refuerza el aprendizaje de forma significativa.

## **6. Conclusiones**

La gamificación mejora la motivación estudiantil, la implementación de estrategias gamificadas permitió observar un incremento significativo en la participación, entusiasmo e interés de los estudiantes de cuarto de básica, lo que favoreció el proceso de enseñanza- aprendizaje de Ciencias Naturales.

Aprendizaje más significativo mediante el juego al incorporar dinámicas lúdicas, retos y recompensas, los estudiantes lograron comprender de forma más concreta el ciclo del agua, la clasificación de animales o los sistemas del cuerpo humano, lo que demuestra que el aprendizaje fue más vivencial y significativo.

Las limitaciones que se tiene en la escuela tradicional se evidencia que en las prácticas centradas principalmente en la memorización resultan ineficientes para mantener el interés y la concentración del estudiante y asegurar un aprendizaje significativo, lo que esto desarrolla la desmotivación y un bajo rendimiento académico.

El uso de recursos concretos es preferido por los estudiantes, los niños mostraron mayor conexión e interés al interactuar con materiales físicos o manipulativos en comparación con herramientas digitales proyectadas, lo que evidencia la necesidad de equilibrar los recursos tecnológicos con experiencias sensoriales y prácticas.

## **7. Recomendaciones**

Capacitar a docentes en metodologías activas, es fundamental que las instituciones promuevan talleres y formación continua en gamificación, aprendizaje basado en juegos y metodologías activas, para diversificar las estrategias de enseñanza y motivar a los estudiantes.

Incorporar la gamificación en otras áreas curriculares, dado el impacto positivo en Ciencias Naturales, se recomienda extender esta propuesta metodológica a otras asignaturas como Matemática, Lengua y literatura, para fomentar un aprendizaje integral, motivador y transversal.

Diseñar mas actividades con material concreto, incluir juegos manipulativos, tableros, fichas, rompecabezas y otros recursos físicos dentro de las sesiones de clase, dado que los estudiantes demostraron un alto nivel de disfrute, comprensión y participación con este tipo de herramientas.

Evaluar el impacto a largo plazo, se sugiere dar seguimiento continuo a la propuesta gamificada a lo largo del año escolar y en niveles posteriores, para valorar su sostenibilidad, impacto en el rendimiento académico y desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

## **Bibliografía**

- Ausubel, D. (1968). *Psicología educativa: una perspectiva cognitiva*. Holt, Rinehart y Winston. Recuperado 19 de Marzo 2025.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). Gamificación: Uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos. *Actas de la Conferencia CHI sobre Factores Humanos en Sistemas Informáticos*. Recuperado 19 de Marzo 2025.
- Díaz, D. (2016, 1 de febrero). El bilingüismo y su influencia en el rendimiento escolar de lengua y literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Fray Bartolomé de las Casas de la parroquia Salasaca, del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/19734> Recuperado 19 de Marzo 2025.
- Gee, JP (2003). *Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Palgrave Macmillan. Recuperado 19 de Maro 2025.
- Gualé Quirumbay, RF (2017). Influencia de las estrategias metodológicas en la recuperación pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/24015> Recuperado 19 de Marzo 2025.
- Jiménez Flor, AK (2017). Herramienta hipermedias para desarrollar habilidades metacognitivas de los estudiantes de octavo año de educación general básica en la asignatura Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica General Mixto Dr. Juan Tanca Marengo de la ciudad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/31765> Recuperado 19 de Marzo 2025.
- Kapp, KM (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias lúdicas para la formación y la educación*. John Wiley & Sons. Recuperado 19 de Marzo 2025.

- Lindao, M. (2017). Influencia de estrategias metodológicas en la calidad de la recuperación pedagógica en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de educación general básica. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23455> Revisado 19 de Marzo 2025.
- Luzuriaga, C. (2021, 1 de octubre). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macrodestrezas en Lengua y Literatura. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298226> Revisado 19 de Marzo 2025
- Mederos Machado, M. (2015). Los niveles de aprendizaje y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de séptimo grado de educación básica de la Escuela “Presidente Tamayo”, Parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2882>
- Ochoa Sánchez, Z. (2016). El proyecto de aula y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, de los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Dr. Luis Céleri Avilés, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2015-2016. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/3333>
- Orozco Santamaría, SV (2017). Las TIC para mejorar las estrategias metodológicas en el área de Lengua y Literatura. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29434>
- Pinales Domínguez, AM (2017). Influencia de las estrategias metodológicas en la recuperación pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/24383>

