



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL**  
**Y A DISTANCIA**  
**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL**  
**TÍTULO DE**  
**EDUCACIÓN MENCIÓN BÁSICA**

**TÍTULO DEL PROYECTO**

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL**  
**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS**  
**NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA**  
**ESCUELA FISCAL N° 2 “CARMEN MORA DE ENCALADA”**  
**DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2.013-2.014**

**Autoras:**

**Nury Morales Peralta**

**Verónica Sumba Yaguno**

**MILAGRO**

**Agosto 2.013**

# **UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

## **UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**Milagro agosto, 2.013**

### **CERTIFICO**

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Sra. Nury Morales y Sra. Verónica Sumba, para optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Educación y que acepto tutoriar a las estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, 9 Agosto del 2.013

---

**Msc. Carolina Villacis Macias**

**Tutora**

## **DECLARACIÓN AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN**

Los autores de esta investigación declaran ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia, de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro título o grado de una Institución nacional o extranjera.

Milagro, 9 de Agosto del 2.013

---

**Nury Morales.**  
**C.I: 091861373-8**

---

**Verónica Sumba.**  
**C.I: 070356516-8**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A  
DISTANCIA**

**CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, otorga el presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

<b>MEMORIA CIENTÍFICA</b>	_____
<b>DEFENSA ORAL</b>	_____
<b>TOTAL</b>	_____
<b>EQUIVALENTE A:</b>	_____

\_\_\_\_\_  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

\_\_\_\_\_  
**PROFESOR (A) DELEGADO**

\_\_\_\_\_  
**PROFESOR (A) SECRETARIO**

## **DEDICATORIA**

Esta tesis está dedicada a DIOS todopoderoso, por darme la vida a través de mis queridos PADRES quienes con mucho cariño, amor y ejemplo han hecho de mí una persona con valores para poder desenvolverme como: ESPOSA, MADRE Y PROFESIONAL

A mi querida HIJA, que lo es todo para mí, motivo por el cual me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis más apreciados ideales de superación.

**NURY MORALES PERALTA**

Agradezco en primer lugar a Dios. También a mi ESPOSO que aunque está ausente ha sido mi apoyo para seguir en este largo camino de la Docencia y a mis Hijos por la paciencia y fuerza que me han brindado.

**VERONICA SUMBA YAGUNO**

## **AGRADECIMIENTO**

A DIOS, nuestro padre celestial, generador de la ciencia y el desarrollo humano, a la unidad académica de la Universidad Estatal de Milagro, que se encargó de nuestra formación con un solo ideal ser formadores y profesionales.

A nuestra Directora de Tesis, por habernos orientado en la realización de este proyecto.

## **CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR**

**Msc. Jaime Orozco Hernández**

**Rector de la Universidad Estatal de Milagro**

**Presente**

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo a la obtención de nuestro Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA FISCAL N° 2 “CARMEN MORA DE ENCALADA” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2.013-2.014**

Milagro, 9 de Agosto del 2.013

---

**Nury Morales.**  
**C.I: 091861373-8**

---

**Verónica Sumba.**  
**C.I: 070356516-8**

## INDICE GENERAL

DECLARACION AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA .....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
INDICE DE CUADROS .....	xi
INDICE DE GRÁFICOS .....	xii
RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1

### CAPITULO I

#### EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1.1. Problematización.....	3
1.1.2. Delimitación del problema.....	6
1.1.3. Formulación del problema.....	6
1.1.4. Sistematización del problema.....	6
1.1.5. Determinación del tema .....	7
1.2. OBJETIVOS .....	7
1.2.1. Objetivo General .....	7
1.2.2. Objetivos Específicos.....	7
1.3. JUSTIFICACIÓN .....	7
1.3.1. Justificación de la investigación .....	7

### CAPÍTULO II

#### MARCO REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1.1. Antecedentes históricos .....	10
2.1.2. Antecedentes referenciales.....	13
2.1.3. Fundamentación .....	14
Fundamentación teórica.....	14



Fundamentación Filosófica.....	19
Fundamentación Axiológica .....	21
Fundamentación Científica.....	22
Fundamentación Sociológica .....	23
Fundamentación Psicológica.....	24
Fundamentación Pedagógica.....	25
2.2. MARCO LEGAL.....	27
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	28
2.4. HIPÓTESIS .....	30
2.4.1. Hipótesis General.....	30
2.4.2. Hipótesis Particulares.....	30
2.4.3. Operacionalización de las variables .....	31

### **CAPÍTULO III**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
3.1.1. Tipo de Investigación .....	32
3.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA .....	33
3.2.1. Características de la Población .....	33
3.2.2. Delimitación de la población.....	34
3.2.3. Tipo de la muestra.....	35
3.2.4. Tamaño de la muestra .....	35
3.2.5. Proceso de selección .....	35
3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS .....	36
3.3.1. Métodos teóricos.....	36
3.3.2. Métodos empíricos.....	37
3.3.3. Técnicas e instrumentos .....	37
3.4. Tratamiento de la Información .....	38

### **CAPÍTULO IV**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL .....	39
4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUTIVO TENDENCIAS PERSPECTIVAS .....	40
4.2. COMPARACIÓN, EVALUACIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA .....	60

4.3. RESULTADOS .....	62
4.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	63

**CAPÍTULO V**  
**LA PROPUESTA**

5.1. TEMA: .....	64
5.2. JUSTIFICACIÓN .....	64
5.3. FUNDAMENTACIÓN.....	64
5.4. OBJETIVOS .....	66
5.4.1. Objetivo General .....	66
5.4.2. Objetivo Específicos .....	67
5.5. UBICACIÓN .....	67
5.6. FACTIBILIDAD .....	69
5.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA. ....	69
5.7.1. Actividades .....	70
5.7.2. Recursos, Análisis Financiero .....	102
5.7.3. Impacto.....	103
5.7.4. Cronograma .....	105
5.7.4. Lineamiento para evaluar la propuesta .....	106
CONCLUSIONES.....	107
RECOMENDACIONES .....	108
BIBLIOGRAFÍA .....	109
ANEXOS .....	111

## INDICE DE CUADROS

Cuadro 1. El docente utiliza en la clase de Ciencias Naturales juegos didácticos ....	40
Cuadro 2. Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en:.....	41
Cuadro 3. El docente de Ciencias Naturales considera que sus clases son .....	42
Cuadro 4. La opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales .....	43
Cuadro 5. Ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos .....	44
Cuadro 6. El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos .....	45
Cuadro 7. Los juegos didácticos permiten .....	46
Cuadro 8. Los estudiantes al realizar juegos didácticos desarrollan la actividad de .	47
Cuadro 9. A través del juego puede llegar a .....	48
Cuadro 10. Para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales usted como docente de qué manera lo haría .....	49
Cuadro 11. Te gustaría que tu profesor(a) utilice con frecuencia juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales .....	50
Cuadro 12. Dentro del proyecto de aprendizaje te gustaría involucrarte más como estudiante y de qué manera .....	51
Cuadro 13. Te gustaría que las clases de Ciencias Naturales fueran.....	52
Cuadro 14. La opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales ....	53
Cuadro 15. Tipos de juegos didácticos que utiliza tu profesor(a) .....	54
Cuadro 16. El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos .....	55
Cuadro 17. Los juegos didácticos nos ayudan a controlar .....	56
Cuadro 18. Al momento de realizar un juego qué sensación le produce .....	57
Cuadro 19. A través del juego estás en capacidad de .....	58
Cuadro 20. Mediante el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales como le gustaría realizarlo a través de .....	59

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....	40
Gráfico 2.....	41
Gráfico 3.....	42
Gráfico 4.....	43
Gráfico 5.....	44
Gráfico 6.....	45
Gráfico 7.....	46
Gráfico 8.....	47
Gráfico 9.....	48
Gráfico 10.....	49
Gráfico 11.....	50
Gráfico 12.....	51
Gráfico 13.....	52
Gráfico 14.....	53
Gráfico 15.....	54
Gráfico 16.....	55
Gráfico 17.....	56
Gráfico 18.....	57
Gráfico 19.....	58
Gráfico 20.....	59

## RESUMEN

En la Educación Básica en las distintas Escuelas de formación educativa en el país y sobre todo en la realización de la enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, se trató un tema importante con referente a actividades de aprendizaje. En el presente trabajo investigativo se dio a conocer y poner a disposición de los profesores y educandos, la temática que trata sobre: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES”. Se ha realizado un estudio mediante observaciones en las prácticas pedagógicas y se confirmó el problema existente en la falta de criterios, estrategias innovadoras hacia el aprendizaje, de ahí la importancia con relación a los juegos didácticos y la forma que se utilizan, además de aquellos recursos que aplica el docente para el desarrollo de un plan de clases de esta área en la Institución Educativa “Carmen Mora de Encalada” del cantón Naranjal; dentro del proceso de la investigación se estableció la metodología, el tipo de investigación del estudio, además la población y muestra que se escogió de los estudiantes séptimo año de Educación Básica, los docentes de los diferentes niveles de estudio junto con la autoridad de la escuela en mención, así como, las técnicas y herramientas para el tratamiento de la información, que sirvieron para el desarrollo del presente trabajo. Mediante la discusión de los resultados a través de gráficos e interpretaciones del análisis de la encuesta, para de esta manera determinar las conclusiones y recomendaciones con respecto al trabajo de investigación, para lograr los objetivos trazados en el presente trabajo. Y por último la elaboración de una guía didáctica en base actividades relacionadas en los juegos didácticos que servirá a los docentes para aplicarlas en los clases diarias y mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Juegos            didácticos            aprendizaje            significativo

## ABSTRACT

In the Basic Education in the different education Schools in the country and mainly in the realization of the teaching learning in the area of Natural Sciences, it was an important topic with respect to learning activities. Presently investigative work was given to know and to put to the professors' disposition and educandos, the thematic one that tries on: "THE DIDACTIC GAMES AND THEIR INCIDENCE IN THE LEARNING IN THE AREA OF NATURAL SCIENCES". he/she has been carried out a study by means of observations in the pedagogic practices and you confirmed the existent problem in the lack of approaches, innovative strategies toward the learning, of there the importance with relationship to the didactic games and the form that are used, besides those resources that it applies the educational one for the development of a plan of classes of this area in the Educational Institution Moorish Carmen of having Whitewashed of the canton Orange grove; inside the process of the investigation the methodology, the type of investigation of the study, also settled down the population and sample that it was chosen of the students seventh year of Basic Education, the educational of the different study levels together with the authority of the school in mention, as well as, the techniques and tools for the treatment of the information that you/they were good for the development of the present work. By means of the discussion of the results through graphics and interpretations of the analysis of the survey, for this way to determine the conclusions and recommendations with regard to the investigation work, to achieve the objectives layouts presently work. And lastly the elaboration of a didactic guide in base activities related in the didactic games that it will be good to the educational ones to apply them in the daily classes and to improve the teaching learning of the students.

Games      didactic      significant      learning

## INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos y los problemas educativos, que con ellos se trata de resolver, ayudan al alumno a observar, conocer y analizar los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales, con lo cual los alumnos no solo se adecúan del conocimiento, sino que en base a su deducción están en capacidad de generar nuevas ideas.

La investigación en el tema de JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LA ESCUELA FISCAL “CARMEN MORA DE ENCALADA”, se ha centrado en aspectos muy concretos de este fenómeno, como ha sido la poca utilización de juegos didácticos en los alumnos, la poca preparación de clases o falta de motivación de herramientas para el docente en superar este problema, además de la preocupación de los familiares por la desatención de los deberes o actividades de su hijo con respecto a la escuela.

En este estudio pretendemos obtener el punto de vista de los docentes sobre los tipos de problemas que acontecen en el centro escolar y más concretamente en el área de Ciencias Naturales. Las aportaciones que se realizó en este estudio destaca, la de ofrecer un enfoque desde la perspectiva del profesorado en la poca utilización de juegos didácticos, además de las principales causas que presentan los alumnos al momento de captar información en la escuela.

El presente estudio de investigación está estructurado en cinco capítulos. En el desarrollo del primer capítulo trata los problemas sobre la escasa utilización de juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje que frecuentemente afectan en el área de ciencias naturales en la Institución Educativa, luego se realiza la justificación donde se incluyen las razones que hacen relevante la investigación, Se establecen los objetivos, y finalmente se delimita el área de acción que abarca el estudio.

El segundo capítulo está destinado describir con amplitud, estudios preliminares, que orientan la investigación, así como las bases teóricas que fundamentan la investigación.

En el tercer capítulo, se describe todo lo concerniente a la sistematización del estudio, implica la descripción del tipo de investigación, las bases mediante las cuales se hace efectiva, se determina la población y muestra, para lo cual serán validos los resultados, de la misma manera se describe el procedimiento que se llevará a cabo para diseñar el instrumento de recopilación de datos, se describe así mismo lo concerniente a la tabulación y de los datos recolectados, las técnicas utilizadas, para el análisis de los mismos.

El cuarto capítulo está dedicado al análisis de la situación actual y la comparación de los datos mediante gráficos y cuadros por cada pregunta de la encuesta realizada a los niños/as, para de esta forma valorar y obtener los resultados a partir de los análisis estadísticos realizados, para así podemos dar sentido a las hipótesis planteadas.

En el quinto capítulo se detallará la propuesta en base a una guía didáctica de juegos didácticos que incluyen habilidades y destrezas desarrolladas para los docentes y educandos de los establecimientos educativas.

Y por último se detallaran las referencias bibliográficas, los anexos sobre todo las encuestas de los estudiantes y docentes, fotos del proyecto investigativo en sus diversas aplicaciones con las autoras del proyecto y la comunidad educativa.



# CAPITULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1.1. Problematización

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO<sup>1</sup>, 2003), propone que los pilares de la educación deben basarse en: “la capacidad de construir conocimiento (saber), desempeñarse eficazmente (saber hacer), integrarse de forma eficiente a la actividad profesional y al ámbito social (saber ser)”. Por los requerimientos de la sociedad globalizada, la educación actual se fundamenta en competencias en donde los estudiantes obtengan conocimientos esenciales, amplíen sus habilidades intelectuales, valores y condiciones necesarias para conseguir un vida personal y social plena, ligada a la participación en el trabajo fructífero del territorio, y por consiguiente del país.

Para conseguir una educación con calidad es preciso que las prácticas educativas evolucionen, que el profesor se actualice, diversifique su método de enseñanza y estrategias en el aula, y que éstos sean aplicados de acuerdo a las diferentes circunstancias sociales y culturales. Como dice Nielsen<sup>2</sup> (1998), es necesario que el docente transforme su esencia como persona, que observe el aprendizaje desde otra perspectiva, que analice cómo aprende él, que reconozca cual es el camino que le sirve para pensar para que pueda cambiar su forma de enseñar.

En este tiempo se han reformado sus métodos y programas de estudios, así como los contenidos, materiales y procesos con el propósito de brindar una educación

---

<sup>1</sup> Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2003.) Contribución de la UNESCO a la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. Consejo Ejecutivo 166° reunión, París, Francia, Marzo

<sup>2</sup> Nielsen, 1998, Programas y estrategias de desarrollo cognitivo. Educar, Revista de Educación/Nueva Época Núm. 6/julio-Septiembre.

completa y conforme a los requerimientos de la economía global. Ha pasado de un enfoque conductista a otro constructivista, en el que se le ha dado al alumno un papel relevante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la institución educativa como es la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”, cuando realizamos las prácticas docentes, se pudo observar la poca utilización de juegos didácticos para la enseñanza de clases diarias de Ciencias Naturales en los diferentes niveles de estudio, donde los estudiantes van directamente a la aplicación de contenidos del plan curricular, desconociendo que se podría utilizar otros medios para afianzar o conocer con mejor profundidad el tema correspondiente a esta clase diaria. En la enseñanza de la asignatura existen algunos temas que debido a su complejidad los educandos tienen mayor dificultad para aprenderlos; al iniciar un año lectivo con una aversión a la asignatura, con una mala idea o imagen de ella, quizás debido a las experiencias que han tenido en otros niveles educativos en donde no han sabido tratarlos adecuadamente, y si además los atacamos con la utilización de términos científicos, conceptos o ideas generales; los cuáles desconocen o no tienen una idea muy clara de para que le sirven, nuestros problemas para motivarlos aumentan.

Una forma de motivar a los alumnos para que tengan una mayor disposición para participar en clase o para trabajar en equipo es, poner en prácticas diversas estrategias de enseñanza que permitan atraer su atención y los involucre en el proceso de construcción de su conocimiento, dejando atrás la memorización de conceptos, es importante que los docentes trabajen con ellos explicándoles bien que son los juegos didácticos y que a su vez estos sirven para complementar su trabajo frente al grupo, sobre todo los temas que son más difíciles de enseñar. Y es en la búsqueda de un aprendizaje significativo en el estudiante, de motivarlo a que participe activamente en dicho proceso, por lo que se analiza la viabilidad de utilizar juegos didácticos diseñado en distintos materiales, la cual forma parte de una serie de estrategias de enseñanza basadas en el modelo constructivista.

El motivo que nos indujo a desarrollar el tema de este proyecto es en vista de que se presentan problemas comunes entre los docentes al momento que los educandos

no vinculan las clases teóricas con la comprensión de la misma, se les dificulta realizar un razonamiento o una inferencia, así como la resolución de problemas; esto es debido a que no han logrado adquirir un conocimiento real, sino a memorizar y acumular información, lo que trae consigo la desmotivación y desinterés en involucrarse en el desarrollo de la clase.

La enseñanza de las Ciencias Naturales no es la excepción, existen algunos temas que son complejos para los estudiantes; sobretodo algunos procesos que se consideran abstractos o sin sentido, no los asocian con algo cotidiano por lo que tienen mayor dificultad para aprenderlos y les es más fácil memorizarlos que entenderlos, y muchas veces para el docente son temas o conceptos que no ha logrado entender o no sabe qué estrategias utilizar, se desarrollan barreras que dificultan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El pronóstico de la situación del problema es que en caso de no llevarse a cabo este proyecto, los alumnos/as tendrían fallos en el aprendizaje significativo escolar, además la poca comprensión del alumno con el tema que corresponde ya que no la vinculan con un razonamiento o inferencia, es decir poco interés de la materia y que los estudiantes se vuelvan memoristas, le faltaría el complemento necesario en las clases de Ciencias Naturales, como es la implementación de juegos didácticos de manera continua para el reforzamiento del conocimiento.

Para llevar el control de pronóstico se llevará a cabo una serie de estrategias que impongan la corrección de la situación actual en el centro educativo, mediante una guía de elaboración de juegos didácticos, que permitiría a los estudiantes una mejor comprensión en la enseñanza aprendizaje de sus estudios escolares a través de actividades que involucren la interacción, dinamismo entre el docente y los estudiantes para fortalecer las clases y ser uno de los complementos ideales para la adquisición del aprendizaje.

### **1.1.2. Delimitación del problema.**

**Objeto de estudio:** Estudiantes y docentes.

**Área:** Social.

**Aspecto:** Educativo

**Campo:** Educación Básica

**Delimitación Espacial:** Esta investigación se realizará en la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal provincia del Guayas.

**Delimitación Temporal:** Esta investigación se realizará durante el año lectivo 2.013 – 2.014.

**Zona:** 03                      **Sector:** 09            **Manzana:** 12            **Solar:** 01            **P.H.:** 00

**Dirección:** Al **Norte** con la calle Hipólito González, al **Sur** con la calle Miguel Encalada Mora, al **Este** con la calle Monseñor Gilberto Guzmán y al **Oeste** con la calle René Meneses Campos.

### **1.1.3. Formulación del problema.**

¿Cómo incide la poca utilización de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales en los/as estudiantes de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada” del Cantón Naranjal provincia del Guayas?

### **1.1.4. Sistematización del problema.**

¿Cuál es el nivel de conocimiento que poseen los docentes del área de Ciencias Naturales acerca de los juegos didácticos?

¿Cuáles son los juegos didácticos que utilizan en clase los docentes del área de Ciencias Naturales de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales en la utilización de juegos didácticos de séptimo año básico de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”?

#### **1.1.5. Determinación del tema**

Los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales en séptimo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada” del año lectivo 2.013-2.014.

### **1.2. OBJETIVOS**

#### **1.2.1. Objetivo General**

Analizar la incidencia de la utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencia Naturales en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo año de la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”.

#### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Analizar el nivel de conocimiento que poseen los docentes del área de Ciencias Naturales acerca de la utilización de los juegos didácticos en la clase.
- Conocer los juegos didácticos que utilizan los docentes en las clases del área de Ciencias Naturales.
- Determinar el nivel de aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada” de séptimo año de Educación Básica.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

#### **1.3.1. Justificación de la investigación**

Para la realización de este proyecto muy importante, es necesario reconocer el que hacer en el aula, las estrategias metodológicas que se utilizan, así como la sucesión de las actividades, considerar si es preciso tomar cursos de actualización docente para abordar de forma adecuada los temas, lo cual influye de forma importante en la habilidad del alumno para involucrarse en el aprendizaje.

En el aspecto pedagógico su aplicación permitirá que el estudiante mejore su atención para que alcance una mayor observación de la información en los procesos micros curriculares del área de Ciencias Naturales. La realización de este proyecto es un gran aporte para lograr mejorar el rendimiento académico en los estudiantes y facilitar una herramienta de trabajo para los docentes del área.

Es necesario ya que se ha observado las dificultades en cuanto a la poca utilización de juegos didácticos por parte de los docentes y también que contribuya al mejoramiento del aprendizaje del alumnado.

Es original dado que el problema no ha sido estudiado en nuestro medio, y se presenta con mucha continuidad en la Institución Educativa, es pertinente ya que permite estudiar las posibles causas y efectos, sobre el poco manejo de los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje para proponer alternativas de solución a este problema que aqueja al Centro Educativo, es de interés porque responde al tiempo y a la realidad que vive el personal docente, estudiantes de la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”.

Es factible este trabajo investigativo, debido a que su posibilidad de ejecución es a mediano plazo, donde las autoridades, docentes de la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”, ya que pretende mejorar la enseñanza aprendizaje en los alumnos, además se cuenta con recursos humanos dispuesto a la consecución de nuestro fin, como son la asesora de la tesis, las investigadoras, material bibliográfico y con los recursos económicos que serán solventados íntegramente por nosotras.

La novedad científica de la presente investigación es el desarrollo de una propuesta la cual contiene estrategias, dirigidas a los docentes para que utilicen los juegos didácticos de manera continua y que ellos sean los autores de su elaboración para así motivar el proceso enseñanza aprendizaje al área de Ciencias Naturales en la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”.

El propósito de esta investigación es de gran relevancia ya que dará a conocer y comprender la pertinencia del diseño y elaboración de juegos didácticos como parte de una estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales; también como

fuente motivadora y de desarrollo de la creatividad del docente, realzando la importancia de la elección de una estrategia de enseñanza adecuada, del diseño y utilización de juegos didácticos, así mismo enfatizar que al diseñar sus propios juegos didácticos se tomen en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples de los alumnos para éstos puedan participar activamente en el logro de sus conocimientos.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1. MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1. Antecedentes históricos**

La educabilidad forma parte principal del proceso educativo, ya que son los procederes o disposiciones con los que cuenta el plantel y le permiten al niño recibir una educación. López (2.004), la considera como un conjunto de recursos, aptitudes o predisposiciones que permiten que un niño pueda asistir a la escuela y recibir una educación de calidad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha cambiado, el docente ha dejado atrás el papel de transmisor de enseñanzas y el educando el del receptor, ahora al profesor le incumbe el papel de mediador entre el conocimiento y el estudiante. Conveniente a esto la enseñanza tiene un desarrollo más orientado a la ordenación de estrategias que le proporcione al educando intervenir de forma activa en el beneficio de sus conocimientos.