- Piaget, J. (1970). La ciencia de la educación y la psicología del niño. Viking Press.
- Skinner, BF (1954). La ciencia del aprendizaje y el arte de enseñar. Harvard Educational Review, 24 (2), 86-97. Recuperado 19 de marzo 2025
- Villao, L. (2014). Técnicas didácticas para el desarrollo de la creatividad en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado básico de la Escuela de Educación Básica N° 4 “Dr. Antonio Moya Sánchez” de la comuna Olón, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/2457> Recuperado 19 de marzo 2025
- Villao Pisco, YY (2017). Influencia de las estrategias metodológicas en la calidad del rendimiento escolar en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del quinto grado de educación general básica de la Escuela Fiscal Básica Francisco de Orellana, de la Provincia del Guayas. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26211> Recuperado 19 de marzo 2025
- Vygotsky, LS (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Harvard University Press. Recuperado 19 de marzo 2025
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). Para ganar: Cómo el pensamiento creativo puede revolucionar su negocio. Wharton Digital Press. Recuperado 19 de marzo 2025
- Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. O'Reilly Media. Recuperado 19 de marzo 2025
- Torres-Porras, Jerónimo; Alcántara, Jorge; Arrebola, José Carlos; Rubio, Sebastián J.; Mora, Manuel Trabajando el acercamiento a la naturaleza de los niños y niñas en el Grado de Educación Infantil. Crucial en la sociedad actual Revista Eureka

sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, vol. 14, núm. 1, 2017, pp. 258-270

Asociación de Profesores Amigos de la Ciencia: EUREKA Cádiz, España

- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

(Adaptando la teoría de la autodeterminación de Ryan & Deci)

- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, Inc.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.



Cuenca 27 de marzo de 2025

Doctor

**XAVIER MERCHÁN PhD.**

Director de las Carreras de Educación Inicial y Básica

De mi Consideración.

Reciba un Cordial Saludo, por medio del presente doy a conocer de mi aceptación a la solicitud como docente tutor para acompañar a la estudiante: **TATIANA MICAELA RIVERA PURUNCAJAS**, con documento de identificación No. **0106994221** en la realización de su trabajo de titulación con el siguiente tema: **PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERIODO 2024 – 2025**, previo a la obtención de su título.

De antemano agradezco por la gentil atención brindada a la presente.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Fausto Sáenz'.

Fausto Sáenz Zavala

1710217850

Doctor

**XAVIER MERCHÁN PhD.**

Director de las Carreras de Educación Inicial y Básica

De mi Consideración:

Por medio de la presente informo que la estudiante **TATIANA MICAELA RIVERA PURUNCAJAS**, con documento de identificación No. **0106994221**, de la Carrera de Educación Básica, realizó el diseño del Anteproyecto con el tema: **PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERIODO 2024 – 2025**, quien ha cumplido con los parámetros establecidos. Solicito a usted y por su digno intermedio al consejo de carrera, la aprobación del tema para continuar con el desarrollo del trabajo de titulación.

Agradezco por la gentil atención brindada a la presente.

Atentamente,



Dr. Fausto Sáenz Zavala **Ph.D.**  
**1710217850**  
**Docente Tutor**

Cuenca, 26 de marzo de 2025

**Magister,**  
Elizabeth Almeida Soliz  
Rectora de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

De mi consideración:

Por medio de la presente, hago llegar a usted mi saludo y deseos de bienestar y éxitos en la institución educativa que usted acertadamente regenta.

El motivo de la presente es para solicitar, permita la realización del trabajo de titulación, de licenciatura en Ciencias de la Educación, a la estudiante, Tatiana Micaela Rivera Puruncajas, de octavo ciclo de nuestra Carrera. El tema del trabajo de investigación es:  
**PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO AÑO 2025**


Agradecido por el apoyo que nos pueda brindar.

Atentamente,



**Dr. Xavier Merchán Arizaga PhD.**  
Director de las carreras de Educación Inicial y Básica  
Universidad Politécnica Salesiana



RECIBIDO 26 MAR 2025  
Autorizado 

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Cuenca: Calle Vieja 12-30 y Elia Luit • Casilla 2074 • Telf: (593 7) 4135250 • Fax: 2869112 • E-mail: educacionbasicacue@ups.edu.ec  
Quito: Bloque B, Av. Isabel La Católica N23-52 y Madrid • Casilla: 17-12-536 • Telf: (593 2) 2237159 • Fax: 2527996 • E-mail: educacionbasicaui@ups.edu.ec  
Guayaquil: Rosa Borja de Icaza 115 y Maracaibo • Casilla: 431 • Telfs: (593 4) 2580447 - 2583391 • Fax: 2583464

Scanned by TapScanner

**UNIDAD EDUCATIVA "EUGENIO ESPEJO"**

Dirección: Av. Pichincha y Av. Alfonso Moreno Mora - Teléfono 2-816-632  
Email: eugenioespejocuenca@hotmail.com



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Cuenca, 26 de marzo de 2025

Doctor

**XAVIER MERCHÁN Ph.D.**

Director de la Carrera de Educación Inicial y Básica

De mi Consideración:

Reciba un Cordial Saludo, por medio del presente damos a conocer que la/el Estudiante: **Tatiana Micaela Rivera Puruncajas**, ha sido aceptado para que realice su trabajo de titulación intitulado: **PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO PERIODO 2024 – 2025**, de acuerdo con el horario previamente establecido, cabe recalcar que la Estudiante **NO** labora en esta Institución.

De antemano agradezco por la gentil atención brindada a la presente.

Atentamente,

Lic. Elizabeth Almeida Soliz MSc.

CI: 0103721536





UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

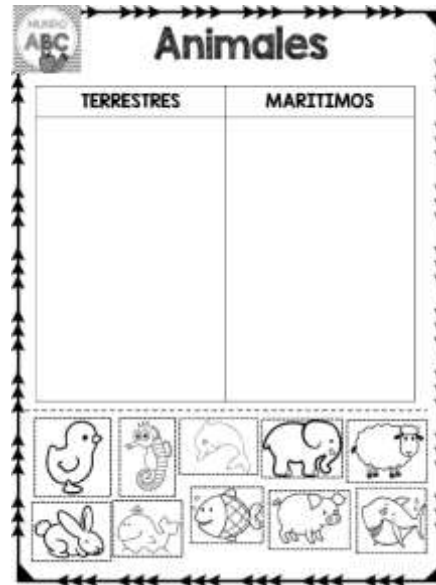
PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	19 de Junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Animales marítimos y terrestres.						
<b>Descripción general de la temática:</b>							
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.2 Clasifica los animales según su medio de vida. (acuático o terrestre) Describiendo sus características físicas, habitas y modos de adaptación, valorando su importancia en el ecosistema.						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN				
CN.4.2.2 Reconoce las características de los animales acuáticos, clasificándolos según su habita (agua dulce o salda), forma de desplazamiento y adaptación al medio.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Motivación con un video corto sobre animales marítimo y terrestres. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yOMsTJNVZq0">https://www.youtube.com/watch?v=yOMsTJNVZq0</a></li><li>- ¿Conoces animales que viven en el agua?</li><li>- ¿Conoces animales que viven en la tierra?</li></ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Juego interactivo de donde vive este animal: se le presenta fichas de animales y ellos responden.</li></ul>	Imágenes impresas. Computadora. Proyector. Pinturas. Lápices. Tijera.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reconoce animales que habitan en ambientes acuáticos (agua dulce o salada).</li><li>- Describe las características principales de al menos tres animales marinos y tres animales de agua dulce y terrestres.</li><li>- Clasifica los animales acuáticos y terrestres.</li></ul>				

- Actividad en parejas: lamina de paras recortar, pegar y pintar los animales que corresponden al hábitat marítimo o terrestre.



Cierre:

- ¿Por qué es importante cuidar el planeta?
- Evolución rápida: los estudiantes dibujan unos animales y dicen de que hábitat es y escriben una característica

Goma.

Hojas de papel  
bond.

<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64

PLAN DE CLASE



<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	18 de Junio 2025.	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos				
<b>Tema de la clase:</b>	Animales vertebrados e invertebrados.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	En esta clase, los estudiantes aprenderán a distinguir entre animales vertebrados (que poseen columna vertebral) e invertebrados (que no la tienen), a partir de la observación de imágenes, videos y ejemplos reales de su entorno. Comprenderán las principales características que los diferencian, su clasificación básica y la importancia ecológica de ambos grupos. La clase busca fomentar la curiosidad científica, el respeto por la vida y el cuidado del ambiente.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	CN.4.1.1. Identifica las características y diferencias entre los seres vivos, incluyendo su clasificación básica como vertebrados e invertebrados, a través de la observación y comparación, reconociendo su diversidad y la importancia de su cuidado.						

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN
CN.4.1.1. Reconocer y clasificar animales vertebrados e invertebrados mediante la observación directa e indirecta, utilizando ejemplos del entorno y valorando su importancia en la naturaleza.	<p><b>Inicio</b> Activación de conocimientos previos con preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué animales conoces?</li> <li>- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian?</li> <li>- Observación guiada de imágenes de animales (real o proyector).</li> <li>- Breve explicación de qué son vertebrados e invertebrados.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica correctamente a los animales según sean vertebrados o invertebrados.</li> <li>• Describe las características principales de los vertebrados e invertebrados.</li> <li>• Muestra interés y respeto por los seres vivos al reconocer su valor en la naturaleza.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación clara y sencilla de las características de cada grupo.</li> <li>- Presentación de ejemplos (mamíferos, aves, reptiles, insectos, moluscos, etc.).</li> <li>- Actividad interactiva en Genially: <a href="https://view.genially.com/684b872c19903664654c0490/interactive-content-pregunta-15">https://view.genially.com/684b872c19903664654c0490/interactive-content-pregunta-15</a></li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diálogo reflexivo: ¿Por qué es importante cuidar a todos los animales, sean vertebrados o invertebrados?</li> <li>- Conclusión colectiva: Los animales tienen características diferentes, pero todos cumplen un papel importante en la naturaleza.</li> <li>- Asignación de una actividad creativa: dibujar un animal vertebrado y uno invertebrado en casa.</li> </ul>		
<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			
<b>OBSERVACIONES:</b>			