A este proceso de enseñanza, Estévez<sup>3</sup> (1.999), la concibe como una actividad intencional que se realiza con el fin de propiciar el aprendizaje, por lo que es una práctica establecida en conceptos, apreciaciones, metodologías y procedimientos que el educador comienza a organizar desde que realiza la planeación, cuando toma decisiones sobre qué enseñar y cómo enseñar. El resultado del aprendizaje es la consecuencia de la determinación del alumno a aprender y también es producto del éxito de las competencias de enseñanzas que fueron proyectadas para ese fin: el conocimiento.

---

<sup>3</sup> Estévez N., E. (1.999). La Enseñanza basada en el uso de estrategias cognitivas. Modelo innovador para el diseño de cursos. Edit. Unison. pp. 77



Monereo<sup>4</sup> (2.000), enfatiza la intencionalidad de la enseñanza al definirla como “la acción de comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien con la intención de que lo aprenda” y para ello se manipularán los procesos que se crean adecuados.

Por otra parte Bruner<sup>5</sup> (2.009), dice que el aprendizaje es “un proceso activo en el cual los educandos construyen nuevas opiniones o concepciones a partir de la plataforma que efectúa entre el conocimiento anterior y el conocimiento nuevo”. El educando estará capacitado en preferir y variar la información, formular hipótesis, y tomar decisiones, confiando en su estructura cognitiva para efectuarlo. La mencionada estructura cognitiva (es decir, diseño, los patrones mentales) proporciona el significado y distribución a las enseñanzas y permite al individuo, ir más allá de la asociación de la información.

El juego, como procedimiento de aprendizaje, es muy antiguo, ya que en los grupos Primitivos era manejado de forma empírica en el tratamiento de habilidades en los infantes y adolescentes que aprendían de las personas mayores la manera de cazar, pescar, sembrar, y otras acciones que se transferían de generación en generación. De este modo los niños obtenían asimilar de una forma más fácil los procedimientos de las labores de la vida diaria.

Ahora bien, según Sanuy<sup>6</sup> (1.998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

Para autores como Montessori, citada en Newson<sup>7</sup> (2.004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p.26).

---

<sup>4</sup> MONEREO, C., 2.000. Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula, México, Cooperación Española/SEP (Biblioteca del Normalista).

<sup>5</sup> BRUNER, J., 2.009. [http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid\\_745/contenidos\\_arc/39247\\_bruner.pdf](http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39247_bruner.pdf)

<sup>6</sup> SANUY, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega.

<sup>7</sup> CHACÓN, P. 2011, El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. Universidad pedagógica Experimental Libertador. Caracas – Venezuela.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos términos radican en destacar dificultades, hallar la vía, prepararse, concluir, imaginar, predecir y llegar a ganar... para realizarse bien, para progresar y desarrollar (Andrés y García, s/f).

El esparcimiento en las salas de clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia bien sea para cualquier sitio que se desee trabajar.

Los juegos necesitan de la comunicación y producen activamente los diferentes mecanismos de aprendizaje.

El salón de clases es nutrido en cuanto al contexto lúdico se refiere y proporciona a cada estudiante el aumento de las adecuadas estrategias de aprendizaje. Mediante el juego, los profesores prescindimos ser el medio en la sala de clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores -conductores del proceso de enseñanza - aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2.002), el bienestar de una estrategia como esta concibe del juego un atractivo momento de aprendizaje y de comunicación, deduciéndose como “aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia”<sup>8</sup>.

La jerarquía de esta destreza reside en que no se debe acentuar en el aprendizaje memorístico de criterios formados o conceptos estructurados, sino en la confección de un entorno que incite a estudiantes a elaborar su propio conocimiento y procesar un correcto sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2.002) y dentro del cual los profesores pueda transferir al alumno progresivamente “hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto

---

<sup>8</sup> LÓPEZ, N. y BAUTISTA, J. (2.002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)

de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones”<sup>9</sup>.

### **2.1.2. Antecedentes referenciales**

A continuación se muestran una serie de investigaciones, tomadas como antecedentes de la investigación, las cuales guardan relación con las variables objeto de estudio, ya que sirvieron para afianzar la investigación que se realiza.

SANCHEZ, Milagros: *Programas de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemática*, tesis de grado para optar al título de Educación Mención Lengua, Universidad Nacional Abierta, Santa Ana de Coro, Perú, 2.002, que expuso lo siguiente: esta investigación tiene por objetivo diseñar un programa de juegos didácticos para la enseñanza del área de matemática en el segundo grado de Educación Básica de la Escuela Estadal “Rosa María Reyes” del Municipio Colina Estado Falcón. Este estudio tuvo su soporte teórico con el aprendizaje significativo de Ausubel (1.976) y los juegos didácticos de acuerdo con los apuntes de Clemente (1.994). La Metodología se estableció en la investigación de proyecto factible con un diseño de campo. La población estuvo establecida por 29 alumnos del segundo grado de Educación Básica de la Escuela en Estudio. Como herramienta de recopilación de datos se utilizó la observación directa y las entrevistas abiertas. Los importantes resultados fueron que: Durante las clases observadas se confirmó la escasa cooperación de parte del estudiante, quizá por la carente motivación del profesor al no incluir al estudiante en la materia y, por tanto, no hubo estudio ni estimación de las clases, ya que el docente se delimitó a exponer y realizar trabajos en el pizarrón. Las observaciones muestran que la maestra no favorece el aprendizaje significativo debido a que no se incluye de manera activa a los estudiantes en las clases, así como transmitir experiencias vivenciales que reconozcan a los estudiantes fabricar sus aprendizajes.

En de la propuesta efectuada en esta tesis es facilitar al docente de la asignatura matemática de 2do grado de Educación Básica una sucesión de juegos didácticos

---

<sup>9</sup> ibif, 2.002,

para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y conseguir que el educando coopere de forma activa en la construcción de su aprendizaje.

Otra gran aportación a nuestro trabajo lo hace Gutiérrez, (1.996) realizó un trabajo titulado “La utilización del juego didáctico basado en la multiplicación como herramienta para mejorar el rendimiento del alumno en la primera y segunda etapa de la Educación Básica”. El diseño de la investigación fue factible, con un modelo de 29 alumnos tomados de una población de 365 alumnos. Como herramienta de investigación aplicó un estudio de opinión para conocer los aspectos de la enseñanza en la Institución Educativa en estudio.

Los resultados manifestaron que el manejo del juego didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, interviene positivamente en el rendimiento académico del estudiante de la primera y segunda etapa de Educación Básica.

Los antecedentes que fueron tomados en consideración para formar parte de esta investigación ya que poseen estudios importantes coordinados con los juegos didácticos, haciendo referencia a un aprendizaje significativo, atributo que está íntimamente relacionado con las variables objeto del presente estudio.

### **2.1.3. Fundamentación**

#### **Fundamentación teórica**

Los juegos, durante sucesiones de generaciones, han establecido la base de la educación del niño de forma espontánea, admitiendo la sucesión de las reglas de convivencia social, las mejores costumbres y el desarrollo del contenido creador. Esta última como mecanismo primordial de la personalidad del infante que le permitan acceder a los retos, en condiciones difíciles y solucionar los problemas que aparecen en la vida. Los juguetes didácticos son el fundamento material con que se desenvuelve el procedimiento para el desempeño del objetivo, otorgando con su uso el desarrollo de las habilidades, los hábitos, los contenidos y la formación de valores del infante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el niño o que la práctica señale

que tradicionalmente es repelido por el niño pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su vida cotidiana. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación, es básico en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas, que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la eficacia del juego didáctico en el progreso de enseñanza – aprendizaje, es importante que estos obedezcan con los diversos detalles de calidad constituidas en los instrumentos regulados. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y proporcionar las indicaciones, acerca de la valoración y la regulación escolar.

Los juegos pueden estar apoyados en la modelación de estipuladas condiciones, consintiendo incluso el uso de la computación. El esparcimiento y la admiración del juego estimulan un interés improvisado en los niños y niñas, válido para consolidar la atención de los infantes hacia los contenidos. La particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del maestro en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de desarrollo del juego, llevando el análisis del intervalo del mismo. Se pueden utilizar para ampliar nuevos contenidos o fortalecerlo, formar hábitos y destrezas, establecer actitudes y acomodar al niño para establecer correctamente situaciones que deberá afrontar en su diario vivir. El juego beneficia un enfoque interdisciplinario en el que intervienen tanto los docentes como los infantes y anula así una interrelación vacía entre los varios contenidos. Es necesario imaginar formas interactivas para acrecentar la cohesión del grupo en la sala de clases, para prevalecer diferencias de formación y para acrecentar la responsabilidad del niño en el aprendizaje.

## OBJETIVOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Instruir a los infantes a obtener decisiones ante dificultades que pueden aparecer en su vida diaria.

- Certificar la probabilidad de la adquisición de una destreza práctica del trabajo conjunto y el análisis de las acciones organizativas de los niños/as.
- Favorecer al aprovechamiento de los procesos teóricos de los diversos contenidos, partiendo de la consecución de un mejor nivel de respuesta en el aprendizaje creativo.
- Disponer a los niños y niñas en la solución de las dificultades de la vida diaria y la sociedad actual.

## CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Estimular la atención hacia los contenidos.
- Estimulan la necesidad de tomar soluciones.
- Establecen en los niños y niñas las destrezas del trabajo interconectado de cooperación mutua en el desempeño conjunto de trabajos.
- Requieren el empleo de los conocimientos obtenidos en los diversos temas o estudios relacionados con éste.
- Utilizan para el fortalecimiento y verificación de los conocimientos adquiridos en clases explicativas y para el progreso de las destrezas y habilidades.
- Establecen actividades didácticas dinámicas, con restricción en el tiempo y la coordinación de variedades.
- Estimulan la aclimatación de los niños/as a los métodos sociales activos en su diario vivir.

## FASES DE LOS JUEGOS

### Introducción

Abarca los pasos u operaciones que viabilizarán promover o iniciar el juego, conteniendo los tratados o convenios que viabilicen establecer las reglas o características de los juegos.

### Desarrollo

A partir del juego se estimula la acción en los niños/as conforme a la obediencia de las normas establecidas por del mismo mecanismo.

## Culminación

El juego termina cuando un jugador o grupo de jugadores consigue lograr el fin en obediencia de las normas fijadas o cuando obtiene la acumulación de una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de destrezas.

Los juegos didácticos proporcionan el desarrollo de los entendimientos de los niños y niñas para tomar decisiones, el progreso de la capacidad de análisis en etapas de corto tiempo y en situaciones cambiantes, a los efectos de promover los hábitos y destrezas para la valoración de la investigación y la toma de decisiones generales.

## VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS<sup>10</sup>

- Reconocen en el infante hábitos de realización colectiva de la toma de decisiones.
- Acrecientan el interés de los niños/as y su estimulación por los contenidos curriculares.
- Permiten demostrar el nivel de comprensión conseguido por los niños/as.
- Amplían sus destrezas generalizadas y habilidades en la situación práctica.
- Proporcionan la construcción, incremento en el intercambio de saberes, disponiendo la teoría con la práctica de modo vivencial, activa y aplicada.
- Optimizan los vínculos interpersonales, el establecimiento de hábitos de convivencia.
- Acrecientan el nivel de organización individual de los niños y niñas y el educador tiene la facultad de valorar, en una manera más cuidadosa, el beneficio del contenido transferido.

## EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo es producto siempre de la interacción entre una información nueva y la estructura cognitiva preexistente. Los enunciados son

---

<sup>10</sup> Ortiz, Alexander, 2.009, Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje, Ediciones Litoral, 116 páginas.

siempre una disposición particular, ya que el conocimiento o aprovechamiento de un material comprende siempre una desproporción personal de lo aprendido. Sin embargo esto no es incompatible con la idea ausubeliana de que la mayor parte de los significados se reciben, no se descubren. De hecho, el aprendizaje significativo es la vía por la que las personas asimilan la cultura que les rodea (Ausubel, 1.973).

Se ha dicho que el aprendizaje significativo se origina cuando se describe o relaciona información nueva con alguna noción incluso ya cierta en la estructura cognitiva del individuo que aparezca principal, para el nuevo material que se intenta aprender. En situación del nacimiento de la reciente información y su relación con las nociones impulsadas en la mente del individuo que asimila, Ausubel distingue varios tipos de aprendizaje significativo.

### **Tipos de aprendizaje significativo**

El aprendizaje de representaciones tiene como resultado conocer que “las palabras particulares representan y en consecuencia significan psicológicamente las mismas cosas que sus referentes”, (Ausubel, 1.978<sup>11</sup>), se trata por tanto, de la adquisición del vocabulario, dentro de la cual Ausubel establece, a su vez, dos variantes: el aprendizaje de representaciones previo a los conceptos y el posterior a la formación de conceptos. Las primeras palabras que el niño asimilaría representarían a los objetos u hechos reales. Más adelante, cuando el niño haya obtenido ya sus conceptos primarios, habrá de aprender subsiguiente un vocablo que los identifiquen.

### **Aprendizaje de representaciones**

Se fundamenta en establecer con el significado de palabras o de los símbolos que estos manifiestan. Se trata pues, de aprender lo que representan las palabras separadas o los símbolos. Implica aprender los símbolos particulares que representan o son elocuentemente parecidos a los referentes determinados.

---

<sup>11</sup> POZO, Juan Ignacio, 2.006, Teorías cognitivas del aprendizaje, Ediciones Morata, 288 páginas, Madrid - España



## **Aprendizaje de conceptos**

Es el segundo tipo de aprendizaje significativo, este concepto se especifica como objetos, eventos, situaciones o propiedades que tienen propiedades de criterio conocidos y que se indican mediante algún tipo o símbolo.

Los conceptos también constituyen símbolos y vocabularios característicos, pero hay un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de criterio comunes. Aparecen, pues, de concordar determinados objetos, eventos, etc., con propiedades frecuentes, a todos ellos.

## **Aprendizaje de proposiciones**

Según Roman, J, 2.005<sup>12</sup>, “consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones”, es decir, enunciadas en una expresión u oración que comprende diferentes conceptos.

Novak señala que las proposiciones son dos o más conceptos ligados en una unidad semántica.... empleando una metáfora un tanto rústica, las proposiciones son las moléculas a partir de las que se cimienta el significado y las concepciones de los conceptos propios.

Evidentemente, el aprendizaje de proposiciones, admite conocer el significado de los conceptos que las componen. En los dos tipos de aprendizaje anteriores se trata de representaciones o conceptos unitarios, mientras que en el aprendizaje de proposiciones actúan diferentes conceptos que se acoplan entre sí y con la estructura cognitiva del elemento para originar un nuevo significado establecido.

## **Fundamentación Filosófica**

La filosofía de la educación trata de comprender o interpretar la educación en relación con la realidad sin perder el punto de vista de esta realidad, medita sobre su naturaleza, fundamento y valores de la educación. El individuo es el único ser educable.

---

<sup>12</sup> Roman, Jd, 2.005, El Puente De Papel, LibrosEnRed, 204 páginas

Alvin y Toffler, 1.995, define que el aprendizaje significativo es “construcción de aprendizajes por parte del alumno, con la ayuda de la intervención del profesor, que relaciona de forma arbitraria la nueva información con lo que el alumno sabe” (pág. 34).

Desde la perspectiva educativa para que el plantel desempeñe como una organización social debe mostrar su capacidad de contestación a entornos de aprendizaje y su percepción en la capacidad de generar procesos de enseñanza en su conjunto. El plantel se transforma en un laboratorio donde se precisan propósitos puntuales hacia la búsqueda de la calidad educativa.

Para Serrano. 1.999:

El proceso enseñanza – aprendizaje es un proceso dialéctico, según el cual el docente en la medida en que enseña, aprende, profundiza cada vez más en los conocimientos y desarrolla sus capacidades y, el alumno, en la medida en que se aprende y se forma, halla posibilidades de enseñanzas” (pág. 58).

Es allí donde el establecimiento educativo funciona como un papel importante, porque ello es el inicio del intercambio social; es decir, que el plantel debe elaborar situaciones de enseñanza y aprendizaje que les viabilicen al estudiante y al educador el pensamiento legítimo.

El juego didáctico es un procedimiento participativo de la enseñanza enfocado a ampliar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, incentivando así a la conducta con un apropiado nivel de decisión y autonomía; es decir, no sólo favorece la obtención de conocimientos y el incremento de sus habilidades, así mismo también favorece al resultado de la estimulación por las disciplinas; o sea, establece una manera de trabajo en el profesor que propone una gran variedad de instrucciones para la formación de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de varias situaciones problemáticas.

Debido a la importancia que refugia, para la eficacia del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos se desarrollen con las numerosas acotaciones de calidad establecidas en las informaciones normativas.

Los juegos didácticos se deben referir a los objetivos planteados, contenidos curriculares, y métodos de enseñanza aprendizaje para la adecuación a las instrucciones, acerca de la valoración y la formación escolar.

### **Fundamentación Axiológica**

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... “El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse así mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres, Domenec, 2.008)<sup>13</sup>.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Por intermedio del juego los infantes distinguen, aprenden, expresan y convierten velozmente la realidad. Los chicos progresan con el juego, por este motivo no conviene delimitar al niño en esta práctica lúdica.

Es necesario para lograr su objetivo que desde las salas de clases se aumente la autonomía cognoscitiva, el empeño por aprender, de forma que no haya temor en remediar cualquier condición por arduo que este se presente. Por lo tanto, la obligación de la institución educativa es establecer una persona merecedora de toda la confianza, que sea creadora, dinámica y productiva, capacitado para ampliar el

---

<sup>13</sup> Bañeres, Domenec, 2.008, El juego como estrategia didáctica, editorial Laberinto Educativo, Caracas – Venezuela, <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-dialogo-entre-el-juego-y-la-ensenanza.pdf>

potencial que lleva interiormente y que sólo él es capaz de progresar e incrementar con la vigilancia del educador.

### **Fundamentación Científica**

El juego didáctico es una estrategia que se puede aplicar a cualquier nivel o característica del contexto educativo, pero por lo usual el educador lo emplea muy poco porque omite sus numerosas ventajas. El juego que tiene un objetivo educativo, se ordena como un juego reglado que contiene tiempos de acción pre reflexiva y de simbolización o asimilación abstracta lógica de lo convivido para el provecho de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo definitivo es la obtención por parte del jugador, de los contenidos promoviendo el progreso de la creatividad.

El uso de esta destreza intenta una concordancia de objetivos que están encaminados hacia el adiestramiento de destrezas en estipulada área. Es por ello que es importante entender que las destrezas que se logran aumentar por intermedio del juego, en cada una de las espacios de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la capacidad académica.

Los juegos necesitan de la comunicación y producen elementos de aprendizaje. La clase se impregna de una situación lúdica y concede a cada educando el desarrollo de sus apropiadas estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de fomentar con su uso el trabajo en pequeños grupos.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2.002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno

que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2.002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias han de favorecer a motivar a los niños/as para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2.002).

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los profesores y las tareas de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador encamina la atención de éstos, los ubica, y logra que reduzcan sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2.006).

### **Fundamentación Sociológica**

El sociólogo J. Huizinga (citado por De Guzmán, M.) muestra en su obra *Homo ludens*, varias características propias del juego, como las siguientes:

- El juego tiene un cierto empleo en el desarrollo de la persona; el ser humano, como el animal, juega y se dispone para la vida; también el ser humano adulto juega y, al hacerlo distingue un sentido de autonomía, de diversión.
- El juego origina vínculos personales entre quienes lo realizan.
- A través de las normas el juego instituye un nuevo orden, una naciente vida, llena de movimiento y armonía.

Por lo tanto el juego didáctico consigue lograr a ser un procedimiento muy efectivo en la enseñanza. Mediante éste, es posible favorecer a la constitución del pensamiento teórico y práctico del estudiante y al establecimiento de las cualidades que debe agrupar para el desempeño de sus funciones: capacidad para orientar, y alcanzar decisiones individuales y de grupo, habilidades y prácticas adecuadas de la dirección y de las relaciones sociales.

### **Fundamentación Psicológica**

Desde el punto de vista psicológico la teoría de la Psicología Educativa hace referencia a dos tipos de aprendizaje: el aprendizaje por recepción y el aprendizaje por descubrimiento; al primero se lo puntualiza como: "el tipo de aprendizaje en el que el contenido total de lo que se debe aprender se muestra al aprendiz más o menos en su modo final", y al segundo como: "Tipo de aprendizaje en el que el contenido principal de lo que será aprendido no se facilita, sino que debe ser manifiesto por el aprendiz antes de que pueda apropiarse en su estructura cognoscitiva" (Ausubel, D. P., 1.998)

Cada uno de los aprendizajes aludidos, consigue llegar a ser aprendizaje significativo, es decir, manifiesta la adquisición de nuevos significados; pero para que esto suceda en el educando, deben producirse las siguientes situaciones:

1. La motivación: El individuo que no pretende aprender, no aprende.
2. La comprensión: No se asimila si no entiende lo que se ve en clase.
3. La participación activa: En la dimensión en que el principiante deje su papel de receptor pasivo y se transforme en un actor de su adecuado aprendizaje, éste se dará de forma específica.
4. La aplicación: En la disposición en que el educando pueda utilizar lo visto en el estudio, lo va a relacionar como parte de su cúmulo propio.

En pocas palabras, para que se tenga importancia un aprendizaje significativo, se debe de haber una preferencia o capacidad al aprendizaje significativo y un trabajo de aprendizaje con potencial significativa, es decir organizada de forma sustancial y no arbitraria con lo que el aprendiz ya domina.

El valor pedagógico del juego está transmitido por el suceso de que en el mismo se integran atributos propios de la formación eficaz de la enseñanza: cooperación, dinamismo, adiestramiento, comprensión de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, elaboración de resultados completos, inventiva, carácter integral y competitividad.

Es fundamental, que la selección de la estrategia se desempeñe bajo criterios equilibrados y de manera proporcionada, en el significado de que sea positiva no sólo para los educandos que en un momento u otro distinguen problemas para aprender, sino para la totalidad de la clase en grupo. Se habla de realismo en el sentido de distinguir opciones que estén al alcance de los recursos del propio centro educativo, así como de los propios conocimientos y habilidades para desarrollar tales métodos con garantía de éxito.

### **Fundamentación Pedagógica**

Es importante, que la selección de la destreza se elabore bajo juicios realistas y de manera proporcionada, en el valor de que sea objetiva no sólo para los educandos que de un momento u otro experimentan conflictos para asimilar, sino para la totalidad del grupo-clase. Se habla de realismo en el sentido de elegir alternativas que estén al alcance de los recursos del propio centro educativo, así como de los propios conocimientos y habilidades para desplegar tales métodos con garantía de triunfo.