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina.
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	16 de Junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Cuerpo humano y salud.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	Esta clase tiene como propósito que los estudiantes reconozcan los sistemas principales del cuerpo humano (digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo y muscular), comprendan sus funciones y reflexionen sobre la importancia de mantener una vida saludable mediante la higiene, la alimentación y la actividad física.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.4.1. Reconoce los principales sistemas del cuerpo humano (digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo y muscular) y su importancia para el mantenimiento de la salud.						

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN
CN.4.4.1. Identificar los principales órganos y funciones de algunos sistemas del cuerpo humano, y adoptar hábitos saludables para su cuidado.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas generadoras</li> <li>- ¿Sabes cómo funciona tu cuerpo?</li> <li>- ¿Qué haces para mantenerte sano?</li> <li>- Observación de un video sobre el tema: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE">https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE</a></li> <li>- Activación de conocimientos previos sobre órganos y salud.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Breve explicación de los principales sistemas:</li> <li>- Digestivo: transforma los alimentos en nutrientes</li> <li>- Respiratorio: permite la respiración</li> </ul>	<p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p> <p>Genially.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra correctamente algunos sistemas del cuerpo humano.</li> <li>• Explica la función básica de uno o más órganos.</li> <li>• Relaciona hábitos saludables con el buen funcionamiento del cuerpo.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Circulatorio: transporta sangre</li> <li>- Óseo y muscular: dan forma y permiten el movimiento</li> <li>- Hábitos saludables para cuidar el cuerpo:</li> <li>- Buena alimentación</li> <li>- Higiene personal</li> <li>- Ejercicio físico</li> <li>- Descanso</li> <li>- Actividad en Genially interactivo:</li> <li>- <a href="https://view.genially.com/685dbd292c0d4fdf1091cb65/interactive-content-quiz-de-ciencias">https://view.genially.com/685dbd292c0d4fdf1091cb65/interactive-content-quiz-de-ciencias</a></li> </ul> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta reflexiva: ¿Qué puedes hacer tú para cuidar tu cuerpo?</li> <li>- Conclusión grupal: “Un cuerpo sano depende de nuestros hábitos”.</li> <li>- Actividad final: dibujo del cuerpo humano con acciones saludables (ej. lavarse las manos, comer frutas, correr, dormir bien).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en la actividad interactiva.</li> </ul>
--	--	--	--

<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			
<b>OBSERVACIONES:</b>			



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina.
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	18 de junio 2025.	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Cuidado del planeta.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	En esta clase los estudiantes aprenderán la importancia de cuidar el planeta, reflexionando sobre acciones humanas que afectan negativamente al medio ambiente (como tirar basura, desperdiciar agua o quemar basura), y propondrán acciones responsables para proteger el aire, el agua, el suelo y los seres vivos.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.3.3. Propone acciones responsables para el cuidado del ambiente, a partir del conocimiento de problemas ambientales en su comunidad o entorno.						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN				
CN.4.3.3. Identificar problemas ambientales de su entorno (como la contaminación del aire, agua o suelo), y proponer acciones para el cuidado del planeta mediante la reflexión y participación activa.	<p><b>Inicio</b></p> <p>Preguntas activadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo crees que las personas dañan la naturaleza?</li> <li>- ¿Qué podrías hacer tú para cuidar el planeta?</li> <li>- Observación de video sobre el tema: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0">https://www.youtube.com/watch?v=nvUqnpicSd0</a></li> <li>- Conversatorio inicial con ideas de los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Proyector.</p> <p>Computadora.</p> <p>Genially.</p> <p>Video.</p> <p>Pizarra.</p> <p>Marcador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce acciones que dañan el ambiente.</li> <li>• Propone al menos una acción concreta para cuidar el planeta.</li> <li>• Participa activamente en la actividad interactiva.</li> <li>• Demuestra conciencia ambiental en sus reflexiones.</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación sencilla de los problemas ambientales más comunes:</li> <li>- Contaminación del aire, agua y suelo.</li> <li>- Deforestación</li> <li>- Uso excesivo de plásticos</li> <li>- Presentación de acciones positivas:</li> <li>- Reciclar, reducir, reutilizar</li> <li>- No quemar basura</li> <li>- Cuidar el agua</li> <li>- Plantar árboles</li> <li>- Actividad interactiva en Genially:</li> </ul> <p><a href="https://view.genially.com/684b7a66d6a40e71d27ee50c/interactive-content-110">https://view.genially.com/684b7a66d6a40e71d27ee50c/interactive-content-110</a></p> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta reflexiva: ¿Qué harás a partir de hoy para cuidar el planeta?</li> <li>- Conclusión grupal: “Cuidar el planeta es responsabilidad de todos”.</li> <li>- Actividad final: dibujo de una acción personal que ayude a cuidar el ambiente (ej. regar una planta, recoger basura, cerrar la llave del agua)</li> </ul>		
<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			