El asunto para los juegos didácticos esté relacionado con los diferentes contenidos de las prácticas pedagógicas que se ofrecen, y serán una parte de la misma.

Por intermedio del juego los niños experimentan, asimilan, expresan y transforman rápidamente la realidad. Los niños progresan a través del juego, por esta razón no se debe impedir al niño en esta práctica lúdica.

En las acciones para el progreso del lenguaje, por ejemplo, se efectúan juegos para la adecuada pronunciación de las pronunciaciones, aunque es adecuado determinar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se muestra por primera vez, sino para establecerlo, ya que durante el juego el profesor no siempre consigue controlar si todos resuelven adecuadamente el sonido.

Las acciones reunidas con la reproducción del sonido deben darse a aquellos niños que muestren conflictos, teniendo la posibilidad de que practiquen en la pronunciación de uno u otro sonido. A partir de los juegos que se practican para el progreso intelectual, los educadores pueden apoyarse a través de un muñeco (muñeca, títere, etc.) para que oriente la actividad. Esto hace que acreciente el interés de los niños/as.

El contenido de los juegos se escoge teniendo en cuenta que ellos dominan ciertos conocimientos sobre los objetivos y fenómenos del mundo inmediato, por lo que se hace preciso que previamente al juego se reconozca los objetos que se utilizarán en el mismo.

Las labores lúdicas de diversos juegos didácticos requieren que los niños desarrollen una explicación justa del objeto en conformidad con las características fundamentales. Además, en sus juegos van a emplear lo que reconocen acerca de las similitudes y divergencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2.006)<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> García, A. (2.007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en:<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>



## **2.2. MARCO LEGAL**

Como de un proceso de educación y restauración de la normativa interna en la prevención de la discriminación contra los niños y su prevención, se escribe la revisión de la legislación de niñez y adolescencia por el Ministerio de Bienestar Social, defensa de los niños internacional. La ley, como primera misión, debe precautelar y garantizar que todos disfruten del derecho de la vida a la salud, a la paz, a la educación, al acceso de la de la cultura, a la dignidad al respeto a su propia identidad. Sin embargo nosotros como maestros de Instituciones Educativas, debemos conocer el código de la niñez y adolescencia y la convención sobre los derechos de niño y niñas, son leyes de la república, las que protegen a los niños y niñas y les garantizan su desarrollo integral.

### **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

#### **Sección quinta**

##### **Educación**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

## **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA**

### **Título primero**

#### **Art.2 Principio de la educación**

- A) El estado garantiza la libertad de enseñanza de conformidad con la ley.
- C) La educación se rige por los principios y secuencias, flexibilidad, y permanencia que tiene el alumno.

### **Capítulo III**

#### **Art.3 De los fines de la educación**

- A) Desarrollar la capacidad física, intelectual creadora y crítica del estudiante respecto su identidad.
- B) Estimular la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social que deben tener los padres de familia.

## **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA**

### **Capítulo II**

#### **DERECHOS DE SUPERVIVENCIA**

**Art.20** Derecho de la vida.- los niños y adolescentes tienen derecho a la vida desde su concepción.

**Art.22.- Derecho a tener una familia y a la convivencia familiar.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir y desarrollarse en su familia biológica.

### **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

**Aprendizaje.-** Es el ejercicio de educarse y el tiempo que la señalada acción demora. Asimismo, es el proceso por el cual un individuo es adiestrado para dar una solución a condiciones; tal elemento va a partir de la obtención de datos hasta la manera más compleja de recopilar y ordenar la investigación.

**Aprendizaje significativo.-** El aprendizaje significativo es el procedimiento por el cual una persona procesa conocimientos (haciendo referencia no solo a entendimientos, sino también a experiencias, destrezas, etc.) a raíz de experiencias preliminares alternadas con sus apropiados rendimientos y necesidades.

**Autoestima:** La autoestima es poder aceptarse tal cual eres, sintiéndote seguro con el medio en que vives y de las elecciones que haces sin importarte las críticas destructivas<sup>15</sup>.

**Enseñanza.-** Es el proceso mediante el cual se manifiesta o participan en conocimientos específicos o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este estado la educación alcanza el aprendizaje debidamente dicho.

**Interactuar:** Ejercer una interacción o relación recíproca, especialmente entre un ordenador y el usuario, interaccionar.

**Juegos.-** El juego es una práctica productora de goce que no se efectúa con un fin superior a ello sino por su propio regocijo

**Juegos didácticos.-** El juego didáctico es una estrategia que se puede manejar en cualquier grado o particularidad del docente, ya que es habitual que el educador lo emplee muy poco porque excluye sus variadas ventajas.

**Promover:** Preparar o comenzar una forma o un desarrollo, procurando su resultado.

**Valores:** Persona que posee o a la que se le atribuyen cualidades positivas para desarrollar una determinada actividad. Enciclopedia de Consulta Encarta 2.008.

---

<sup>15</sup> Enciclopedia de Consulta Encarta. 2008

## **2.4. HIPÓTESIS**

### **2.4.1. Hipótesis General**

La utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Naturales mejorará el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica en la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”.

### **2.4.2. Hipótesis Particulares**

La escasa necesidad de superación especializada incide negativamente en los conocimientos que posee los docentes del área de Ciencia Naturales acerca de la utilización de juegos didácticos.

La utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Naturales depende del nivel de conocimiento que poseen los mismos.

El nivel de aprendizaje de los estudiantes depende de los juegos didácticos que utilizan los docentes del área de Ciencias Naturales en la clase.

### **2.4.3. Declaración de variables**

#### **Independiente**

Juegos didácticos.

#### **Dependiente**

El aprendizaje significativo de los estudiantes.

#### 2.4.4. Operacionalización de las variables

Variable	Conceptualización	Indicadores	Técnicas / instrumentos
<p><b>Independiente</b></p> <p>Juegos didácticos</p>	<p>Actitud intelectual de las personas de una formación, estimada por su capacidad natural o conseguida para su desempeño.</p>	<p>Actitudes</p> <p>Capacidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas</li> </ul>
<p><b>Dependiente</b></p> <p>El aprendizaje significativo</p>	<p>Es el proceso mediante el cual, la persona realiza una metacognición: aprende a aprender, a partir de sus entendimientos, precedentes de los conseguidos últimamente que logra una integración y aprende mejor.</p>	<p>Conocimientos</p> <p>Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas</li> </ul>

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.1.1. Tipo de Investigación**

A continuación se detallará el marco metodológico del presente trabajo, a fin de describir las técnicas y los métodos que sirvieron en el proceso de recolección de información, así como señalar el tipo de investigación, la población y los sujetos que forman parte de la muestra.

El proyecto de investigación por la finalidad que persigue:

**Investigación Aplicada.-** Es el estudio realizado a las investigaciones previas en el área del problema del proyecto, la cual recoge de manera estandarizada los factores que inciden en la poca utilización de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Naturales

**De campo.-** Según su contexto de investigación este estudio es de campo, pues se basa en las informaciones obtenidas a través de cuestionarios de encuestas ya que con esta herramienta se identificará que estilo nivel de comportamiento que existen dentro de los estudiantes de la Institución Educativa.

**Investigación Exploratoria.-** La investigación es de tipo exploratoria y concluyente porque permite abordar el problema, averiguar qué está pasando, cuáles factores está afectando; no es experimental, ya que las variables no van a ser controladas por los investigadores.

**Investigación Explicativa.-** Por el nivel de conocimientos, es explicativa por que da respuestas al por qué de la investigación y establece relaciones entre las variables para conocer la estructura y factores que intervienen en el proceso.

**Descriptiva.-** Por que analiza e interpreta los diferentes elementos del problema y como se pretende la participación de los sujetos de la investigación, ésta es cuantitativa - cualitativa.

El diseño de la investigación debe ser:

**Cualitativa.-** Se evaluó varios aspectos relacionados con el nivel de aplicación escolar en los juegos didácticos de los estudiantes, así como niveles de desarrollo de pensamiento y conocimiento, creatividad y criticidad se emplearon en las entrevistas y fichas de observación.

Según la planificación espacio-tiempo y disponibilidad de los recursos, el equipo dedicó su esfuerzo a la recolección de la información.

**Cuantitativa.-** Se identificó el nivel de aplicación de los juegos didácticos de los estudiantes, a través de un nivel de calificación porcentual como producto obtenido de su actividad dentro del aula escolar, para lo cual se hizo un análisis de los documentos tales como: opinión de los docentes sobre el aprendizaje del alumno/a de la institución educativa, resultados de las encuestas, entre otras.

**Según la orientación temporal.-** Es transversal porque recolecta datos en un solo período de tiempo y su propósito es describir las variables y analizar su incidencia.

**Es no experimental,** ya que las variables no van a ser controladas por los investigadores y el estudio solo recolectará y examinará datos en un estado de tiempo determinado, por lo que considerado un estudio de tipo no experimental y transversal.

## **3.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

### **3.2.1. Características de la Población**

La investigación planteada se realizará con la participación de las autoridades, estudiantes, de la Escuela “Carmen Mora de Encalada”, del cantón Naranjal ubicadas en las calles Encalada Mora y que pertenecen al séptimo Año de Educación General Básica paralelo “A” y “B” durante el período lectivo 2.013, por lo tanto este trabajo se define como población finita.

La Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada” se localiza dentro del cantón Naranjal, donde existe una diversidad en cuanto a su producción agrícola (cacao, banano, etc.), cuenta su establecimiento educativo con 822 alumnos legalmente matriculados, en los séptimos años básicos con 100 niños y la mayoría de los padres son trabajadores campesinos.

En el análisis poblacional realizado en el plantel educativo se determinó de uno de los problemas fundamentales como es la poca utilización de juegos didácticos con el fin de establecer los instrumentos de recopilación de datos para tener una mayor información sobre el problema que afecta el rendimiento escolar.

### **3.2.2. Delimitación de la población**

La población a investigarse se descompone de la siguiente manera:

La población objeto de estudio es finita de 100 alumnos y 15 docentes que conforman el séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”, debidamente matriculados en el año lectivo 2.013 – 2.014.

Criterios de Inclusión de los estudiantes:

- Estudiantes de ambos sexos
- De la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”
- Matriculados en el durante el período lectivo 2.012-2.013
- Pertenecientes al Séptimo Año de Educación Básica
- Con rendimiento académico Altos y Bajos



. Delimitación de la población

<b>Autoridad</b>	<b>1</b>
<b>Población total de profesores</b>	<b>14</b>
<b>Población total de estudiantes</b>	<b>100</b>
<b>Población total</b>	<b>115</b>

### **3.2.3. Tipo de la muestra**

El tipo de la muestra es probabilística porque el investigador selecciona todos los individuos, en este caso a todos los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”, teniendo todos ellos la misma posibilidad de salir en la muestra.

### **3.2.4. Tamaño de la muestra**

Teniendo en cuenta el tamaño de la población se decidió estudiarla en su totalidad, por lo cual no se requirió de la realización de un muestreo ni de tamaño de muestra en particular. Es decir, se aplicó con el 100% de la Población.

### **3.2.5. Proceso de selección**

Los instrumentos utilizados son de carácter formal, basados en observaciones y datos para estudiar y analizar un problema detectado con el propósito de aplicar la mayor objetividad posible en el conocimiento de la realidad.

El tipo de muestra que aplicamos en esta investigación es no probabilístico, es necesario definirla y hemos seleccionado sujetos, tipos donde está radicalizado el problema.

### **3.3. LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

#### **3.3.1. Métodos teóricos**

Dentro de los diferentes métodos que se utilizó para la ejecución de esta investigación están:

##### **Método Científico**

Se realizará un procedimiento lógicamente sistematizado y reglamentario conforme lo pide la Universidad y todos los pasos en la normatividad de la tesis de grado.

##### **Método histórico lógico**

Este método se refiere a que en la Sociedad los diversos problemas o fenómenos no se presentan de manera azarosa sino que es el resultado de un largo proceso que los origina, motiva o da lugar a su existencia.

Esta evolución de otra parte no es rigurosa o repetitiva de manera similar, sino que va cambiando de acuerdo a determinadas tendencias o expresiones que ayuda a interpretarlos de una manera secuencial.

##### **Método Analítico**

Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre los compañeros.

##### **Método inductivo**

Se realizó un análisis a través de la observación a la situación actual de la comprensión de los estudiantes, para identificar las posibles causas, y la participación del docente en el que hacer educativo, la que se va a obtener acerca de la observación para conocer las estrategias de enseñanza aprendizaje, tanto de los profesores ante los estudiantes.

### **Método descriptivo**

Mediante la observación directa al recurso humano, se realizará un examen crítico de la comprensión de los estudiantes, sus aciertos y desaciertos, nos permitirán dar pautas para construir una propuesta de una guía de aprendizaje de elaboración de juegos didácticos.

### **Método Estadístico**

Al momento de tabular, presentar e interpretar los datos surgidos de la investigación.

#### **3.3.2. Métodos empíricos**

En cuanto a los métodos empíricos los utilizamos para obtener la información respectiva en torno a nuestro tema de investigación, entre los cuales empleamos:

**Observación:** Esta técnica nos permite reafirmar de una manera directa las aseveraciones o preguntas formuladas a los sujetos de estudio, implica el trabajo de observar directamente al sujeto. Al utilizar fichas de observación permite registrar los datos y las informaciones obtenidas con veracidad.

#### **3.3.3. Técnicas e instrumentos**

Las técnicas de recolección de datos predominantes serán las entrevistas, la encuesta, la observación.

#### **Entrevista**

Se realizará entrevista, a la principal autoridad de la institución como es la directora, también a los profesores, con el fin de conocer sus criterios con respecto al nivel de comprensión de los estudiantes.

#### **Encuesta Participativa**

Se realizará encuestas dirigidas a los docentes, estudiantes con la finalidad de receptar la información necesaria para determinar, la metodología que aplica el

docente, además de los elementos válidos que garanticen la comprensión de la asignatura en el establecimiento educativo.

### **Observación**

Mediante esta técnica y la observación directa se determina que hace el alumno en el comportamiento y las aptitudes con respecto al desempeño de la comprensión de la materia, y su relación con los maestros dentro del aula de clases.

### **3.4. Tratamiento de la Información**

Una vez levantado la información de campo, de los datos mediante encuestas y entrevistas que fueron a los niños/as del séptimo año de Educación General Básica, docentes de la Escuela Fiscal N°2 "Carmen Mora de Encalada", del cantón Naranjal se procederá a la tabulación en forma manual de cada una de las preguntas y alternativas planteadas en los instrumentos.

El procesamiento de la información se la realizará a través de la estadística descriptiva y los datos serán presentados en forma de gráficos y cuadros de frecuencia estadísticos, para finalmente realizar el análisis de las mismas en forma teórica.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. ANALISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

En el desarrollo del presente trabajo está enfocado en la utilización de juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”, en vista que es un tema de actualidad para el ámbito educativo tomando en cuenta al establecimiento educativo antes mencionado.

En el área de Ciencias Naturales es indispensable que los docentes sepan utilizar los recursos didácticos que nos provee el entorno, ya que el 53% de los profesores no utilizan juegos didácticos en sus clases, pero esto dependerá de cómo esté enfocado por parte de los profesores para obtener una mejor enseñanza a los estudiantes en la aplicación de los juegos..

Es importante reconocer que el contenido y aspectos que se deben tomar en cuenta en esta investigación, deben estar comprendidos en los objetivos planteados en el trabajo investigativo.

Debido a la importancia del tema se ha realizado un grupo de preguntas dirigidas a docentes y estudiantes de educación inicial con el fin de medir el conocimiento y criterio que tiene sobre la adaptación escolar.

## 4.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUTIVO TENDENCIAS PERSPECTIVAS

### TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS DOCENTES

#### 1. ¿Usted como docente en la clase de Ciencias Naturales utiliza juegos didácticos?

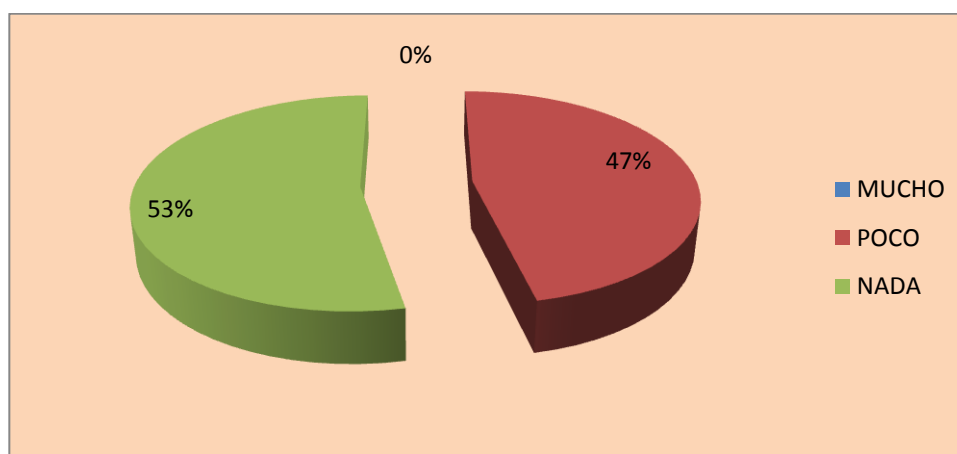
Cuadro 1. El docente utiliza en la clase de Ciencias Naturales juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
MUCHO	0	0%
POCO	7	47%
NADA	8	53%
<b>TOTAL</b>	$\Sigma f$ <b>15</b>	$\Sigma\%$ <b>100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 1.

#### El docente utiliza en la clase de Ciencias Naturales juegos didácticos



#### Análisis

Del total de los encuestados el 47% contestaron que el docente poco utiliza en la clase de Ciencias Naturales los juegos didácticos y el 53% nada, esto demuestra que los profesores de la escuela tienen poco conocimientos con referente a los juegos didácticos ya que en sus clases de Ciencias Naturales poco o nada lo aplican, perdiendo una herramienta de educación valiosa para la enseñanza aprendizaje, por lo tanto se sugiere que los educadores se capaciten en la aplicación de esta metodología de enseñanza como son los juegos didácticos ya que proporciona otra alternativa para el desarrollo de una clase de Ciencias Naturales.

**2. ¿Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en?**

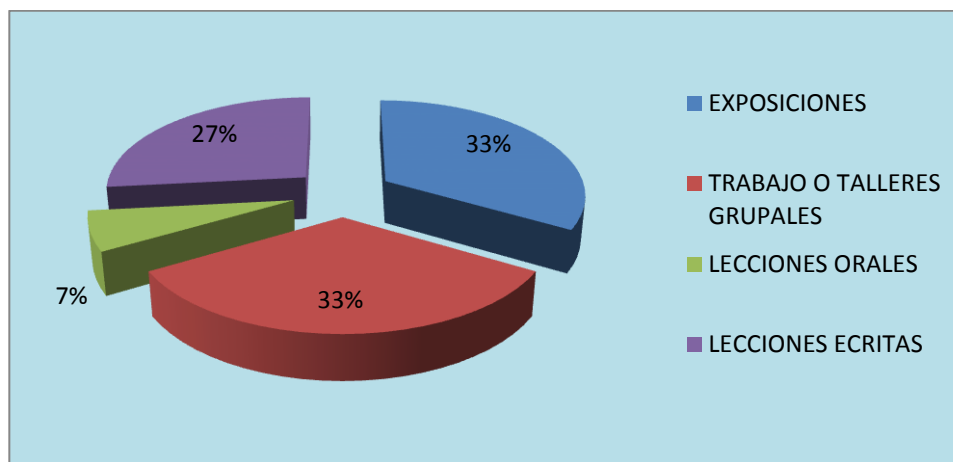
**Cuadro 2. Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en:**

Alternativa	Frecuencia	%
EXPOSICIONES	5	33%
TRABAJO O TALLERES GRUPALES	5	33%
LECCIONES ORALES	1	7%
LECCIONES ESCRITAS	4	27%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 15</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 2**

**Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en:**



**Análisis**

Del total de los encuestados el 33% manifestaron que dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en exposiciones en la clase de Ciencias Naturales, el 33% en trabajos o talleres grupales, el 27% en las lecciones escritas, y el 7% lecciones orales, esto demuestra que el docente hace de estas estrategias de estudio parte cotidiana para la enseñanza a las exposiciones y lecciones escritas, pero olvidando al trabajo grupal como alternativa de trabajo ya que solo estaría realizando actividades individualistas en las clases de Ciencias Naturales, por lo tanto se sugiere al docente que realice actividades con técnicas grupales para el desarrollo de capacidades y habilidades de sus estudiantes para el mejoramiento del aprendizaje diario en el área de Ciencias Naturales.

### 3. ¿Usted como docente de Ciencias Naturales considera que sus clases son?

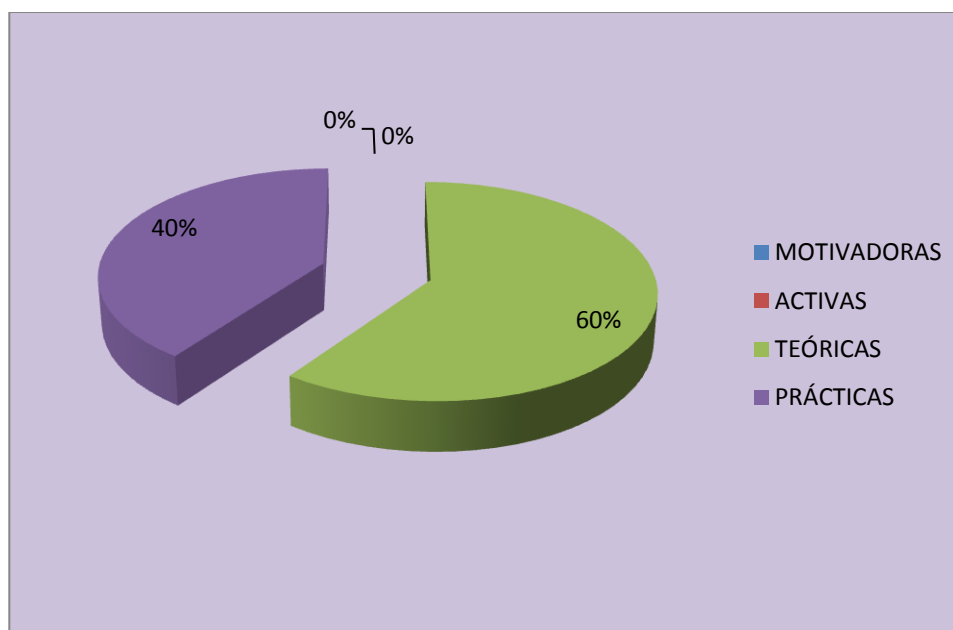
Cuadro 3. El docente de Ciencias Naturales considera que sus clases son

Alternativa	Frecuencia	%
MOTIVADORAS	0	0%
ACTIVAS	0	0%
TEÓRICAS	9	60%
PRÁCTICAS	6	40%
<b>TOTAL</b>	$\Sigma f$ <b>15</b>	$\Sigma\%$ <b>100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 3

El docente de Ciencias Naturales considera que sus clases son



#### Análisis

Del total de los encuestados el 60% contestaron que sus clases de Ciencias Naturales son teóricas, el 40% que sus clases son prácticas, esto indica que el docente considera que sus clases son teóricas, ya que solo se basa en el texto de estudio y en la participación de sus estudiantes de forma oral, esto demuestra que hace falta cambiar las estrategias de estudio para que los educandos participen activamente en las clases de Ciencias naturales, por lo tanto se recomienda al docente aplicar técnicas que incentiven a los estudiantes a interactuar en las clases para que estas se conviertan en clases dinámicas, activas y prácticas.