**OBSERVACIONES:**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	17 de junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Estados del agua.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	En esta clase, los estudiantes conocerán los tres estados del agua: sólido, líquido y gaseoso, y cómo puede cambiar de un estado a otro según la temperatura. Aprenderán con ejemplos del entorno (como el hielo que se derrite o el vapor que sale al hervir agua) y reforzarán su aprendizaje mediante una actividad digital en Genially.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	CN.4.2.1. Describe los estados del agua y sus cambios (sólido, líquido y gaseoso), a partir de la observación de fenómenos cotidianos.						

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN
CN.4.2.1. Reconocer los tres estados del agua (sólido, líquido, gaseoso) y los cambios entre ellos (evaporación, condensación, fusión y solidificación), mediante la observación y experiencias cercanas.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas activadoras:</li> <li>- ¿Has visto qué pasa cuando calientas agua?</li> <li>- ¿Qué forma tiene el hielo? ¿Y el vapor?</li> <li>- Observación de una botella con agua, un vaso con hielo y una tapa con vapor.</li> <li>- Video corto sobre el estado del agua: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_CQnuTHdv3I">https://www.youtube.com/watch?v=_CQnuTHdv3I</a></li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de los tres estados del agua:</li> <li>- Sólido: hielo</li> </ul>	<p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p> <p>Genially.</p> <p>Video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica correctamente los tres estados del agua.</li> <li>• Explica al menos dos cambios de estado (ej: agua que se congela, vapor que se condensa).</li> <li>• Participa activamente en la actividad interactiva digital.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Líquido: agua que bebemos</li> <li>- Gaseoso: vapor</li> <li>- Explicación de los cambios de estado:</li> <li>- Fusión, evaporación, condensación, solidificación</li> <li>- Actividad en Genially interactivo</li> </ul> <p><a href="https://view.genially.com/685dba292b506f10f2d6058d/interactive-content-ciencias">https://view.genially.com/685dba292b506f10f2d6058d/interactive-content-ciencias</a></p> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta reflexiva: ¿Dónde vemos estos cambios del agua en nuestra vida diaria?</li> <li>- Conclusión grupal: El agua cambia de forma, pero sigue siendo agua.</li> <li>- Actividad final: dibujo o esquema de los tres estados del agua con flechas que muestren los cambios.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Relaciona los cambios del agua con situaciones de su entorno.</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	17 de Junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Los planetas del sistema solar.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	En esta clase, los estudiantes conocerán los ocho planetas del sistema solar, su orden desde el Sol, y algunas características destacadas de cada uno (como tamaño, color o si tienen anillos). Se fomentará la curiosidad científica y la observación, utilizando recursos digitales e interactivos que acerquen el tema al contexto estudiantil.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.3.1. Explica las características generales del sistema solar, con énfasis en los planetas y sus movimientos, valorando la importancia de conocer el espacio.						

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN
CN.4.3.1. Identificar los planetas del sistema solar, sus características generales y el orden desde el Sol, mediante el uso de materiales visuales o digitales.	<p>Inicio</p> <p>Preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Conoces el nombre de algún planeta?</li> <li>• ¿Dónde se encuentra la Tierra?</li> <li>• Presentación video corto del sistema solar.</li> </ul>	<p>Pizarra y marcador.</p> <p>Video del sistema solar.</p> <p>Genially.</p> <p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra correctamente los planetas del sistema solar en orden desde el Sol.</li> <li>• Distingue algunas características básicas de los planetas.</li> <li>• Participa activamente en la actividad interactiva en Genially.</li> </ul>

	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZykXgSqt6">https://www.youtube.com/watch?v=ZykXgSqt6</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación simple sobre qué es el sistema solar</li> </ul> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación de los 8 planetas, en orden desde el Sol:</li> </ul> <p>Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Breve descripción de cada planeta (tamaño, posición, color, etc.).</li> <li>• Actividad interactiva en Genially: <a href="https://view.genially.com/6859bdf00fbb2cf09fd21d1e/interactive-content-preguntas-locas">https://view.genially.com/6859bdf00fbb2cf09fd21d1e/interactive-content-preguntas-locas</a></li> </ul> <p>Cierre</p> <p>Revisión conjunta: ¿qué planeta te llamó más la atención?, ¿por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión: ¿por qué es importante conocer el espacio?</li> <li>• Actividad final: dibujar su planeta favorito en el cuaderno.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés y respeto por el conocimiento del universo.</li> </ul>
--	--	--	---