**4. ¿De las siguientes opciones cuál cree usted que es la más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales?**

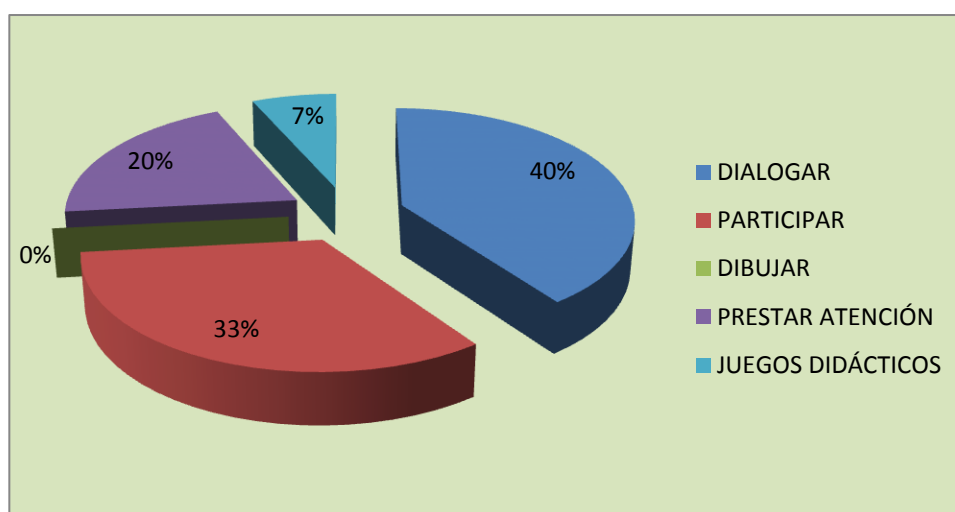
**Cuadro 4. La opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales**

Alternativa	Frecuencia	%
DIALOGAR	6	40%
PARTICIPAR	5	33%
DIBUJAR	0	0%
PRESTAR ATENCIÓN	3	20%
JUEGOS DIDÁCTICOS	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math></b>	<b><math>\Sigma \%</math></b>
	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** encuesta realizada a los docentes **Investigadoras:** Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 4**

**La opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales**



**Análisis**

Del total de los encuestados el 40% manifestaron que dialogar es la opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales, el 33% en participar, el 20% en prestar atención y el 7% en juegos didácticos, esto indica que los docentes manifiestan trabajar con opciones que en todas las materias se repiten su forma de participar con el estudiantado, demostrando que tienen poca apertura a nuevas estrategias de estudio como son los juegos didácticos, por lo tanto se sugiere al docente actualizar sus conocimientos en base a otras metodologías de enseñanzas que hagan que sus clases sean más dinámicas y participativas como son los juegos didácticos.

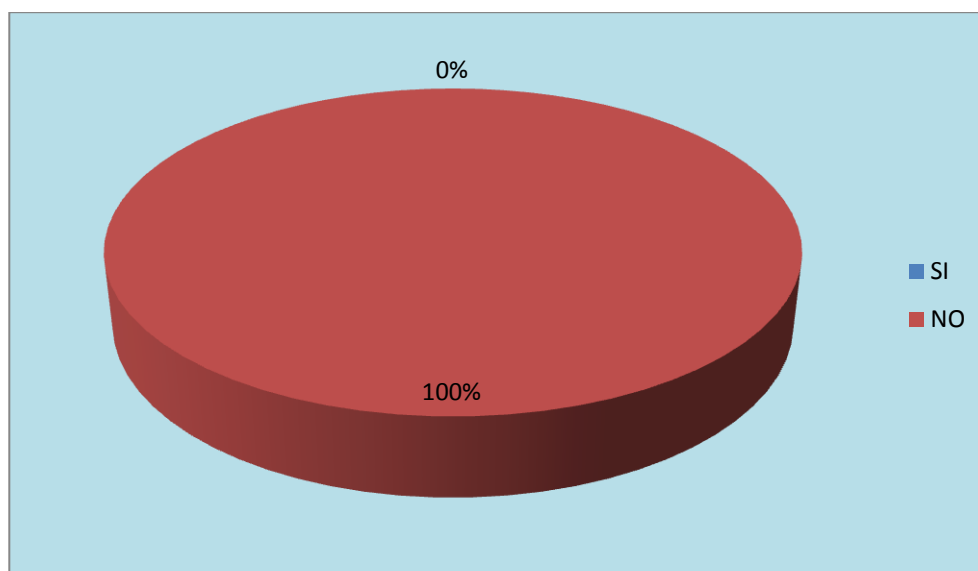
## 5. ¿Usted ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos?

**Cuadro 5. Ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos**

Alternativa	Frecuencia	%
SI	0	0%
NO	15	100%
<b>TOTAL</b>	$\Sigma f$ <b>15</b>	$\Sigma\%$ <b>100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 5**  
**Ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos**



### Análisis

Del total de los encuestados el 100% contestaron que el docente no ha recibido algún seminario sobre los juegos didácticos, esto demuestra que no ha habido capacitación del docente en la adquisición de nuevas estrategias de estudio con referente a los juegos didácticos, por eso la poca utilización de esta técnica en su trabajo diario de enseñanza, por lo tanto se sugiere actividades dirigidas para la capacitación del docente en los juegos didácticos y su posterior aplicación en las clases de Ciencias Naturales, de esta manera se eleva el nivel de conocimientos adquiridos por los educandos.

## 6. ¿Usted como docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos?

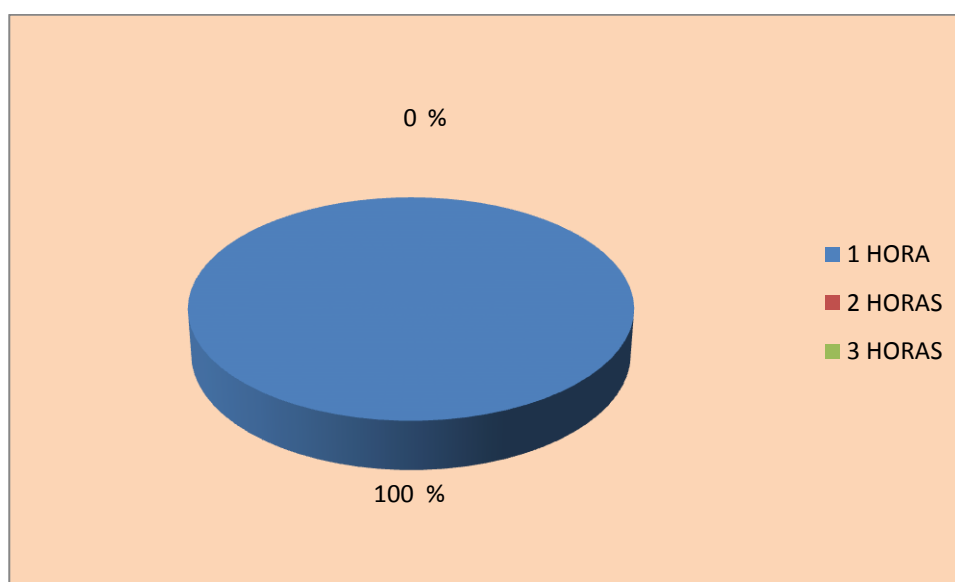
**Cuadro 6. El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos**

Alternativa	Frecuencia	%
1 HORA	15	100%
2 HORAS	0	0%
3 HORAS	0	0%
<b>TOTAL</b>	$\Sigma f$ <b>15</b>	$\Sigma \%$ <b>100%</b>

**Fuente:** encuesta realizada a los docentes **Investigadoras:** Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 6**

**El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos**



### **Análisis**

Del total de los encuestados el 100% contestaron que utilizan una hora a la semana para los juegos didácticos, esto demuestra que los profesores tienen escasa preparación en la utilización de juegos didácticos en sus actividades académicas diarias y esto conlleva a no utilizar una técnica que podría mejorar la enseñanza aprendizaje del estudiantado, por lo tanto se sugiere la capacitación del docente en los juegos didácticos para que realicen trabajos con más frecuencia en el área de Ciencias Naturales.

## 7. ¿Usted considera que los juegos didácticos permiten?

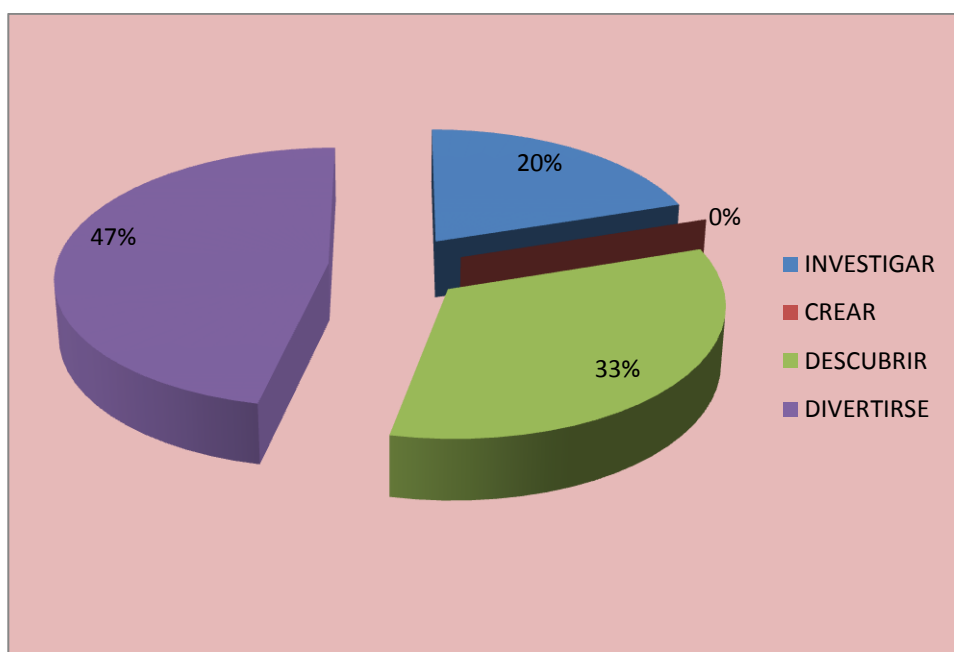
Cuadro 7. Los juegos didácticos permiten

Alternativa	Frecuencia	%
INVESTIGAR	3	20%
CREAR	0	0%
DESCUBRIR	5	33%
DIVERTIRSE	7	47%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 15</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 7

Los juegos didácticos permiten



### Análisis

Del total de los encuestados el 47% manifestaron que los juegos didácticos permite divertirse y el 33% que es la opción descubrir, el 20% es investigar, esto demuestra que los docentes tienen poco conocimientos de la valía de los juegos didácticos para la enseñanza de las clases de Ciencias Naturales ya que esta produce en los estudiantes que se vuelvan investigativos, creativos, por lo tanto se requiere que el docente adquiera conocimientos con respecto a esta estrategia sobre los juegos didácticos y lo involucre en actividades académicas para que el educando desarrolle habilidades y destrezas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

**8. ¿Cree usted que al realizar juegos didácticos los estudiantes desarrollan actividad?**

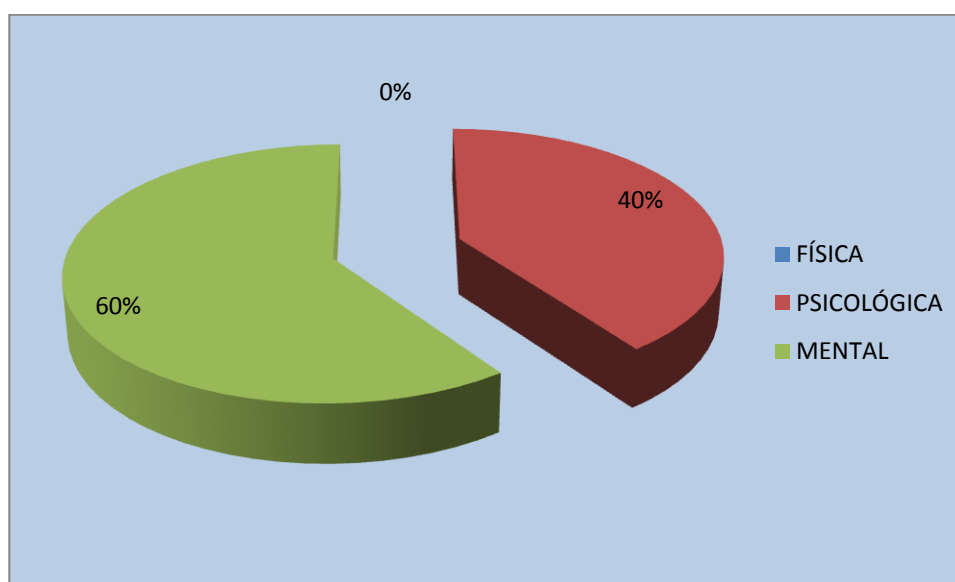
**Cuadro 8. Los estudiantes al realizar juegos didácticos desarrollan la actividad de**

Alternativa	Frecuencia	%
FÍSICA	0	0%
PSICOLÓGICA	6	40%
MENTAL	9	60%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 15</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

**Fuente:** encuesta realizada a los docentes **Investigadoras:** Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 8**

**Los estudiantes al realizar juegos didácticos desarrollan la actividad de**



**Análisis**

Del total de los encuestados el 40% contestaron que al realizar los juegos didácticos los estudiantes desarrollan la parte psicológica, el 60% la mental, esto demuestra que los juegos didácticos influyen en el rendimiento académico de los educandos ya que sirve para la adquisición de nuevos aprendizajes en el área de Ciencias Naturales, por lo tanto se sugiere la implementación de los juegos didácticos en las clases diarias ya que se incentiva la parte mental y psicológica del educando y de esta forma desarrolla capacidades en el aprendizaje del área de Ciencias Naturales.

## 9. ¿Cree usted que a través del juego puede llegar a?

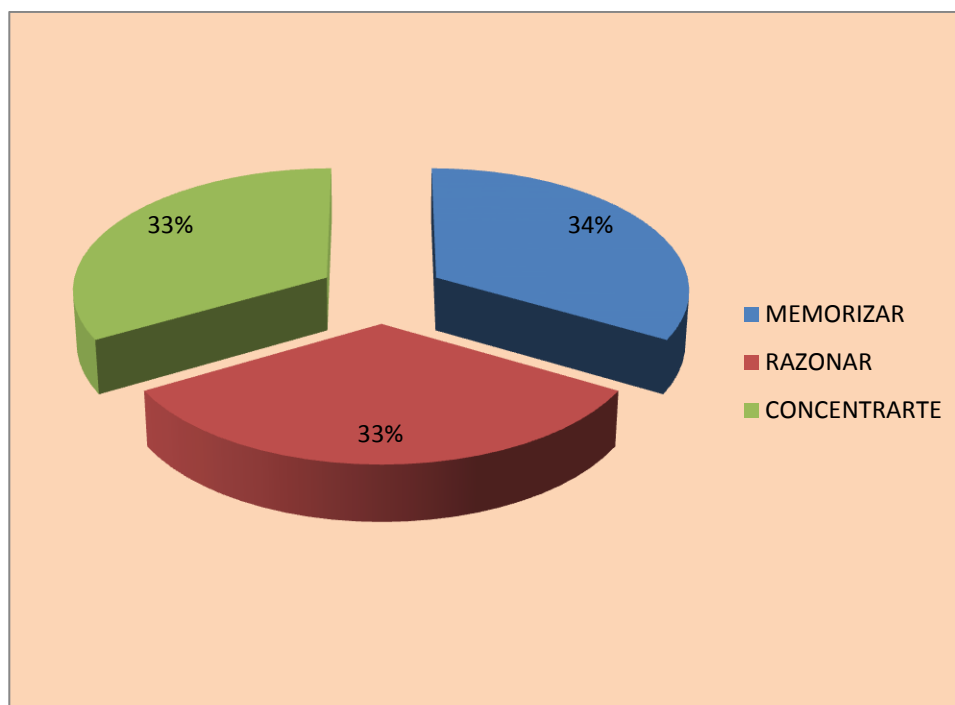
Cuadro 9. A través del juego puede llegar a

Alternativa	Frecuencia	%
MEMORIZAR	5	34%
RAZONAR	5	33%
CONCENTRARSE	5	33%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 15</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 9

A través del juego puede llegar a



### Análisis

Del total de los encuestados el 34% manifestaron que a través del juego puede llegar a memorizar, el 33% a razonar y el 33% a concentrarse, esto demuestra que los juegos didácticos son parte importante en la educación de los estudiantes ya que permite el razonamiento y concentración en actividades académicas del área de Ciencias Naturales, por lo tanto se aconseja al docente que haga parte de su enseñanza a los juegos ya que incentiva al educando en adquirir nuevos conocimientos de una manera distinta al aprendizaje habitual.

**10. ¿Para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales usted como docente de qué manera lo haría?**

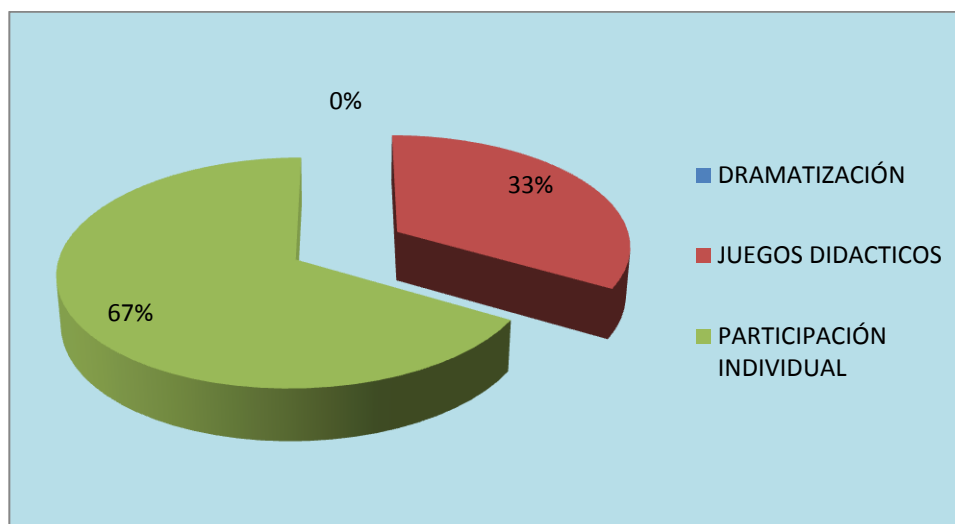
**Cuadro 10. Para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales usted como docente de qué manera lo haría**

Alternativa	Frecuencia	%
DRAMATIZACIÓN	0	0%
JUEGOS DIDÁCTICOS	5	33%
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL	10	67%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math></b>	<b><math>\Sigma \%</math></b>
	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 10**

**Para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales usted como docente de qué manera lo haría**



**Análisis**

Del total de los encuestados el 67% manifestaron que para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales hace falta la participación individual, el 33% la implementación de juegos didácticos, esto indica que existe un gran porcentaje de docentes que creen que la participación individual sería la estrategia más acertada para el aprendizaje, por lo tanto se sugiere que el docente adquiera nuevos métodos de enseñanza a través de los juegos didácticos y de esta forma exista un mejoramiento en el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.

A continuación el análisis de la encuesta dirigida a los estudiantes

**1. ¿Te gustaría que tu profesor(a) utilice con frecuencia juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales?**

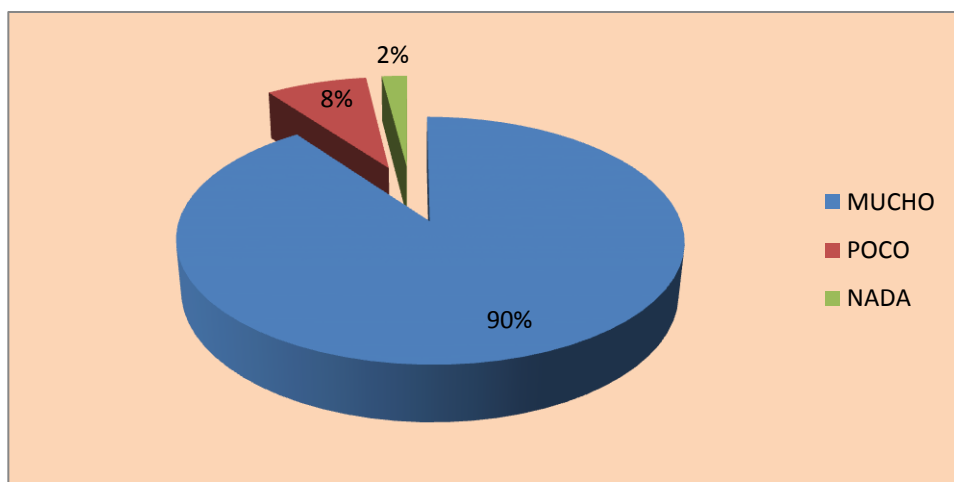
**Cuadro 11. Te gustaría que tu profesor(a) utilice con frecuencia juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales**

Alternativa	Frecuencia	%
MUCHO	90	90%
POCO	8	8%
NADA	2	2%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

**Fuente:** encuesta realizada a los estudiantes **Investigadoras:** Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 11**

**Te gustaría que tu profesor(a) utilice con frecuencia juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales**



**Análisis**

Del total de los encuestados el 90% manifestaron que le gustaría mucho que el docente utilice con frecuencia los juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales, el 8% poco y el 2% nada, esto indica que existe un gran porcentaje de estudiantes que requieren que las clases del docente sean con mayor dinamismo aplicadas en juegos didácticos para un mejor aprendizaje ya que las existentes son muy rutinarias, por lo tanto se requiere la pronta aplicación de técnicas que incluyan a los juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje y su pronta utilización en las clases diarias en el área de Ciencias Naturales.