--	--	--	--

**BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:**

**OBSERVACIONES:**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	17 de junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Las plantas.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	En esta clase, los estudiantes aprenderán a reconocer las partes principales de una planta y sus funciones (como absorber agua, transportar nutrientes o producir frutos). Usarán recursos visuales, juegos digitales y actividades para fortalecer el aprendizaje, y reflexionarán sobre la importancia de las plantas para el ser humano y el planeta.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.1.2. Reconoce las partes de las plantas y sus funciones, a través de la observación y análisis de su entorno, valorando su importancia para la vida.						

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN
CN.4.1.2. Identificar las partes de la planta (raíz, tallo, hojas, flor, fruto y semilla) y sus funciones mediante actividades prácticas, observación directa o imágenes ilustrativas.	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas activadoras:</li> <li>- ¿Has visto cómo crece una planta?</li> <li>- ¿Para qué sirven las plantas?</li> <li>- Observación de una planta real o en imagen.</li> <li>- Lluvia de ideas: ¿Qué partes ves en la planta?</li> </ul> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de las partes de la planta:</li> </ul>	<p>Computadora.</p> <p>Proyector</p> <p>Genially.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombra correctamente las partes de una planta.</li> <li>- Describe al menos una función de cada parte de la planta.</li> <li>- Participa activamente en la actividad digital interactiva.</li> <li>- Valora la importancia de las plantas en la vida diaria.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raíz: absorbe agua y nutrientes</li> <li>- Tallo: sostiene la planta y transporta nutrientes</li> <li>- Hojas: hacen la fotosíntesis</li> <li>- Flor: produce semillas</li> <li>- Fruto: protege la semilla</li> <li>- Semilla: da origen a una nueva planta</li> <li>- Actividad interactiva en Genially:</li> </ul> <p><a href="https://view.genially.com/685db6af1263bcc51b40b795/interactive-content-quiz">https://view.genially.com/685db6af1263bcc51b40b795/interactive-content-quiz</a></p> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta de reflexión: ¿Qué pasaría si no hubiera plantas en el mundo?</li> <li>- Conclusión grupal: Las plantas nos dan oxígeno, alimentos, sombra y más.</li> <li>- Actividad de cierre: dibujar una planta e indicar sus partes.</li> </ul>		
<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			

**OBSERVACIONES:**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE





<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina.
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	18 de junio 2025.	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Seres vivos y no vivos,						
<b>Descripción general de la temática:</b>	Esta clase permite que los estudiantes comprendan qué distingue a los seres vivos de los no vivos, a partir de sus características biológicas (como crecimiento, movimiento, reproducción, etc.). Se observarán ejemplos concretos de su entorno y se utilizarán actividades interactivas para reforzar la clasificación y reflexión sobre su cuidado.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.1.1. Identifica las características de los seres vivos y su diferencia con los no vivos, mediante la observación de su entorno, valorando la importancia de los elementos que conforman la naturaleza.						
DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN				
CN.4.1.1. Reconocer las características de los seres vivos y no vivos mediante actividades de observación, comparación y clasificación con base en ejemplos del entorno natural.	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas activadoras:</li> <li>- ¿Qué cosas están vivas a tu alrededor?</li> <li>- ¿Las piedras están vivas? ¿y las plantas?</li> <li>- Presentación de imágenes variadas (niño, perro, auto, flor, lápiz).</li> <li>- Lluvia de ideas: ¿Qué tienen en común los seres vivos?</li> </ul> <p>Desarrollo</p>	Pizarra Marcador. Genially. Computadora. Proyector.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las características de los seres vivos (nacen, crecen, se reproducen y mueren).</li> <li>• Diferencia entre seres vivos y no vivos en ejemplos del entorno.</li> <li>• Participa activamente en actividades de observación y clasificación digital o grupal.</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de las características de los seres vivos: nacen, crecen, se alimentan, se reproducen y mueren.</li> <li>- Observación guiada de ejemplos reales o ilustraciones.</li> <li>- Actividad interactiva en Genially:  <a href="https://view.genially.com/6859bdf00fbb2cf09fd21d1e/interactive-content-preguntas-locas">https://view.genially.com/6859bdf00fbb2cf09fd21d1e/interactive-content-preguntas-locas</a></li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta de reflexión: ¿por qué debemos cuidar a los seres vivos?</li> <li>- Conclusión colectiva con apoyo visual o esquema en la pizarra.</li> <li>- Actividad final: dibujar un ser vivo y un no vivo que vean en su entorno.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra respeto por la naturaleza y su diversidad.</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			