**2. ¿Dentro del proyecto de aprendizaje te gustaría involucrarte más como estudiante y de qué manera?**

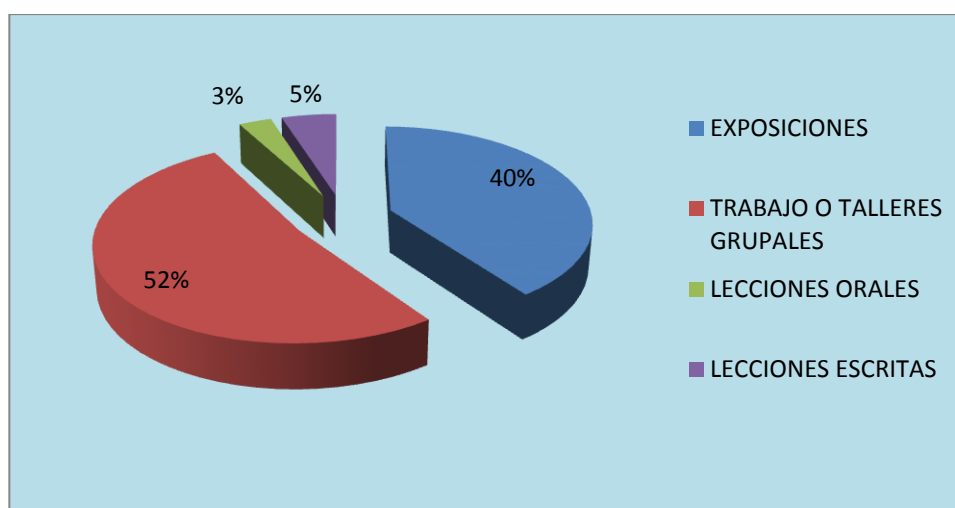
**Cuadro 12. Dentro del proyecto de aprendizaje te gustaría involucrarte más como estudiante y de qué manera**

Alternativa	Frecuencia	%
EXPOSICIONES	40	40%
TRABAJO O TALLERES GRUPALES	52	52%
LECCIONES ORALES	3	3%
LECCIONES ESCRITAS	5	5%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

**Fuente:** encuesta realizada a los estudiantes **Investigadoras:** Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 12**

**Para mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales usted como docente de qué manera lo haría**



**Análisis**

Del total de los encuestados el 52% manifestaron que para mejorar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales se debería utilizar el trabajo o talleres grupales, el 40% en exposiciones, el 5% en lecciones escritas y el 3% en lecciones orales, esto demuestra que un gran porcentaje de los educandos prefieren el trabajo grupal para un mejor aprendizaje ya que existe la adquisición de nuevos conocimientos a través de trabajo cooperativo, por lo tanto se sugiere que los docentes apliquen este tipo de estrategias para lograr un mejor rendimiento escolar en los educandos en el área de Ciencias Naturales.

### 3. ¿Te gustaría que las clases de Ciencias Naturales fueran?

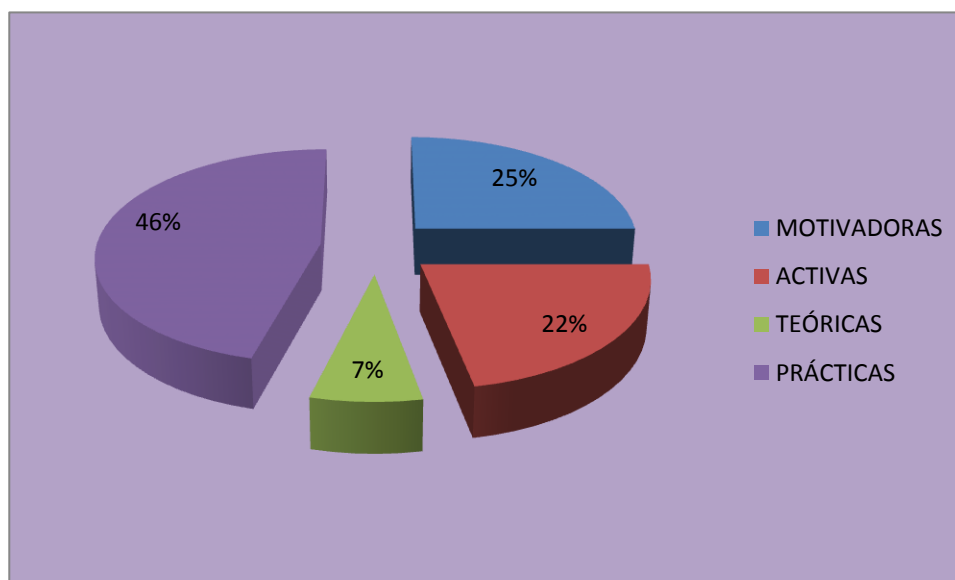
Cuadro 13. Te gustaría que las clases de Ciencias Naturales fueran

Alternativa	Frecuencia	%
MOTIVADORAS	25	25%
ACTIVAS	22	22%
TEÓRICAS	7	7%
PRÁCTICAS	46	46%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 13

Te gustaría que las clases de Ciencias Naturales fueran



#### Análisis

Del total de los encuestados el 46% contestaron que le gustaría que las clases de Ciencias Naturales sean prácticas, el 25% que sean motivadoras, el 22% que sean activas y el 7% que sean teóricas, esto indica que existe un gran porcentaje de alumnos que desean que sus clases sean prácticas ya que ellos creen que es la mejor forma para interactuar en un estudio de Ciencias Naturales, por esta razón se sugiere que los docentes tomen esta alternativa de enseñanza para que los educandos puedan adquirir nuevos conocimientos a través de las clases prácticas, motivadoras y activas.

#### 4. ¿Cuál cree usted que de estas opciones es la más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales?

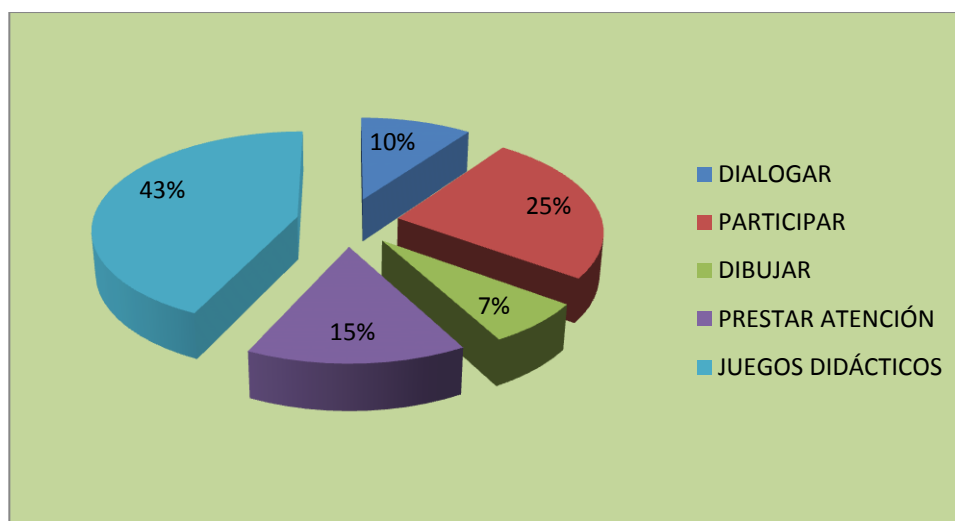
**Cuadro 14. La opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales**

Alternativa	Frecuencia	%
DIALOGAR	10	10%
PARTICIPAR	25	25%
DIBUJAR	7	7%
PRESTAR ATENCIÓN	15	15%
JUEGOS DIDÁCTICOS	43	43%
<b>TOTAL</b>	$\Sigma f$ <b>100</b>	$\Sigma\%$ <b>100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

**Gráfico 14**

**La opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales**



#### **Análisis**

Del total de encuestados el 43% opinaron que la opción más adecuada es la de los juegos didácticos para el aprendizaje de Ciencias Naturales, el 25% es participar, el 15% es prestar atención, el 10% dialogar y el 7% que dibujar, esto indica que existe un gran porcentaje de educandos que están dispuestos a que el aprendizaje de ellos se incorpore a los juegos didácticos, debido a que estrategia educativa es poco utilizada por los docentes y además los hace interactuar, por lo tanto se sugiere que los profesores implementen dentro de sus clases juegos didácticos para fortalecer la enseñanza aprendizaje del estudiantado.

## 5. ¿Qué tipos de juegos didácticos utiliza tu profesor(a)?

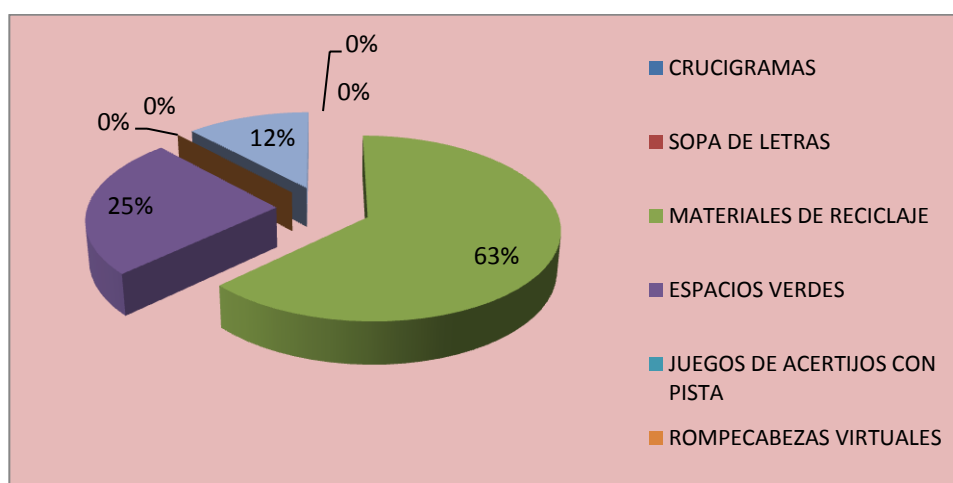
Cuadro 15. Tipos de juegos didácticos que utiliza tu profesor(a)

Alternativa	Frecuencia	%
CRUCIGRAMAS	0	0%
SOPA DE LETRAS	0	0%
MATERIALES DE RECICLAJE	63	63%
ESPACIOS VERDES	25	25%
JUEGOS DE ACERTIJOS CON PISTA	0	0%
ROMPECABEZAS VIRTUALES	0	0%
OTROS	12	12%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 15

Tipos de juegos didácticos que utiliza tu profesor(a)



### Análisis

Del total de encuestados el 63% opinaron que el material de reciclaje es el tipo de juego didáctico es el que más utiliza, el 25% los espacios verdes, y el 12% los juegos de acertijos con pista, esto demuestra que los docentes solo aplican en su gran mayoría se basa a una sola técnica de juegos didácticos como es la del material reciclable, por lo que ellos no buscan mas tipos de juegos didácticos para innovar la clase y se estancan en una sola actividad, por lo tanto se sugiere a los profesores busquen otras alternativas de juegos didácticos, además de las ya descritas para que sus clases sean creativas, llena de conocimientos y habilidades y de esta manera desarrollar la parte intelectual del alumno.

## 6. ¿Cuántas horas la docente a la semana utiliza los juegos didácticos?

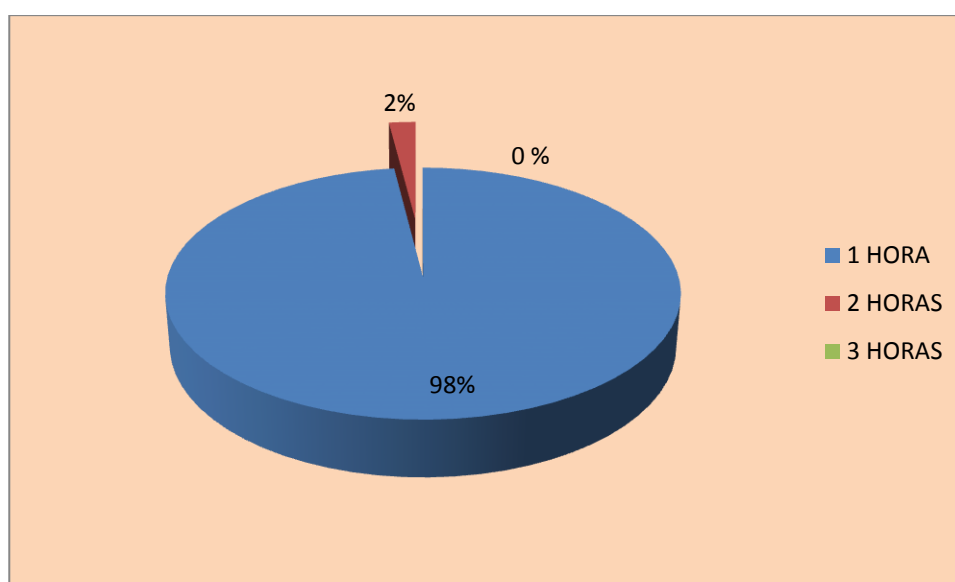
Cuadro 16. El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
1 HORA	98	98%
2 HORAS	2	2%
3 HORAS	0	0%
<b>TOTAL</b>	$\Sigma f$ <b>100</b>	$\Sigma\%$ <b>100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 16

El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos



### Análisis

Del total de encuestados el 98% manifestaron que el docente dedica una hora de clases a la semana en utilizar los juegos didácticos, el 2% 2 horas, esto indica que existe un gran porcentaje de profesores que le dedican poco tiempo en el empleo de los juegos didácticos, entorpeciendo el aprendizaje del educando ya que lo reprime de actividades que le benefician en el desarrollo de sus destrezas, habilidades y capacidad de razonamiento, por lo tanto se sugiere que los profesores apliquen en sus jornadas de clases juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales.

## 7. ¿Cree usted que los juegos didácticos nos ayudan a controlar?

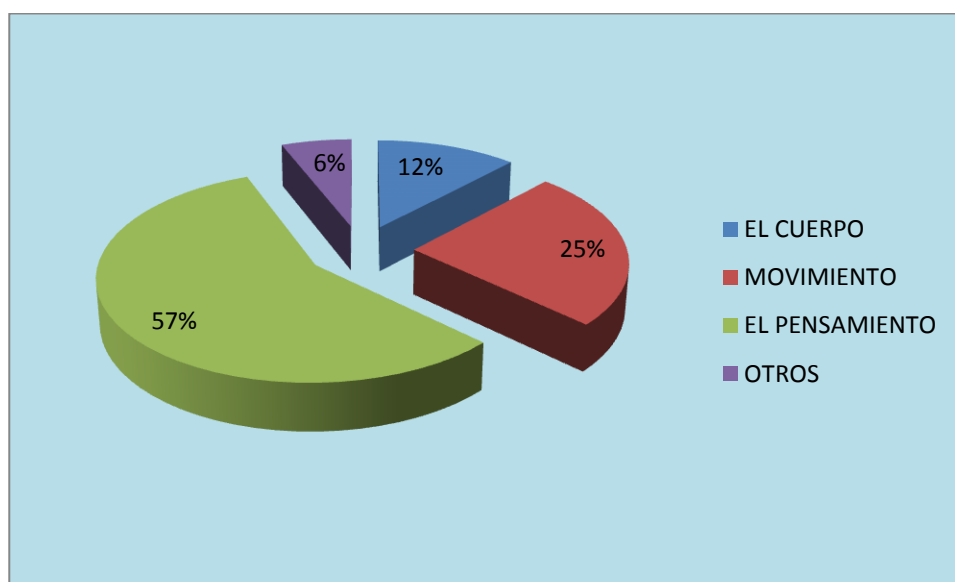
Cuadro 17. Los juegos didácticos nos ayudan a controlar

Alternativa	Frecuencia	%
EL CUERPO	12	12%
MOVIMIENTO	25	25%
EL PENSAMIENTO	57	57%
OTROS	6	6%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 17

Los juegos didácticos nos ayudan a controlar



### Análisis

Del total de encuestados el 57% manifestaron que los juegos didácticos ayudan a controlar el pensamiento, el 25% el movimiento, el 12% el cuerpo y el 6% otros, esto indica que existe un gran porcentaje de estudiantes que desarrollan el pensamiento a través de los juegos didácticos, por lo tanto se sugiere que los docentes apliquen en sus estudios de enseñanza de las Ciencias Naturales juegos didácticos para que desarrollen sus habilidades y capacidades de aprendizaje.

## 8. ¿Qué sensación le produce a usted al momento de realizar un juego?

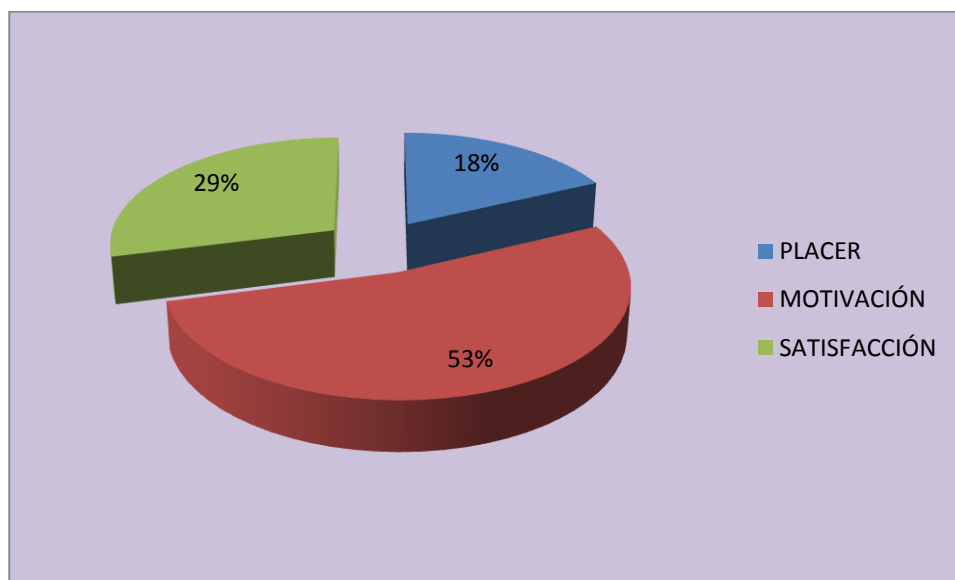
Cuadro 18. Al momento de realizar un juego qué sensación le produce

Alternativa	Frecuencia	%
PLACER	18	18%
MOTIVACIÓN	53	53%
SATISFACCIÓN	29	29%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 18

Al momento de realizar un juego qué sensación le produce



### Análisis

Del total de encuestados el 53% contestaron que al momento de realizar un juego produce la sensación de motivación, el 29% la satisfacción y el 18% el placer, esto demuestra que existe un alto nivel de alumnos que realizan juegos porque les produce motivación al realizarlo, esto permite que ellos hagan de estos juegos parte cotidiana para su aprendizaje y no lo dejen de lado en sus estudios, por lo tanto se sugiere a los docentes que apliquen en sus clases de Ciencias Naturales los juegos ya que fortalece en el estudiante su capacidad de motivación y satisfacción al momento de ejecutarlo.

## 9. ¿A través del juego estás en capacidad de?

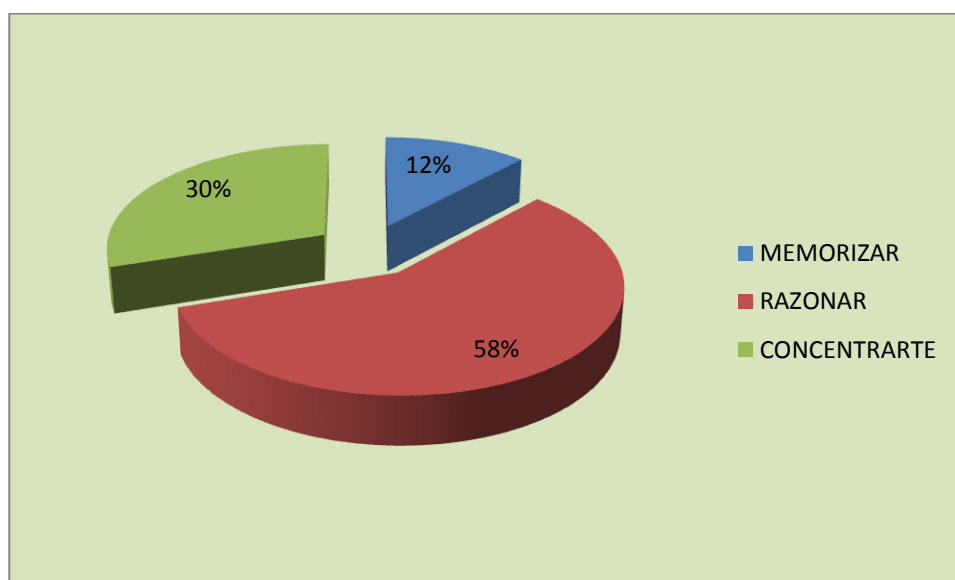
Cuadro 19. A través del juego estás en capacidad de

Alternativa	Frecuencia	%
MEMORIZAR	12	12%
RAZONAR	58	58%
CONCENTRARTE	30	30%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 19

A través del juego estás en capacidad de



### Análisis

Del total de encuestados el 58% opinaron que a través del juego están en capacidad de razonar, el 30% en concentrarse y el 12% en memorizar, esto manifiesta que los estudiantes razonan al momento de que se aplican los juegos, ya que aprenden el significativo de esta actividad que realizan a través de una estrategia de estudio, por lo tanto cabe indicar que los docentes tienen que realizar otras alternativas de estudio que incluyan a los juegos para que desarrollen sus capacidades en el aprendizaje escolar.



## 10. ¿Mediante el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales como le gustaría realizarlo a través de?

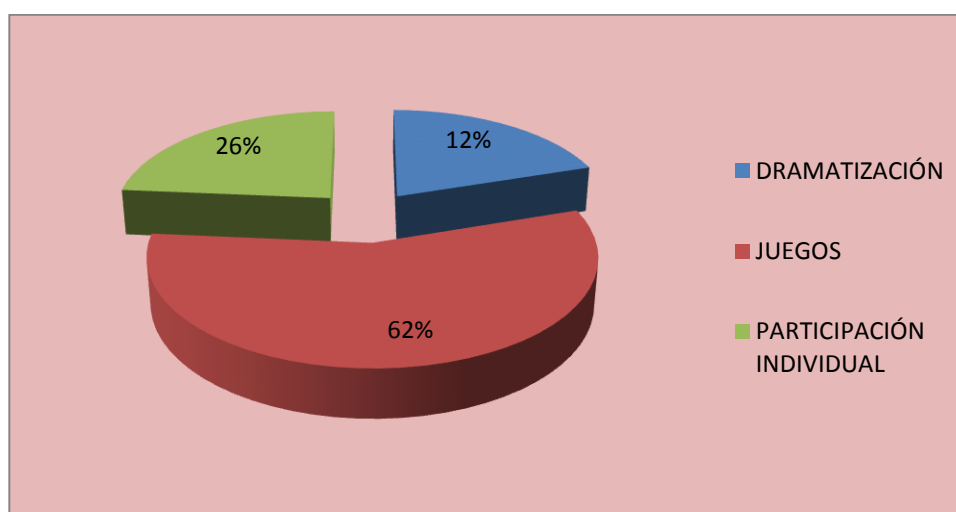
Cuadro 20. Mediante el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales como le gustaría realizarlo a través de

Alternativa	Frecuencia	%
DRAMATIZACIÓN	12	12%
JUEGOS	62	62%
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL	26	26%
<b>TOTAL</b>	<b><math>\Sigma f</math> 100</b>	<b><math>\Sigma\%</math> 100%</b>

Fuente: encuesta realizada a los estudiantes Investigadoras: Nury Morales y Verónica Sumba

Gráfico 20

Mediante el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales como le gustaría realizarlo a través de



### Análisis

Del total de encuestados el 62% manifestaron que el juego sería el método de aprendizaje de Ciencias Naturales que les gustaría realizarlo en las clases, el 26% la participación individual, el 12% la dramatización, esto indica que un gran porcentaje de alumnos desean que se apliquen juegos en la enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Naturales, por lo tanto se sugiere a los docentes la implementación de juegos didácticos en sus clases de Ciencias Naturales para estimular la intervención, participación y trabajo en grupo en los educandos de la institución educativa.