OBSERVACIONES:

	<b>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> PERÍODO 64						
	<b>PLAN DE CLASE</b>						
<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	17 de junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Tecnología y sociedad.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	La clase busca que los estudiantes comprendan el rol de la tecnología en la sociedad, cómo esta facilita muchas tareas (en casa, la escuela y la comunidad), pero también cómo puede tener efectos negativos si no se usa adecuadamente. Se enfatizará en el uso responsable y respetuoso de la tecnología, especialmente en el entorno escolar y familiar.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.2.3. Identifica el uso de la tecnología en actividades cotidianas y su impacto en la sociedad y el ambiente.						
<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>		<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>		<b>INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN</b>		
CN.4.2.3. Reconocer el papel de la tecnología en la vida diaria, sus ventajas y posibles consecuencias, valorando su uso responsable en la escuela, hogar y comunidad.	<b>Inicio</b> - Preguntas activadoras: - ¿Qué aparatos tecnológicos usas en casa o en la escuela? - ¿Qué pasaría si no tuviéramos tecnología? - Observación de un video sobre el tema:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y0swUzOutTk">https://www.youtube.com/watch?v=Y0swUzOutTk</a>  <b>Desarrollo</b> <b>Explicación:</b>		Computadora.  Proyector.  Video.  Genially.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica objetos tecnológicos y su uso en la vida diaria.</li> <li>• Explica con ejemplos cómo la tecnología ayuda o afecta a las personas.</li> <li>• Propone formas de usar la tecnología de manera responsable.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es la tecnología?</li> <li>- Ejemplos de objetos tecnológicos que usamos diariamente (licuadora, celular, computadora, refrigerador, etc.)</li> <li>- Ventajas: facilidad, rapidez, comunicación, aprendizaje</li> <li>- Posibles riesgos: uso excesivo, contaminación electrónica, distracción escolar</li> <li>- Buen uso de la tecnología: límites, respeto, limpieza y seguridad digital</li> <li>- Actividad interactiva en Genially:  <a href="https://view.genially.com/6876ddaafb8ddccfb572f8c28/pla-y-cuanto-sabes-sobre">https://view.genially.com/6876ddaafb8ddccfb572f8c28/pla-y-cuanto-sabes-sobre</a> </li> </ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunta reflexiva: ¿Qué puedes hacer tú para usar mejor la tecnología?</li> <li>- Conclusión grupal: “La tecnología nos ayuda, pero debemos usarla con responsabilidad”.</li> <li>- Actividad de cierre: dibujo de una situación positiva de uso tecnológico (ej. aprender con una tablet, llamar a un familiar, ver un documental).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Participa activamente en la actividad interactiva.</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:</b>			

	<b>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> PERÍODO 64						
	<b>PLAN DE CLASE</b>						
<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina.
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	16 de Junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Cuerpo humano y salud.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	Esta clase tiene como propósito que los estudiantes reconozcan los sistemas principales del cuerpo humano (digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo y muscular), comprendan sus funciones y reflexionen sobre la importancia de mantener una vida saludable mediante la higiene, la alimentación y la actividad física.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.4.1. Reconoce los principales sistemas del cuerpo humano (digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo y muscular) y su importancia para el mantenimiento de la salud.						
DESTREZAS		ACTIVIDADES		RECURSOS Y MATERIALES		INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
CN.4.4.1. Identificar los principales órganos y funciones de algunos sistemas del cuerpo humano, y adoptar hábitos saludables para su cuidado.		<b>Inicio</b> - Preguntas generadoras - ¿Sabes cómo funciona tu cuerpo? - ¿Qué haces para mantenerte sano? - Observación de un video sobre el tema: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE">https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE</a> - Activación de conocimientos previos sobre órganos y salud. <b>Desarrollo</b> - Breve explicación de los principales sistemas: - Digestivo: transforma los alimentos en nutrientes		Computadora.  Proyector.  Hojas.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombra correctamente algunos sistemas del cuerpo humano.</li> <li>• Explica la función básica de uno o más órganos.</li> <li>• Relaciona hábitos saludables con el buen funcionamiento del cuerpo.</li> </ul>	

- Respiratorio: permite la respiración
- Circulatorio: transporta sangre
- Óseo y muscular: dan forma y permiten el movimiento
- Hábitos saludables para cuidar el cuerpo:
  - Buena alimentación
  - Higiene personal
  - Ejercicio físico
  - Descanso
  - Actividad rompe cabezas.



- Se le entregara a cada estudiante fichas para que construya el rompe cabezas del cuerpo humano y en una hoja de papel bond para que peguen y que pinten.
- Cierre:
- Pregunta reflexiva: ¿Qué puedes hacer tú para cuidar tu cuerpo?
- Conclusión grupal: “Un cuerpo sano depende de nuestros hábitos”.
- Actividad final: dibujo del cuerpo humano con acciones saludables (ej. lavarse las manos, comer frutas, correr, dormir bien).

- Participa activamente en la actividad interactiva.

--	--	--	--

**BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:**

**OBSERVACIONES:**



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

PERÍODO 64



PLAN DE CLASE

<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina.
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	16 de Junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	Los seres vivos: características y clasificación básica.						
<b>Descripción general de la temática:</b>	Los estudiantes identificarán las características fundamentales de los seres vivos y su clasificación básica (animales, plantas, hongos, bacterias). Se promoverá la observación, el análisis comparativo y el pensamiento crítico, valorando la diversidad de la vida en el planeta.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.4.1. Identifica y describe características comunes de los seres vivos, con base en la observación y el análisis de información científica.						

DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN
CN.4.1.1.1. Reconoce que los seres vivos nacen, crecen, se alimentan, se reproducen y mueren; y los clasifica según sus características observables.	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas generadoras</li> <li>- ¿Cómo sabemos si algo está vivo o no?</li> <li>- Socialización oral en el grupo.</li> <li>- Observación de un video sobre el tema: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6tttZ_7Q9a8">https://www.youtube.com/watch?v=6tttZ_7Q9a8</a></li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Breve explicación sobre los seres vivos.</li> <li>- Actividad Tablero del saber.</li> <li>- Se arma un tablero con fichas de colores con imágenes y deben clasificarlas correctamente en el tablero según sus características.</li> </ul>	<p>Computadora.</p> <p>Proyector.</p> <p>Tablero y fichas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica al menos tres características de los seres vivos,</li> <li>• Clasifica adecuadamente seres vivos y no vivos en el Tablero del Saber.</li> <li>• Participa activamente en la discusión oral, aportando ideas claras.</li> <li>• Representa gráficamente un ser vivo y lo describe con propiedad.</li> </ul>



- En grupos, los estudiantes gana fichas con imágenes y deben clasificarlas correctamente en el tablero según sus características.
- Se discute cada elección con argumentos orales.



- Cierre:
- Lluvia de ideas: ¿Qué aprendimos hoy?
- Reflexión grupal: ¿Por qué es importante cuidar a los seres vivos?
- Actividad final: dibujar un ser vivo y escribir dos de sus características.

**BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:**

**OBSERVACIONES:**

	<b>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> PERÍODO 64						
	<b>PLAN DE CLASE</b>						
<b>Grupo de edad:</b>	8 a 9 años.	<b>Nivel Educativo:</b>	Cuarto de Básica.	<b>No. de niños y niñas:</b>	32	<b>Jornada:</b>	Matutina.
<b>Tesista:</b>	Tatiana Micaela Rivera Puruncajas.						
<b>Fecha de ejecución:</b>	18 de Junio 2025	<b>Tiempo estimado:</b>	40 minutos.				
<b>Tema de la clase:</b>	¿Qué nos proveen los animales?						
<b>Descripción general de la temática:</b>	Los estudiantes aprenderán sobre los productos y beneficios que nos brindan los animales, tales como alimentos, ropa, compañía, trabajo y transporte. Se promoverá la reflexión sobre la importancia de cuidar y respetar a los animales.						
<b>Criterios de evaluación:</b>	de CN.4.3.1. Reconoce y describe los beneficios que obtienen los seres humanos de los animales y las plantas en su vida cotidiana, con base en la observación y el análisis de información científica.						
DESTREZAS		ACTIVIDADES		RECURSOS Y MATERIALES		INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
CN.4.3.1.1. Identifica productos y servicios que proveen los animales al ser humano (como alimento, ropa, compañía, transporte, entre otros).		<b>Inicio</b> - Preguntas generadoras - ¿Sabías que los animales nos ayudan de muchas formas? - Socialización de conocimientos previos. - Juego rápido tipo adivinanzas. ¿Quién me da leche? ¿Quién pone huevos? <b>Desarrollo</b> - Actividad en una hoja, debe unir lo que corresponda.		Computadora.  Proyector.  Hojas.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona correctamente al menos tres animales con los productos que nos proveen.</li> <li>• Representa gráficamente un animal y su beneficio.</li> <li>• Muestra conciencia sobre el cuidado y respeto hacia los animales.</li> </ul>	



Cierre

- Reflexión guiada
- ¿Qué pasaría si no cuidamos a los animales?
- Actividad: dibujar su animal favorito y escribir lo que nos brindan.
- Compartir oralmente sus dibujos y aportes.

BIBLIOGRAFÍA DE RECURSOS:

**OBSERVACIONES:**