## 4.2. COMPARACIÓN, EVALUACIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVA

Dentro de la comparación, evaluación se presentan datos útiles para tener una perspectiva mayor en cuanto al desarrollo de una propuesta como son:

En la primera pregunta el 53% contestaron que el docente poco utiliza en la clase de Ciencias Naturales a los juegos didácticos, y con referente al ítem 2 existe un gran porcentaje de docentes que los estudiantes participen en exposiciones o trabajo individual, perjudicando al estudiantado en la captación de conocimientos ya que los profesores no están capacitados en la aplicación de los juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales.

En el ítem 3 el 60% contestaron que sus clases de Ciencias Naturales son teóricas, esto demuestra hace falta cambiar las estrategias de estudio para que los educandos participen activamente en las clases de Ciencias naturales, en la pregunta 4 el 40% manifestaron que el dialogo es la elección más apropiada para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, esto demuestra que tienen poca apertura a nuevas estrategias de estudio como son los juegos didácticos.

Con referente a la pregunta 5 el 100% contestaron que el docente no ha recibido algún seminario sobre los juegos didácticos, en el ítem 6 el 100% contestaron que emplean una hora por semana para la aplicación de los juegos didácticos, por eso el insuficiente uso de esta técnica en su trabajo diario de enseñanza.

En la pregunta 7 existe un gran porcentaje de docentes tienen poco conocimientos de la valía de los juegos didácticos para la enseñanza de las clases de Ciencias Naturales, con respecto al ítem 8 el 40% contestaron que al realizar los juegos didácticos los estudiantes desarrollan la parte psicológica, esto demuestra que los juegos didácticos influyen en el rendimiento académico de los estudiantes ya que sirve para la consecución de nuevos aprendizajes en el área de Ciencias Naturales.

En el ítem 9 los encuestados manifiestan que los juegos didácticos son parte importante en la educación de los estudiantes ya que permite el razonamiento y concentración en actividades académicas del área de Ciencias Naturales, y la pregunta 10 existe un gran porcentaje de docentes que creen que la participación

individual sería la estrategia más acertada para el aprendizaje, por lo tanto se sugiere que el docente adquiera nuevos métodos de enseñanza a través de los juegos didácticos e incentivar al educando en adquirir nuevos conocimientos de una manera distinta al aprendizaje habitual

Con respecto a las encuestas realizadas a los estudiantes se pudo obtener la siguiente información, en la pregunta 1 el 90% manifestaron que le gustaría mucho que el docente utilice con frecuencia los juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales, en el ítem 2 el 52% manifestaron que para mejorar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales se debería utilizar el trabajo o talleres grupales, se requieren que las clases del docente sean con mayor dinamismo aplicadas en juegos didácticos para un mejor aprendizaje ya que las existentes son muy rutinarias.

En la pregunta 3 existe un gran porcentaje de alumnos que desean que sus clases sean prácticas ya que ellos creen que es la mejor forma para interactuar en un estudio de Ciencias Naturales, en el ítem 4 existe un gran proporción de educandos que están dispuestos a que el aprendizaje de ellos se incorpore a los juegos didácticos.

En el ítem 5 el 63% de los docentes solo aplican en su gran mayoría se basa a una sola técnica de juegos didácticos como es la del material reciclable, y no buscan más tipos de juegos didácticos para innovar la clase y se estancan en una sola actividad, en la pregunta 6 el 98% manifestaron que el docente dedica una hora de clases a la semana en utilizar los juegos didácticos, esto indica que existe un gran porcentaje de profesores que le dedican poco tiempo en el empleo de los juegos didácticos.

### 4.3. RESULTADOS

Dentro de la comparación, evaluación se presentan datos útiles para tener una perspectiva mayor en cuanto al desarrollo de una propuesta como son:

El docente poco utiliza en la clase de Ciencias Naturales a los juegos didácticos, y que los estudiantes solo participan en exposiciones o trabajo individual.

Los docentes en sus clases de Ciencias Naturales son teóricos y que dialogar es la opción más adecuada para el aprendizaje de Ciencias Naturales, esto demuestra que tienen poca apertura a nuevas estrategias de estudio como son los juegos didácticos.

El docente no ha recibido algún seminario sobre los juegos didácticos, y que utiliza una hora a la semana para los juegos didácticos, por eso la poca utilización de esta técnica en su trabajo diario de enseñanza.

Existe un gran porcentaje de docentes tienen poco conocimientos de la valía de los juegos didácticos para la enseñanza de las clases de Ciencias Naturales

Los educadores manifiestan que los juegos didácticos son parte importante en la educación de los estudiantes ya que permite el razonamiento y concentración en actividades académicas del área de Ciencias Naturales y creen que la participación individual sería la estrategia más acertada para el aprendizaje

Los educandos manifestaron que le gustaría mucho que el docente utilice con frecuencia los juegos didácticos en la clase de Ciencias Naturales y que debe mejorar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales al aplicar el trabajo o talleres grupales, se requieren que las clases del docente sean con mayor dinamismo aplicadas en juegos didácticos para un mejor aprendizaje ya que las existentes son muy rutinarias.

#### 4.4. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Dentro de la hipótesis de investigación si existe relación en la utilización de juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales en la Escuela Fiscal N° 2 Carmen Mora de Encalada.

HIPÓTESIS	VERIFICACIÓN
La utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Naturales mejorara el aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica en la Escuela Fiscal No 2 “Carmen Mora de Encalada”.	Según el estudio el 53% de los docentes no aplican los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje, debido al desconocimiento de esta estrategia de estudio.
La falta de superación especializada incide negativamente en los conocimientos que posee los docentes del área de Ciencia Naturales acerca de la utilización de juegos didácticos.	Según el estudio el 100% de los docentes no utilizan los juegos didácticos y esto hace que los alumnos tengan poca participación dentro del salón de clases.
La utilización de los juegos didácticos por parte de los docentes del área de Ciencias Naturales depende del nivel de conocimiento que poseen los mismos.	Según los resultados obtenidos se deduce que el 65% de los docentes tienen poco conocimiento en la utilización de juegos didácticos tendrían un mejor rendimiento
El nivel de aprendizaje de los estudiantes depende de los juegos didácticos que utilizan los docentes del área de Ciencias Naturales en la clase.	Según el estudio el 90% de los estudiantes mejorarían su enseñanza en el área de Ciencias Naturales con la aplicación de los juegos didácticos.

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA**

#### **5.1. TEMA:**

**GUÍA DE ACTIVIDADES Y JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES**

#### **5.2. FUNDAMENTACIÓN**

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en actividades didácticas, deben llevarse a cabo en un contexto social, en grupos de iguales, cuyo objetivo sea la resolución de una tarea en común con cierto grado de interdependencia. Las funciones, roles y estatus dentro del grupo deben ser rotativos, de manera tal que a cada participante le toque tanto la función más valorada como las menos deseada., siempre ha existido poca importancia por mejorar el sistema de enseñanza de los docentes ya que ellos no se actualizan constantemente con las nuevas estrategias de estudio, las autoridades no han tratado de mejorar esta situación. Se debería implementar talleres, guías o manuales con material para la actualización de conocimientos en los docentes y estos a su vez lo implementen en sus actividades académicas diarias.

Aspectos Legales, Pedagógicos, Psicológicos, Sociológicos.

Aspectos Legales<sup>16</sup>:

La propuesta de la Elaboración de una guía de actividades y juegos didácticos para el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales para potenciar en los educandos la adquisición de nuevos conocimientos, tiene un sustento legal en

---

<sup>16</sup> Constitución de la república del Ecuador, 2.008, Gobierno del Econ. Rafael Correa D.

la Constitución de la República, Ley de Educación y Reglamento General de la educación.

Según el Art. 10 del Reglamento General de la Ley de Educación son objetivos generales:

“Promover el desarrollo integral, armónico y permanente de las potencialidades y valores del hombre ecuatoriano; su mentalidad crítica, reflexiva y creadora; conciencia de libertad, solidaridad, responsabilidad y participación, dentro del sistema democrático sustentado en el reconocimiento de los derechos humanos; las aptitudes artísticas, la imaginación creadora y la valoración de las manifestaciones estéticas; una formación científica, humanística, técnica, artística y práctica, impulsando la creatividad y la adopción de tecnologías apropiadas al desarrollo del país; la educación con el trabajo y el proceso productivo, especialmente en los campos agropecuario, industrial y artesanal, de acuerdo con los requerimientos del país; la conciencia cívica, de soberanía y nacionalidad, respetando la identidad cultural de los diferentes grupos étnicos y de sus genuinas expresiones; el conocimiento de los recursos naturales e incentivar su defensa y su aprovechamiento racional y equitativo para obtener el equilibrio ecológico y el crecimiento socioeconómico del país; la comprensión, valoración, defensa y conservación de la salud, el deporte, la educación física, la recreación individual y colectiva y la utilización adecuada del tiempo libre; y, condiciones adecuadas de mutuo conocimiento y estimación de realidades y valores educativos, culturales, cívicos y morales con todos los pueblos y, en especial, con los de mayor afinidad”.

La propuesta se basa en la Psicología cognoscitiva, la misma que se preocupa del conocimiento de los procesos educativos tales como: el Lenguaje, la Percepción, la memoria, el razonamiento lógico y la solución de problemas, es el sujeto considerado como el ente procesador de estímulos, que sacan a relucir el comportamiento humano intelectual<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> González Valerio, 2.010, el paradigma cognitivo como marco interpretativo de la percepción social e individual, condicionantes de los procesos de pensamiento y acción de profesores y alumnos, disponible en: [http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/9838/1/CC\\_40\\_2\\_art\\_42.pdf](http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/9838/1/CC_40_2_art_42.pdf)

### **5.3. JUSTIFICACIÓN**

La propuesta se encamina a que los profesores y estudiantes manejen una guía de actividades con juegos didácticos para el área de Ciencias Naturales en la Institución, de esta manera se consigue desarrollar en el estudiantado las habilidades de aprender a aprender, a investigar, a expresarse, saber escuchar, saber razonar, argumentar, experimentar, cooperar y en definitiva, saber actuar en grupo de una forma asertiva, es decir, con una actitud de respeto mutuo a las diferentes ideas u opiniones, independientemente de que no se compartan, y de argumentación y defensa de las propias dentro del Centro Educativo “Carmen Mora de Encalada.

La guía pretende trabajar especialmente la estructura informal del grupo, la comunicación, participación, empatía, aceptación, tolerancia y desarrollar, en definitiva, unas relaciones respetuosas y asertivas entre todos los miembros, para conseguir así un desarrollo personal y grupal en cuanto a valores y normas se refiere con procedimientos de los bloques del séptimo año de educación en base a estrategias realizados para crear juegos didácticos, y de esta manera mejorar la enseñanza aprendizaje

Una vez realizada la evaluación de los resultados se analizó que si se deja de practicar los juegos didácticos, los alumnos pierden conocimientos que les pueden incentivar a crear vínculos de unidad grupal, socialización, participación, además de los conocimientos alcanzados basados en el desarrollo de aplicaciones que produzcan la participación, adquisición de nuevos aprendizajes. De los estudiantes que se encuestaron manifestaron el 96% que intervendría en la ejecución de una guía didáctica de actividades en juegos didácticos para el avance en el aprendizaje significativo del área en Ciencias Naturales.

### **5.4. OBJETIVOS**

#### **5.4.1. Objetivo General**

Elaborar una guía basada en actividades en juegos didácticos aplicados para el mejoramiento en el rendimiento escolar del aprendizaje de los estudiantes.



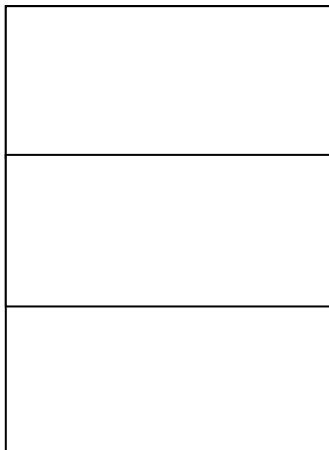
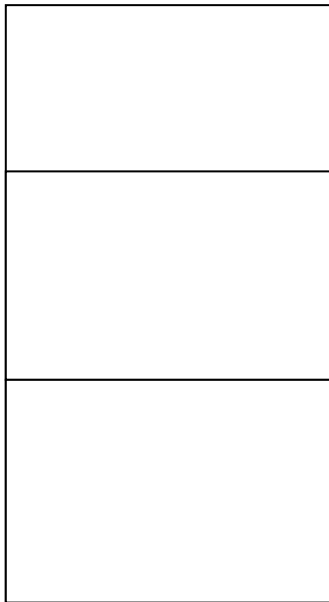
#### **5.4.2. Objetivo Específicos**

- Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes para obtener un mejor aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.
- Promover prácticas realizados en juegos didácticos durante las labores pedagógicas del educador en el salón de clases.
- Realizar una guía didáctica de actividades que impliquen a los educadores en la comunicación activa a los juegos didácticos.

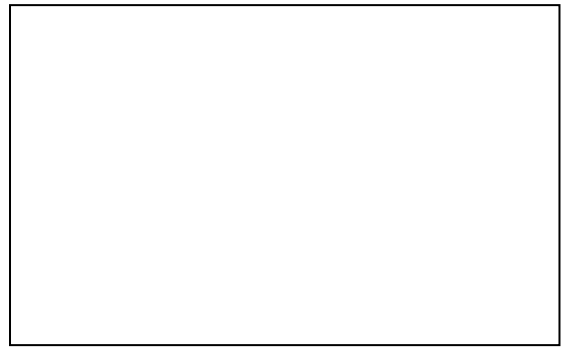
#### **5.5. UBICACIÓN**

La propuesta de esta Guía Didáctica está diseñada para su ejecución en el periodo lectivo 2013-2014, cuya población serán los docentes de la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”, ubicación espacial y geográfica se detalla a continuación:

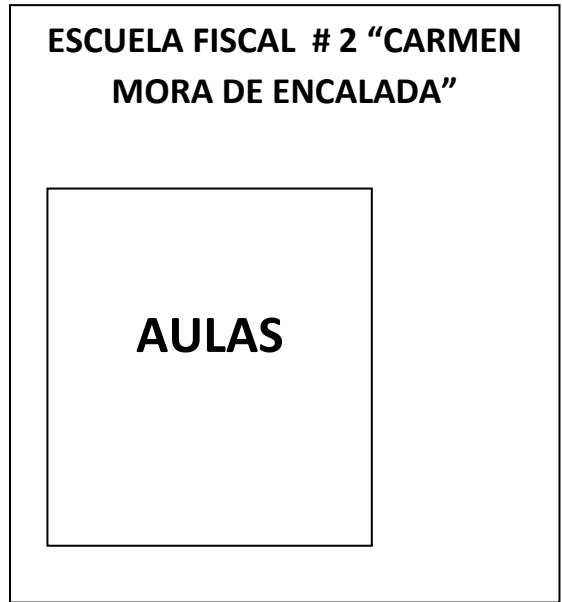
Parroquia:	Naranjal
Cantón:	Naranjal
Provincia:	Guayas
Zona:	Centro sur. Av. Mons. Gilberto Guzmán.
Sostenimiento:	Fiscal
Tipo:	Completa
Participantes:	14 docentes 1 autoridad



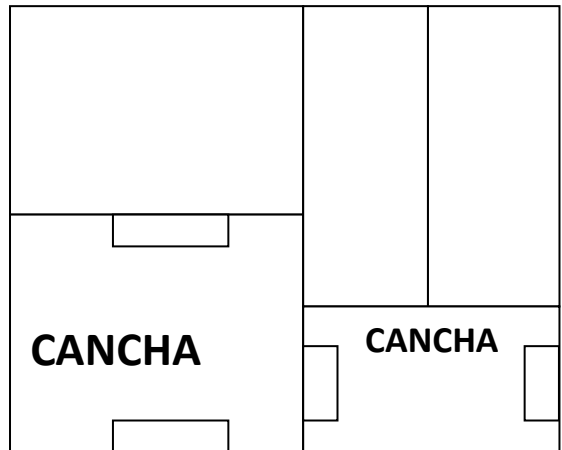
R  
E  
N  
E  
M  
E  
N  
E  
S  
E  
S



**CALLE JUAN PASTOR**



**CALLE JUAN LARREATEGUI**



## **5.6. FACTIBILIDAD**

El desarrollo y posterior aplicación de la presente propuesta, partiendo del estudio previamente realizado, con recursos humanos para su ejecución, y con la cooperación de los involucrados en la Institución Educativa es decir de los profesores y alumnos de la Escuela Fiscal N° 2 “Carmen Mora de Encalada”.

La propuesta de investigación es factible, ya que consiste en promover la elaboración y propuesta que tiene un modelo operativo viable a una solución posible del problema planteado, con el respaldo de las autoridades de la Unidad Educativa, docentes, padres de familia y estudiantes del séptimo año de Educación Básica, de la misma forma se cuenta con los recursos necesarios para un buen desarrollo de la misma.

El único propósito es que se desarrolla es lograr que se aplique en el ambiente educativo y que se logre realizar la guía didáctica de actividades en juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales.

No se necesita de cursos costoso, sino de dar a conocer la guía de juegos didácticos, con la finalidad de poder utilizarlo de la mejor manera y que este a disposición de toda la comunidad educativa.

## **5.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.**

La elaboración de la propuesta se enmarca en el desarrollo de capacitación para los docentes, a través de la realización del plan en la que se emplearán seis talleres participativos y novedosos.

También se realizará un folleto como guía de actividades, que sirva de modelo para que los docentes apliquen las estrategias para potencializar el conocimiento y aprendizaje en el área de Ciencias Naturales entre la comunidad educativa.

Unos de los aspectos más relevantes es el resultado que se espera con la aplicación de los talleres para los docentes, consiguiendo que se renueven las

metodologías de estudios y haciendo que la participación de los estudiantes sea interactiva.

Proponemos esta propuesta para que la puedan utilizar otras Instituciones con la finalidad de mejorar las estrategias de estudios en los docentes. Con el empleo de estos talleres se quiere que los docentes trabajen en actividades con juegos didácticos con los educandos y descubran otras habilidades y destrezas en este campo de acción escolar.

### **5.7.1. Actividades**

Los talleres a desarrollarse son:

Taller N° 1. Diseño de Crucigrama.

Taller N° 2 Sopa de letra.

Taller N° 3. Materiales de reciclaje.

Taller N° 4 Espacios verdes.

Taller N° 5 Juegos de acertijos con pista.

Taller N° 6 Rompecabezas virtuales.

## ÍNDICE

### Sección 1

DISEÑO DE CRUCIGRAMA.

### Sección 2

SOPA DE LETRA.

### Sección 3

MATERIALES DE RECICLAJE.

### Sección 4

ESPACIOS VERDES

### Sección 5

JUEGOS DE ACERTIJOS CON PISTA.

### Sección 6

ROMPECABEZAS VIRTUALES.

## Introducción

El siguiente manual está diseñado con actividades basadas en juegos didácticos que incentiven al docente utilizar estrategias para el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales.

Es esencial aplicar técnicas con juegos didácticos en el salón de clases para que se logre el mejoramiento en el beneficio académico de los estudiantes. La participación de los involucrados produce un constante cambio de energía y desarrolla la capacidad científica con la consecuente asimilación de conocimientos, y refuerza sus experiencias y destrezas en el aprendizaje.

Cuando se aplica los juegos didácticos se estimula la imaginación, razonamiento, de los alumnos, en la realización de actividades como sopa de letra, crucigramas, rompecabezas, juegos de acertijos, espacios verdes, materiales de reciclaje y rompecabezas virtuales, entre otros, donde el estudiante se involucra en la generación de potencialidades con la posible obtención de beneficios para su aprendizaje.

### Objetivo General

Proporcionar a la comunidad educativa una guía con actividades en juegos didácticos, basados en la aplicación de estrategias creativas para la participación y socialización en el proceso de enseñanza-aprendizaje

### Objetivos específicos

- ❖ Emplear actividades relacionados a los juegos didácticos con la aplicación de las diversas técnicas que contiene la guía didáctica.
- ❖ Mejorar las clases con actividades donde los educandos y el profesor intervengan y socialicen activamente.
- ❖ Fomentar las habilidades y destrezas en la interacción, reflexión para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Sección 1**

### **CRUCIGRAMA**

#### **Objetivo:**

Ampliar valores como la imaginación, la colaboración, la competencia sana, la satisfacción, el acatamiento de las reglas y el orden en la aplicación de la palabra.

#### **Materiales:**

Páginas para los crucigramas.

Páginas con las palabras que se va a buscar.

Esferográficos.

#### **Procedimiento:**

El educador presenta el aspecto de un crucigrama que con anterioridad fué elaborado, explicando las palabras que contiene en modo horizontal y vertical.

Inmediatamente distribuye la clase en grupos (4 a 6 personas) y asigna a cada grupo un dígito.

Expone las reglas:

a- La dinámica comienza con el grupo N° 1.

Uno de sus elementos puede comenzar, tratando de reconocer, el término que se localiza en cualquiera de las casillas. Si descubre la letra el profesor ubica este símbolo las veces que se halle en la señalada palabra. Si en un máximo de 30 segundos el grupo de alumnos no menciona una letra, se traslada al próximo grupo de estudiantes. Si encuentra la frase o palabra, el grupo reúne los puntos necesarios.

b- Al lograr acertar el grupo de educandos tiene derecho a descifrar la palabra o letra que pertenece ha dicho número. Sólo tiene una alternativa. Si se equivoca el turno es para el siguiente grupo de estudiantes

c- Cada grupo de alumnos participa cuando le toca su turno, de manera ordenada. Si algún grupo interrumpe cuando el otro grupo de educandos se halla en participación y atina a la palabra o frase, los puntos son para el grupo de estudiantes que estaban actuando.

Al momento de que se han reconocido todas las palabras o frases. El educador suma el puntaje de todos los grupos de alumnos, congratulando al grupo de estudiantes ganador e incentivando a los que consiguieron bajo el puntaje en el crucigrama.

**Destrezas:**

Mejora en las habilidades que solo la práctica lo suministra.

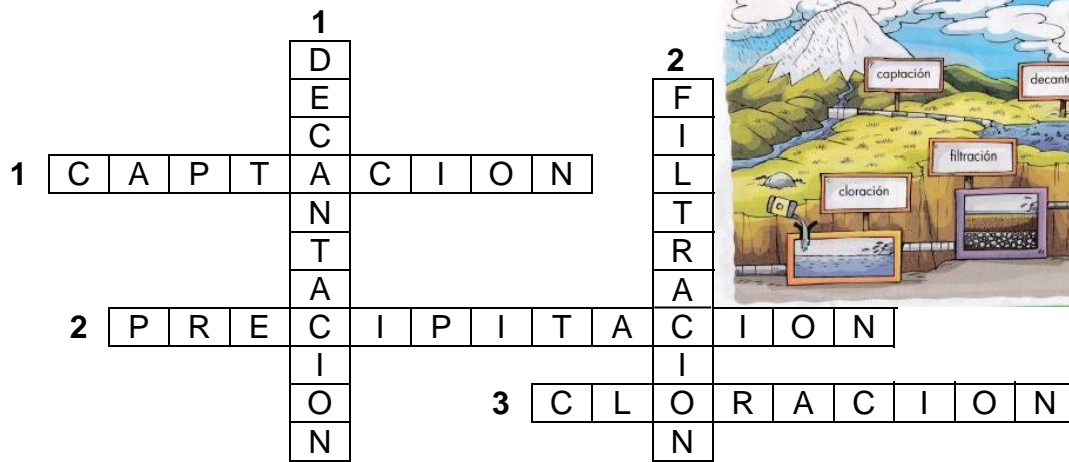
**Beneficios:**

Los crucigramas son una adecuada forma de conseguir una mente en magníficas condiciones.

Los crucigramas son una buena forma de distraerse y pasar las horas divertidos pero también es la mejor manera de mantener la mente activa, es que el desarrollo de esta actividad hace que acrecentemos nuestras aptitudes de razonamiento, la memoria general y la velocidad en nuestros procesos mentales.



# POTABILIZACIÓN DEL AGUA



## Verticales

- 1.- El agua recogida permanece en reposo para que las impurezas más pesadas vayan al fondo del reservorio. Los reservorios conservan componentes de purificación.
- 2.- El agua continua su proceso hasta llegar a unos filtros formados por capas sucesivas de arena y piedra, que retienen las impurezas restantes.

## Horizontales

- 1.- El agua que proviene de los deshielos de los nevados es captada por medio de tuberías que conducen a un reservorio.
- 2.- En esta etapa se adicionan sustancias químicas al agua para que los materiales livianos se precipiten.
- 3.- En este paso se asegura la eliminación de microorganismos por medio de la adición de cloro, una sustancia química con gran poder germicida.

<sup>18</sup> CIENCIAS NATURALES 7, 2011. De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica. Texto para estudiantes. Quito - Ecuador





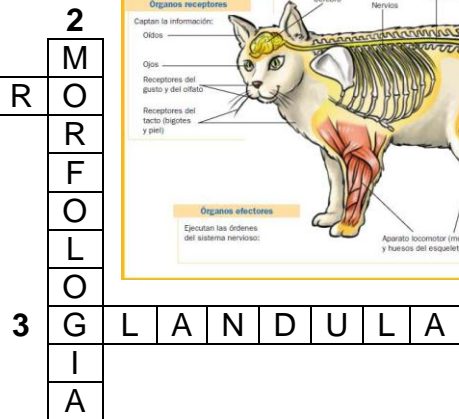
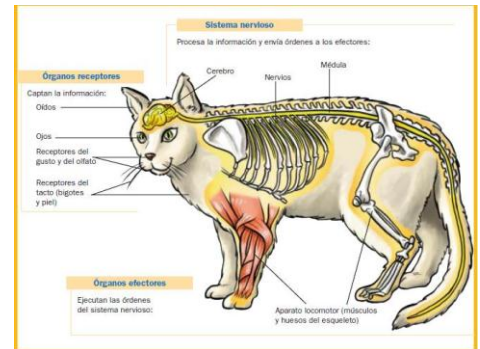
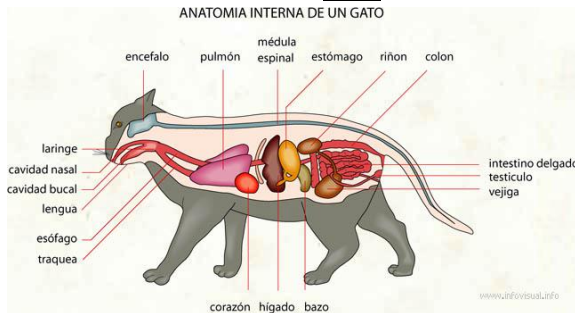
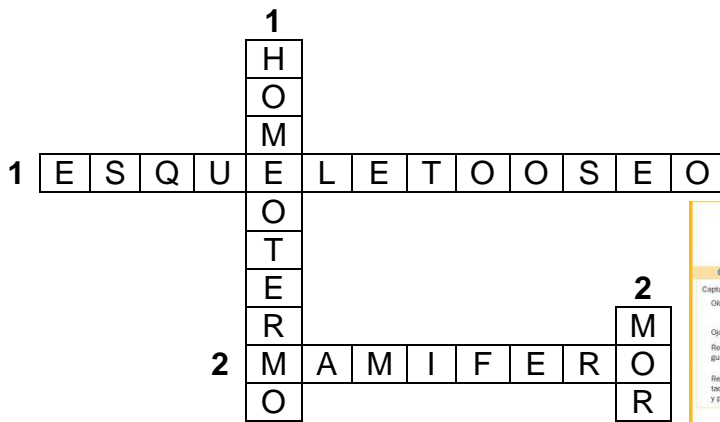
## Horizontales

1.- Relación entre dos organismos en la que uno es el parásito que vive a expensas del otro que es el hospedador. El parásito obtiene provecho permanente, razón por la que no acaba con su vida, pero es desventajosa o destructiva para el hospedador. Por ejemplo, la duela adulta que vive en el hígado humano.

2.- Interacción entre individuos de diferentes especies, por la que ambos se benefician y mejoran su adaptación al medio. Por ejemplo, la interacción entre insectos polinizadores y las flores de plantas angiospermas.

3.- Relación por la que un miembro de la asociación, llamado comensal, se beneficia del alimento no consumido por otra especie. Este no se ve afectado, pero tampoco obtiene provecho. El término significa “compartiendo la mesa”. Por ejemplo, el buitre que come carroña.

## MORFOLOGÍA INTERNA



### Verticales

- 1.-Grupo de seres vivos que mantienen su temperatura corporal dentro de unos límites, independientemente de la temperatura ambiental.
- 2.-Parte de la Biología que trata la forma de los seres orgánicos y de las modificaciones o transformaciones que experimentan.

### Horizontales

- 1.-Es una estructura propia de los vertebrados.
- 2.-Son una clase de vertebrados amniotas homeotermos (de sangre caliente).
- 3.-Organo cuya función es producir una secreción que puede verterse a través de la piel, las mucosas o al torrente sanguíneo.

## **Sección 2**

### **SOPA DE LETRAS**

La sopa de letra es una destreza y dinámica de aprendizaje, para quien la efectúa.

Se conoce como un pasatiempo cuya misión reside en solucionar la encrucijada y descubrir las palabras encubiertas entre todas las letras, con el objetivo de aumentar nuestro glosario, así como incrementar la habilidad y rapidez mental.

#### **Objetivo:**

Practicar el vocabulario mediante la técnica del vocabulario resolviendo las palabras escondidas para el mejoramiento del aprendizaje.

#### **Materiales:**

Ninguno.

#### **Procedimiento:**

El procedimiento para realizar una sopa de letras es fácil. Primero se sitúan las respuestas en las casillas y luego se repletan los huecos restantes con letras al azar.

#### **Destrezas:**

Orales y escritas.

\*Si, al instante que se efectúa una sopa de letras se ejecuta un proceso cognitivo y por resultado se amplía la habilidad mental.

\*Es una actividad muy conveniente porque ayuda a engrandecer el vocablo y desarrolla la habilidad sensorial y motora.

#### **Beneficios:**

La sopa de letra es beneficiosa para conservar una buena agilidad mental.

## CICLO DEL AGUA<sup>19</sup>

B	M	O	L	E	C	U	L	A	S	D	F	V	B	N	M	K	L	O	Z	A	Q	W	E	R
B	N	M	K	L	Ñ	P	Y	T	R	E	W	Q	A	S	D	F	H	G	D	F	V	B	N	M
B	S	O	L	I	D	I	F	I	C	A	C	I	O	N	H	K	L	E	U	D	F	V	S	D
D	X	V	B	M	J	Ñ	R	D	O	D	F	V	B	N	M	K	L	N	D	F	V	B	N	M
K	F	U	S	I	O	N	D	F	N	D	F	V	B	N	A	T	M	O	S	F	E	R	A	U
E	U	D	A	V	I	D	Z	A	D	M	B	R	A	N	O	R	T	E	M	K	J	G	T	Ñ
I	E	R	A	I	Z	A	L	O	E	H	J	K	L	Ñ	H	F	D	E	W	S	X	N	B	M
V	R	I	N	R	O	M	E	R	N	A	T	U	R	A	L	E	Z	A	O	F	R	A	N	C
E	Z	F	G	H	J	K	L	O	S	E	R	T	Y	N	I	J	D	E	R	Y	U	A	S	T
X	A	H	K	L	E	U	D	F	A	S	W	Q	E	R	Q	P	H	L	E	U	D	F	V	E
W	S	O	L	I	D	O	S	W	C	W	F	F	G	L	U	F	I	S	Q	A	G	H	O	M
E	D	Y	U	I	O	P	P	H	I	E	L	O	E	S	I	M	D	J	G	T	Ñ	P	L	P
V	E	O	D	F	V	B	N	M	O	H	K	L	E	U	D	O	R	F	V	B	N	M	U	E
Y	C	A	Q	E	T	Y	D	Y	N	L	J	W	Q	A	O	H	O	L	E	U	D	F	M	R
V	O	M	K	J	O	D	F	V	B	H	J	K	L	Ñ	H	F	G	E	W	S	X	N	E	M
G	H	H	K	L	E	U	D	F	A	F	T	Q	W	E	R	T	E	U	I	O	P	O	N	T
S	E	V	A	P	O	R	A	C	I	O	N	H	K	L	E	U	N	F	V	S	D	J	R	U
H	S	S	D	F	H	K	T	Z	C	V	D	X	V	B	M	J	O	R	D	E	R	Y	U	R
O	I	O	D	F	V	B	M	A	F	T	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	O	P	A	
D	O	O	D	F	V	B	O	O	D	F	V	B	N	M	G	A	S	E	O	S	O	I	O	S
V	N	I	O	P	O	P	S	M	K	J	G	T	Ñ	P	B	M	K	J	G	T	Ñ	P	B	M
G	T	Ñ	P	B	M	K	F	Z	C	V	D	X	V	B	V	Z	A	Q	W	E	R	T	Y	U
S	D	J	L	Ñ	N	D	E	B	U	L	L	I	C	I	O	N	D	F	V	S	D	J	L	Ñ
D	X	V	B	M	J	Ñ	R	D	E	R	Y	U	Z	K	L	Z	A	D	G	J	K	L	L	J
G	T	Ñ	P	B	M	K	A	Z	C	V	A	P	O	R	U	H	J	K	L	Ñ	H	F	D	E

ATMÓSFERA, EBULLICIÓN, EVAPORACIÓN, FUSIÓN, GASEOSO, HIDRÓGENO, HIELO, MOLÉCULAS, NATURALEZA, SOLIDIFICACIÓN, VAPOR, VOLUMEN.

<sup>19</sup> CIENCIAS NATURALES 7, 2011. De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica. Texto para estudiantes. Quito - Ecuador

## DIVERSIDAD DE FLORA EN LOS BOSQUES DE LAS REGIONES: LITORAL, INTERANDINA Y AMAZÓNICA<sup>20</sup>

### LITORAL

Y	U	I	O	P	O	P	S	A	L	I	N	O	K	G	S	H	V	G	D	E	W	Q	F	B	S
K	L	Ñ	H	F	D	E	W	S	X	G	B	M	H	I	E	L	O	F	T	R	Y	U	I	O	U
I	D	Z	I	D	M	B	R	A	N	O	R	T	E	E	K	J	G	T	Ñ	P	B	M	K	J	L
Z	A	B	O	S	Q	U	E	S	Ñ	H	F	D	E	S	S	X	N	B	M	L	E	O	N	M	M
O	M	E	J	N	P	T	O	R	A	L	G	Z	A	E	F	R	A	N	C	I	J	K	T	R	A
J	K	L	E	S	E	R	T	Y	N	I	J	D	E	M	P	T	K	R	I	A	N	B	G	D	N
E	U	D	L	O	D	O	S	O	R	Q	H	K	L	B	U	D	F	V	E	H	J	A	B	C	G
D	O	S	I	C	W	F	F	R	L	U	F	D	S	O	A	G	H	J	M	H	K	R	E	U	L
O	P	P	F	I	R	T	W	G	S	I	M	K	P	C	E	K	N	O	S	M	P	O	E	A	A
V	B	N	M	O	H	K	L	A	U	D	O	D	F	A	B	E	S	T	U	A	R	I	O	O	R
O	L	L	A	N	L	J	W	N	A	O	H	K	L	D	U	D	F	V	R	G	J	R	Ñ	O	P
O	D	I	V	B	H	J	K	I	Ñ	H	F	D	E	U	S	X	N	B	M	P	O	A	O	D	G
E	U	G	F	A	F	T	P	A	R	T	I	C	U	L	A	P	O	C	T	O	D	S	V	B	F
O	R	U	C	P	O	N	H	A	L	E	U	D	P	A	V	A	J	L	U	O	D	K	V	B	N
H	K	A	Z	C	V	D	X	V	B	M	J	Ñ	R	H	E	R	Y	U	R	H	K	K	E	U	D
O	B	N	p	A	F	T	Q	W	E	R	O	S	I	O	N	P	O	P	V	I	E	N	T	O	N
V	B	E	O	D	F	V	B	N	M	G	P	S	E	p	S	O	I	O	S	I	O	H	O	P	L
O	P	R	M	K	J	G	T	Ñ	P	B	M	K	J	G	T	Ñ	P	B	M	K	J	I	T	Ñ	P
M	K	O	Z	C	V	D	X	V	B	V	Z	A	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	K	Z	A	Q
N	D	I	B	U	L	S	E	D	I	M	E	N	T	A	C	I	O	N	L	N	D	F	V	S	D
J	Ñ	R	D	E	R	Y	U	Z	K	L	Z	A	D	G	J	K	L	L	J	F	Q	Z	C	V	M
M	K	A	Z	C	V	D	X	V	B	U	H	J	K	L	Ñ	H	F	D	E	W	S	X	N	B	M
E	W	S	X	N	B	M	H	J	K	M	Z	C	V	D	X	V	B	M	J	Ñ	R	D	E	R	Y
Y	U	I	O	R	A	I	C	E	S	A	E	R	E	A	S	P	Ñ	O	Y	O	S	X	N	B	M

BOSQUES, EROSIÓN, ESTUARIO, IGUANERO, LODOSO, MANGLAR, PARTICULA, PAVA, RAÍCES AÉREAS, SALINO, SEDIMENTACIÓN, VIENTO.

<sup>20</sup> CIENCIAS NATURALES 7, 2011. De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica. Texto para estudiantes. Quito - Ecuador



## INTERANDINA<sup>21</sup>

P	Y	T	R	E	W	G	A	S	R	F	A	G	D	I	L	B	V	M	K	L	Ñ	P	Y	R
I	F	A	C	A	C	I	O	N	F	K	S	E	U	O	L	V	A	D	J	L	Ñ	N	D	C
Ñ	R	C	S	P	E	D	I	E	L	K	L	N	D	S	E	B	B	M	K	L	O	P	Y	I
N	D	I	N	F	L	A	N	C	O	S	L	O	D	F	R	B	L	M	K	L	Ñ	P	Y	L
D	Z	O	D	M	B	S	A	N	R	R	T	E	E	K	A	G	E	Ñ	P	B	M	K	J	L
A	B	N	S	Q	U	E	S	Ñ	E	F	D	E	S	S	O	N	S	M	L	E	O	N	M	O
M	E	H	N	A	T	P	R	A	S	E	Z	A	E	F	R	A	F	C	I	J	K	T	R	S
S	C	O	S	A	S	T	Y	N	I	J	D	E	M	A	I	E	F	I	A	N	B	G	D	O
U	D	C	O	D	O	S	O	R	Q	H	K	L	B	U	E	F	R	E	H	J	A	B	C	J
O	S	C	A	C	T	U	S	L	K	I	C	H	W	A	N	H	E	M	H	K	R	E	U	U
P	P	I	I	R	T	W	G	S	I	M	K	U	C	E	T	N	J	S	M	O	R	U	P	S
E	N	D	O	H	K	L	A	U	D	O	D	M	A	B	A	M	O	E	O	T	E	V	B	L
N	L	E	N	L	J	W	N	A	O	H	K	E	D	U	L	F	L	R	H	F	N	G	O	H
C	F	N	B	H	J	K	I	Ñ	H	F	D	D	U	S	X	N	G	M	P	M	A	O	D	G
O	D	T	A	O	T	Q	C	E	R	T	Y	B	R	O	M	E	L	I	A	S	S	V	B	F
S	A	A	I	N	N	H	A	L	E	U	D	P	A	V	A	J	D	U	O	T	K	V	B	N
K	T	L	C	G	D	X	V	H	T	P	Y	C	U	N	D	O	S	R	H	E	K	E	U	D
S	M	V	A	O	L	E	S	S	E	C	O	S	F	J	K	O	P	A	O	S	J	V	B	N
B	O	Y	D	S	V	B	N	M	S	A	C	A	C	I	A	S	O	S	I	O	H	O	P	L
S	G	O	S	H	G	T	Ñ	P	P	M	F	G	K	I	O	L	Ñ	H	D	A	W	F	C	J
K	E	S	O	A	P	O	S	B	E	O	R	Q	U	I	D	E	A	S	I	O	K	Z	A	Q
D	E	B	U	L	S	U	D	I	C	P	N	T	A	C	M	U	S	G	O	S	F	V	S	D
Ñ	O	R	B	P	L	E	S	K	I	Z	A	D	G	J	K	L	L	J	F	Q	Z	C	V	M
K	A	Z	C	V	D	X	V	B	E	H	E	L	E	C	H	O	S	E	W	S	X	N	B	M
W	S	X	N	B	M	H	J	K	S	Z	C	V	D	X	V	B	M	J	Ñ	R	D	E	R	Y
U	I	O	P	O	P	L	T	R	E	H	J	K	L	Ñ	H	F	D	E	W	S	X	N	B	M

**ACACIAS, BROMELIAS, CACTUS, FLANCOS, FLORES, FRÉJOL, HELECHOS, HONGOS, KICHWA, MUSGOS, ORQUÍDEAS, PENCOS.**

<sup>21</sup> CIENCIAS NATURALES 7, 2011. De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica. Texto para estudiantes. Quito - Ecuador

## AMAZÓNICA

P	Y	T	R	E	C	G	L	S	R	F	A	G	D	I	L	B	V	M	K	L	Ñ	P	Y	R
I	F	A	C	O	K	T	A	G	U	A	S	C	P	S	L	V	A	D	J	L	U	N	D	C
Ñ	R	C	S	P	E	D	I	E	L	K	L	N	D	S	E	B	B	M	K	L	O	P	Y	I
N	D	I	N	F	S	P	N	C	O	S	L	O	D	F	R	B	L	M	K	L	Ñ	P	Y	L
D	Z	O	D	M	H	S	A	N	R	R	T	E	E	K	A	S	E	Ñ	P	B	M	K	J	L
U	E	S	H	L	M	E	D	K	S	T	R	H	P	L	C	A	L	K	S	E	O	N	M	O
M	E	H	N	A	F	U	R	A	S	E	Z	A	E	F	R	P	F	C	I	J	K	T	R	S
S	C	O	S	A	D	T	Y	N	I	J	D	E	M	A	I	O	F	I	A	N	B	G	D	O
U	D	C	O	D	O	S	O	R	Q	H	K	L	B	U	E	T	C	A	U	C	H	O	C	J
A	P	O	L	Ñ	T	R	G	L	K	I	C	H	W	A	N	A	A	M	H	K	R	E	U	U
P	P	I	I	P	T	W	G	B	I	O	D	I	V	E	R	S	I	D	A	D	R	E	K	S
B	N	D	O	U	K	L	A	U	D	O	D	M	A	B	A	E	A	E	O	T	E	V	B	L
L	L	E	N	H	J	W	N	A	O	H	K	E	D	U	L	A	C	R	P	L	N	G	I	S
D	F	N	B	N	J	K	I	Ñ	H	F	D	A	H	S	X	S	T	M	P	M	A	O	D	G
U	D	T	A	E	C	O	K	I	Ñ	T	E	H	A	O	M	O	E	T	O	A	S	V	B	F
C	A	A	I	Y	N	H	A	L	E	U	D	A	M	V	A	J	G	U	A	Y	U	S	A	N
A	N	L	C	P	D	X	V	H	U	A	Y	P	P	N	T	O	I	R	H	E	K	E	U	D
O	M	V	A	P	L	E	S	S	E	P	O	O	L	J	A	O	S	A	O	S	J	V	B	N
B	O	Y	D	C	V	B	N	M	S	R	S	L	I	S	P	I	T	S	R	J	B	K	E	L
A	G	O	S	E	X	P	T	Ñ	C	P	F	A	J	I	A	L	M	H	D	A	W	F	C	J
K	E	S	T	I	D	O	S	B	E	B	A	Q	S	E	L	T	C	U	I	O	K	Z	A	Q
D	E	B	U	B	S	E	D	P	C	L	N	T	A	C	O	O	A	C	H	I	O	T	E	D
Ñ	A	P	B	O	L	E	S	K	C	E	H	R	P	J	S	L	S	J	F	Q	Z	C	V	M
K	A	Z	C	F	A	M	A	Z	O	N	I	C	A	Ñ	P	F	H	E	W	S	X	N	B	M
W	S	X	N	R	M	H	J	K	S	Z	C	V	D	X	V	B	Y	J	Ñ	R	D	E	R	Y
U	I	O	P	E	P	L	T	R	E	H	J	K	L	Ñ	H	F	R	E	W	S	X	N	B	M

ACHIOTE, AMAPOLA, AMAZÓNICA, CEIBO, BIODIVERSIDAD, CAOBA, CAUCHO, ECOSISTEMA, GUAYACÁN, GUAYUSA, MATAPALOS, TAGUA.

## CLASIFICACIÓN DE LOS MAMIFEROS<sup>22</sup>

### MONOTREMAS

P	F	T	Q	W	C	R	P	A	L	V	A	I	N	I	G	L	A	S	H	Y	T	F	D	I	T
A	A	G	U	B	R	H	L	K	L	Ñ	H	F	D	E	L	S	X	G	B	M	H	I	E	C	P
P	F	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>I</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	S	P	L	J	O	U	T	J	K	O	R	I	A	N	O	E
A	E	<b>O</b>	O	O	A	C	N	U	I	O	E	Z	M	S	N	G	P	A	R	R	E	C	U	R	L
V	C	<b>N</b>	O	B	S	A	T	Ñ	P	Y	G	R	E	P	D	A	S	N	F	U	Q	K	L	D	I
E	F	<b>O</b>	B	E	O	C	A	C	U	L	E	S	D	E	U	B	N	E	S	T	U	A	R	I	C
R	T	<b>T</b>	G	U	A	S	S	Ñ	P	Y	C	U	C	H	L	C	H	O	F	A	I	D	F	R	A
A	G	<b>R</b>	R	Z	A	P	I	D	I	F	A	C	G	<b>N</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	E	S	D	P	S	L	N
C	C	<b>E</b>	D	A	L	S	N	J	Ñ	R	B	S	P	E	S	I	L	O	K	L	N	D	S	E	O
E	H	<b>M</b>	K	S	<b>M</b>	S	D	Ñ	N	D	E	N	F	S	A	N	I	P	S	L	A	D	F	R	S
A	O	<b>A</b>	E	U	E	A	U	I	D	Z	Z	D	M	H	S	A	<b>M</b>	E	R	T	L	E	K	A	F
S	R	<b>S</b>	I	E	<b>M</b>	O	S	Q	U	E	A	H	U	M	E	L	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>H</b>	<b>E</b>	<b>O</b>	<b>Q</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>H</b>
F	M	C	B	R	<b>B</b>	N	T	O	M	E	D	N	A	F	U	R	<b>N</b>	E	E	Z	A	U	F	R	K
R	Ñ	G	O	N	<b>R</b>	S	R	O	S	C	E	S	A	D	T	Y	<b>T</b>	Z	J	D	E	I	A	I	O
T	J	J	S	A	<b>A</b>	K	I	R	U	D	M	O	D	O	S	O	<b>A</b>	O	N	O	A	<b>D</b>	<b>L</b>	<b>L</b>	<b>A</b>
G	L	K	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>N</b>	<b>I</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>C</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>G</b>	<b>B</b>	<b>S</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>V</b>	<b>N</b>	<b>A</b>	<b>O</b>	<b>A</b>
C	L	A	U	D	<b>A</b>	U	L	U	Ñ	T	R	L	A	W	G	<b>A</b>	O	M	K	E	<b>A</b>	E	R	C	
O	L	P	E	N	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>R</b>	<b>E</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	B	K	L	<b>A</b>	<b>N</b>	H	O	D	S	A	B	O	E
E	O	S	T	R	A	S	G	D	L	L	W	N	O	J	W	N	G	F	D	E	D	O	S	H	A
O	N	E	P	O	S	K	G	E	D	F	K	B	L	J	K	I	T	D	F	<b>C</b>	<b>R</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	<b>P</b>
D	G	S	R	H	C	R	L	S	T	J	C	E	H	S	J	S	I	S	T	Ñ	M	A	O	P	O
E	D	C	O	E	D	A	R	<b>G</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>U</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	<b>L</b>	<b>S</b>	<b>U</b>	<b>D</b>	<b>P</b>	<b>M</b>	<b>V</b>	<b>A</b>	<b>J</b>

ALIMENTABAN, CRIAS, EQUIDNA, GLÁNDULAS, LECHE, OVÍPAROS, MONOTREMAS, MEMBRANAS, NADAR,  
ORNITORRINCO, SECRETAN.

<sup>22</sup> CIENCIAS NATURALES 7, 2011. De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica. Texto para estudiantes. Quito - Ecuador

## MARSUPIALES

P	F	T	Q	W	C	R	P	A	L	V	A	I	N	I	G	L	A	S	H	Y	T	F	D	I	T
A	A	G	U	B	R	H	L	K	L	Ñ	H	F	D	E	L	S	X	G	B	M	H	I	E	C	P
B	E	O	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>I</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>S</b>	<b>V</b>	<b>I</b>	<b>P</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>M</b>	<b>O</b>	<b>E</b>
G	U	A	A	E	O	O	O	A	I	O	E	Z	M	S	N	E	H	A	R	R	E	C	<b>A</b>	R	L
R	Z	A	R	C	N	O	B	S	P	Y	G	R	E	P	D	<b>P</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>F</b>	<b>U</b>	<b>Q</b>	<b>K</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>I</b>
D	A	L	S	F	O	B	E	O	U	L	E	S	D	E	U	L	N	E	S	T	U	A	<b>R</b>	<b>I</b>	<b>C</b>
K	S	<b>M</b>	<b>U</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>G</b>	<b>U</b>	<b>A</b>	<b>P</b>	<b>Y</b>	<b>C</b>	<b>U</b>	<b>C</b>	<b>H</b>	<b>P</b>	<b>I</b>	<b>E</b>	<b>L</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>U</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>A</b>
E	U	E	P	G	R	R	Z	A	I	F	A	C	G	N	A	E	A	R	E	S	D	O	S	L	N
B	E	O	I	C	E	D	A	L	Ñ	R	B	S	P	E	S	<b>G</b>	<b>L</b>	<b>O</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>O</b>
G	U	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>U</b>	<b>R</b>	<b>A</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>N</b>	<b>F</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>U</b>	<b>I</b>	<b>P</b>	<b>S</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>S</b>
R	Z	A	L	O	A	E	U	E	D	Z	Z	D	M	H	S	E	M	E	R	T	L	E	V	A	F
D	A	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>L</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>L</b>	<b>E</b>	<b>C</b>	<b>H</b>	<b>E</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>H</b>
K	S	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>B</b>	<b>N</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>M</b>	<b>E</b>	<b>D</b>	<b>N</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>U</b>	<b>R</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>Z</b>	<b>A</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>K</b>
D	E	G	O	N	R	S	R	O	S	C	E	C	A	D	T	Y	T	Z	J	D	E	M	<b>N</b>	<b>I</b>	<b>O</b>
G	J	J	S	A	A	K	I	R	U	D	<b>M</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>P</b>	<b>U</b>	<b>S</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>U</b>	<b>T</b>	<b>L</b>	<b>A</b>
B	I	K	O	R	N	I	T	O	R	R	I	N	C	O	R	G	B	S	I	C	V	W	<b>R</b>	<b>O</b>	<b>A</b>
C	L	A	U	D	A	U	L	U	N	U	T	G	I	A	W	G	A	O	M	K	E	C	<b>E</b>	<b>R</b>	<b>C</b>
O	L	<b>N</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>N</b>	J	R	E	T	A	U	B	K	L	A	N	H	O	D	S	A	J	O	E
E	O	S	T	R	A	S	G	D	L	L	W	R	O	J	W	N	G	F	D	E	D	O	S	H	A
O	N	E	P	O	S	K	G	E	D	F	<b>K</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>I</b>	<b>T</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>S</b>	<b>X</b>	<b>S</b>
D	G	S	R	H	C	R	U	S	T	A	C	E	O	S	J	S	I	S	T	E	M	A	O	P	O
E	D	C	O	E	D	A	R	S	R	A	H	I	S	N	H	A	L	S	U	D	P	M	V	A	J

CANGURO, DESARROLLARSE, FUERA, KOALA, MADURAS, MADRE, MAMÍFEROS, MARPUSIA, NACEN, PIEL, REPLIEGUE, VIENTRE.

## PLACENTARIOS

P	F	T	Q	W	C	R	P	A	L	V	A	I	I	M	P	L	R	T	I	N	T	E	D	I	T
A	A	G	U	B	R	H	L	D	L	Ñ	H	F	D	E	L	S	X	G	B	M	H	I	E	C	P
B	N	O	M	A	M	I	F	E	R	O	S	V	J	P	A	R	P	S	K	R	I	A	M	O	E
V	I	V	I	P	A	R	O	S	I	O	E	Z	M	S	N	E	H	A	R	R	E	C	A	R	L
R	M	A	R	C	N	O	B	A	P	Y	G	R	E	P	D	P	M	N	F	U	Q	K	D	D	I
D	A	L	S	F	O	B	G	R	K	P	L	P	D	E	U	L	A	E	S	T	U	A	R	I	C
K	L	M	U	T	T	G	U	R	P	Y	C	U	C	H	P	I	T	L	F	A	F	P	L	R	A
E	E	E	P	G	R	R	Z	O	I	F	A	C	G	N	A	E	E	R	E	S	D	O	S	L	N
B	S	O	I	C	E	D	A	L	Ñ	R	B	V	P	E	N	T	R	L	K	L	N	D	S	E	P
G	G	M	A	D	P	R	A	L	N	D	E	N	F	S	A	U	N	P	S	L	A	D	F	R	L
R	T	A	L	O	A	E	U	A	D	Z	Z	D	M	H	S	E	O	E	R	T	L	E	V	A	A
D	A	D	E	S	A	R	R	N	L	L	A	R	S	E	E	L	P	C	H	L	O	P	I	C	C
K	S	M	S	R	B	N	T	O	M	E	D	N	A	F	U	R	N	E	E	Z	A	E	E	R	E
D	E	G	O	D	I	S	T	R	I	B	U	C	I	O	N	Y	T	Z	J	D	E	M	N	I	N
G	J	J	S	I	A	K	I	R	U	D	M	A	R	P	U	M	A	M	I	F	E	R	O	S	T
B	I	K	O	V	N	I	T	O	R	R	I	N	C	O	R	G	B	S	I	C	S	W	R	O	A
C	L	A	U	E	A	U	L	U	N	U	T	G	I	A	W	G	A	O	M	K	P	C	E	R	R
O	L	N	A	R	E	N	J	R	E	T	A	U	B	K	L	A	N	H	O	D	E	A	J	O	I
E	O	S	T	S	A	S	G	D	L	L	W	R	O	J	W	N	G	F	D	E	C	O	S	H	O
O	N	E	P	I	S	K	G	E	D	F	K	F	A	L	L	I	T	D	F	D	I	F	S	X	S
D	G	S	R	D	C	R	Ñ	S	T	L	C	E	P	S	J	S	I	S	T	E	E	A	O	P	L
E	D	C	O	A	D	A	P	T	A	C	I	O	N	E	S	A	L	S	U	D	S	M	V	A	H
N	E	P	I	D	K	G	E	D	F	K	O	P	L	Ñ	I	T	D	F	N	L	M	E	R	P	B

ADAPTACIONES, ANIMALES, DESARROLLAN, DISTRIBUCIÓN, ESPECIES, MAMÍFEROS, MATERNO, PLACENTARIOS, VIVÍPAROS.

### Sección 3

#### MATERIALES DE RECICLAJE.

##### Objetivo:

Mantenimiento o ahorro de energía.

Cuidado o conservación de los recursos naturales.

Disminución de la medida de desechos que hay que eliminar.

Protección del entorno ambiental.

Disminuir el volumen de residuos ya que lo que se recicla se puede emplear a otro uso.

##### Materiales:

Papel	Materiales textiles	Pinturas
Materia orgánica	Chatarra	Aceites
Medicamentos	Metal	Plásticos
Pilas	Vidrios	

##### Destrezas:

El desarrollo de las habilidades motoras y sensitivas en los alumnos es de vital importancia, se ha percibido que desde estas destrezas se pueden estimular diversos procesos artísticos en los educandos, la ausencia de estas crea temores en la expresión artística y artesanal de ellos.

Desde la perspectiva artística se ha podido visualizar que los estudiantes son más delicados, y desarrollan muchos de las áreas del cerebro las cuales se manifiestan en el pensamiento, la oralidad, el pensamiento matemático, la lógica la creatividad y se deja ver las habilidades y destrezas de cada estudiante, ya que muchas veces

son muy creativos pero poco activos para otras áreas del conocimiento, es por esto que se requiere poner en práctica

**Beneficios:**

El reciclaje y los beneficios que aporta se pueden clasificar en tres distintas pero a la vez relacionadas áreas de interés, como son el ámbito económico, el socio-cultural y el medio ambiental.

En lo que se refiere a los beneficios medioambientales del reciclaje, lo principal es el ahorro de materias primas durante los procesos de fabricación ya que implican un menor gasto de los recursos naturales de nuestro planeta. Pero también existe otro punto a tener en cuenta y es el de reducción de las emisiones de CO<sub>2</sub> a la atmósfera, por lo que los niveles de contaminación también se disminuyen.

## USO RACIONAL Y SUSTENTABLE DE LA FLORA

### **Objetivos:**

Reciclar botellas con el objetivo de conservación de nuestro medio ambiente y ayudar a los más necesitados.

### **Materiales:**

Una botella de bebida sin alcohol, refresco o jugo (si es grande mejor).

Cuerda, cabo

Tijeras o navaja.

Marcador de pizarra.

Gancho o clavo para pared sesgada o techado.

### **Procedimientos:**

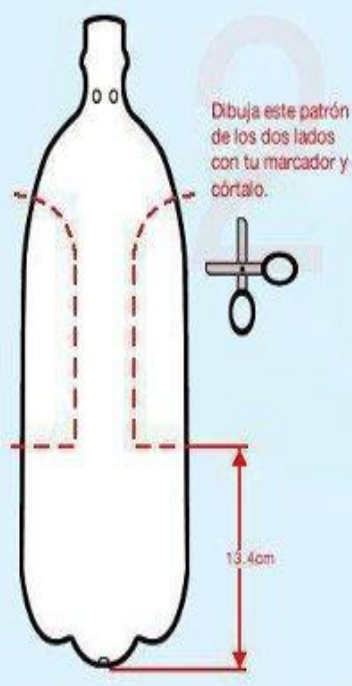
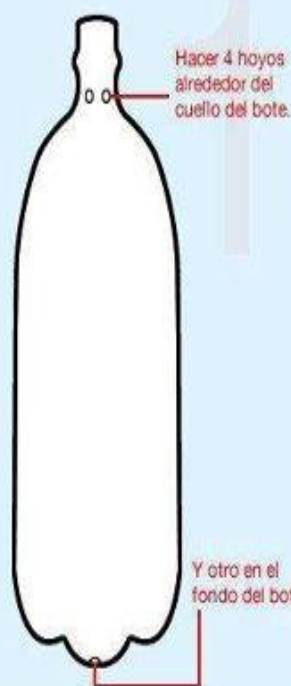
1. Hacer cuatro hoyos alrededor del cuello de la botella. Hacer otro en el fondo para que pueda drenar el agua.
2. Dibuja los costados de la botella tal como indica la imagen y luego córtalo con una tijera o cuchillo. Teniendo el espacio abierto ya se puede colocar la tierra con el plantín.
3. Colocar un gancho en el techo o pared inclinada donde se quiera ubicar la maceta. Y por último, atar la soga por los hoyos del cuello de la botella dejar el largo necesario o gusto y luego atarlo al gancho.



# Como hacer una maceta colgante con un bote PET de soda de 2 litros

## Materiales:

- Un bote de 2 litros de soda.
- Tijeras, cuchillo o navaja.
- Cordón, sogas o agujetas.
- Marcador de Pizarrón.



por Tony Ruiz  
Para La Bioguía, una guía para vivir verde.

Para más información, visita [La Bioguía en Facebook](#)

## Sección 4

### ESPACIOS VERDES

#### Objetivos:

##### Objetivos Generales:

Identificar y conocer los espacios verdes de la Institución Educativa y del entorno cercano.

Valorar y transmitir los beneficios que otorgan los espacios verdes a la población urbana (recreación, esparcimiento, disfrute, etc.)

Fomentar la toma de conciencia y de cambio de actitud respecto del cuidado y mantenimiento de los espacios verdes.

#### Destreza:

Desarrollar una conciencia ecológica integral.

#### Beneficios:

Los espacios verdes sirven como filtros de contaminantes atmosféricos como CO<sub>2</sub>, SO<sub>2</sub> Y CO y otros gases de combustión, según se especula un espacio verde que tenga una buena arbolada puede reducir entre un 10% y 20% de gases tóxicos que pueden ser dañinos para el ser humano es su sistema respiratorio, además si la fertilidad del suelo es prospera el espacio verde podrá ser conservado para poder seguir plantando árboles y plantas que ayuden en este proceso.



## **Sección 5**

### **JUEGOS DE ACERTIJOS CON PISTA.**

Se entiende como acertijo a un juego de palabras que tiene como objetivo que una persona descubra a que se refieren.

Usualmente son un juego de palabras o adivinanzas que deben servir para que por medio de la lógica se descubra su objetivo oculto.

#### **Objetivo:**

Desarrollar el pensamiento de la lógica y el razonamiento para descubrir el enigma que lleva escondido.

#### **Materiales:**

#### **Procedimiento:**

La clave para escribir un acertijo satisfactorio es trabajar hacia atrás a partir de la respuesta.

Un buen acertijo debe ser un poco complicado, pero no imposible de averiguar.

1.-Decide lo que quieres que sea la respuesta.

Una respuesta simple es mejor, un objeto de la casa, un proceso básico o un fenómeno natural. Algunos ejemplos podrían ser un zapato (objeto), la quema de una vela (proceso) o un volcán (fenómeno natural).

2.- Haz una lista de las características que hacen la respuesta única. Elabora una lluvia de ideas sobre tantas características como sea posible y escríbelas. Por ejemplo, los zapatos, a diferencia de los calcetines u otros revestimientos del pie, tienen lengua y plantas, los volcanes son calientes e incandescentes en su interior.

3.- Elige dos elementos de la lista que no sean las primeras cosas que vengan a la mente cuando se piense en la respuesta.

Por ejemplo, todo el mundo sabe que los volcanes erupcionan pero la gente no suele pensar en el hecho de que se encuentran en grupos.

4.-Busca los artículos en la lista que se podrían utilizar para ser comprados metafóricamente con los humanos. Por ejemplo, los zapatos tienen lengua y plantas, que también son cosas que la gente puede tener. Si un volcán fuera una persona tendría una indigestión grave en su vientre.

5.-Imagina que la respuesta a la adivinanza es una persona contándote acerca de sí misma. ¿Cuáles son sus talentos? ¿Cómo se siente? Escribe una descripción que sea de por lo menos tres oraciones.

Incorpora los elementos que elegiste de la lista.

6.- Escribe tu adivinanza desde la perspectiva del objeto, proceso o fenómeno que hayas elegido. Trata de hacer tu descripción inteligente y sorprendente. Incluye suficientes pistas para que una persona sensata pueda adivinar la respuesta. Por ejemplo, el enigma de un zapato podría leerse:

“Caminas por todo mi cuerpo pero mi lengua nunca se queja”.

7.-Prueba tu enigma con un amigo. No debe ser demasiado difícil de adivinar.

### **Destrezas:**

El desarrollo de habilidad, destreza cognitiva y de comunicación.

### **Beneficios:**

Para cuidar el cuerpo es aconsejable hacer ejercicios para la mente de este modo, la misma se pondrá en funcionamiento y comenzara a razonar, pensar y aplicar la lógica. Algunos ejercicios para la mente son los acertijos. Además el juego es como una estrategia de aprendizaje en el aula.

## MAMIFEROS: CARACTERÍSTICAS INTERNAS Y EXTERNAS

### ACERTIJOS DE ANIMALES

01. ¿Quién allá en lo alto de las ramas mora y allí esconde, avara, todo lo que roba?

02. ¿Iba una vaca de lado, luego resultó pescado?

03. ¿Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dice que va llena?

04. ¿Sal al campo por las noches, si me quieres conocer, soy señor de grandes ojos, cara sería y gran saber?

05. ¿Cuál será aquel animal que rebuzna y no es borrico; en la cara, en el hocico y en el cuerpo es casi igual que trabaja irracional, que lo que come merece, tiene de burro la cara no es borrico y lo parece?

06. ¿No lo parezco y soy pez, y mi forma la refleja una pieza de ajedrez?

07. ¿Lo rascaba llorando de la crin a la cola y en él se iban tronando por una loma?

08. Mi picadura es dañina, mi cuerpo insignificante, pero el néctar que yo doy os lo coméis al instante?

09. ¿No vuela y tiene un ala, no es camión y hace cran?

10. ¿Nunca camina por tierra, ni vuela, ni sabe nadar pero aun así siempre corre, sube y baja sin parar

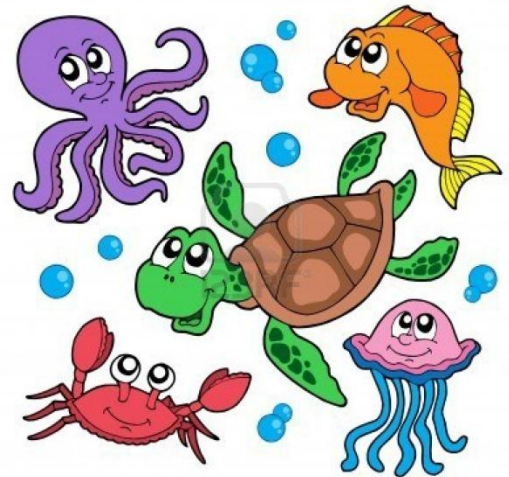
11. ¿Desde hace miles de años hemos





transportado al hombre; ahora nos llevan escondidos en el motor de sus coches?

12. ¿Una gran madre con cien hijas y a todas ponen camisas?
13. ¿Tiene ojos y no ve, tiene agua y no la bebe, tiene carne y no la come, tiene barba y no es hombre?
14. ¿Qué es una cosa que espera en nuestra volverse? Esta verde por fuera y también suele venderse.



## SOLUCIONES

01. la ardilla.
02. el bacalao.
03. la ballena.
04. el búho.
05. la burra.
06. el caballito de mar.
07. el caballo.
08. la abeja.
09. el alacrán.
10. la araña.
11. los caballos.
12. la granadilla.
13. el coco.
14. La pera



Cuantas manos le dio el mar  
a este extraño pasajero  
que lo quieren contratar  
para que juegue de arquero  
¿Quién es?

**El Pulpo**



Sin tener alas yo vuelo.  
Tengo cola y no soy ave,  
y como usted muy bien sabe,  
Sin viento me voy al suelo.

¿Quién es?

**La Pluma**



No es cama  
no es león  
y desaparece en cualquier rincón  
¿Quién es?

**El Camaleón**



Adivina, adivinanza  
Vuela entre las flores  
con sus alas de colores  
¿Quién es?

**La Mariposa**



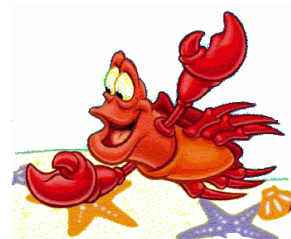
Iba una vaca de lado,  
Luego resultó pescado.  
¿Quién es?

**El Bacalao**



Adivina quién soy yo.  
Que al ir parece que vengo  
Y al venir es que me voy.  
¿Quién es?

**El Cangrejo**



## Sección 6

### ROMPECABEZAS VIRTUALES

#### Objetivo:

EL rompecabezas permite interactuar de manera más entretenida y didáctica, con el objetivo de que la facilidad del uso del Software permita aprender jugando.

#### Materiales:

Hay páginas en internet que puedes descargar o jugar interactivamente, aquí algunos links:

<http://www.misjuegos.com.mx/rompecabezas/rompecabezas-de-animales/>

#### Rompecabezas de animales



Escoge el nivel de dificultad y arma el rompecabezas de pollitos. Has clic izquierdo para seleccionar una pieza, utiliza la barra espaciadora o las flechas para rotar la pieza y ordénalas todas en el lugar correcto, para soltar la pieza vuelve a hacer clic con el botón izquierdo del mouse.





<http://www.rompecabezasgratis.com/categoria/animales/>



### Rompecabezas de Animales



#### Categorías

- Animados
- Animales
- Arte
- Caricaturas
- Celebraciones



Libélula azul



Tortuga



Gansitos



Cisnes



Águila calva pescando



Mariposa



Orca



Libélula de cuatro puntos

<http://www.imagui.com/a/rompecabezas-de-animales-TA6GK4zzG>

## Rompecabezas de animales

Este álbum de 'Rompecabezas de animales' con 22 fotos e imágenes no tiene descripción. Puedes sugerir una descripción de éste álbum y publicar nuevas fotos en él.

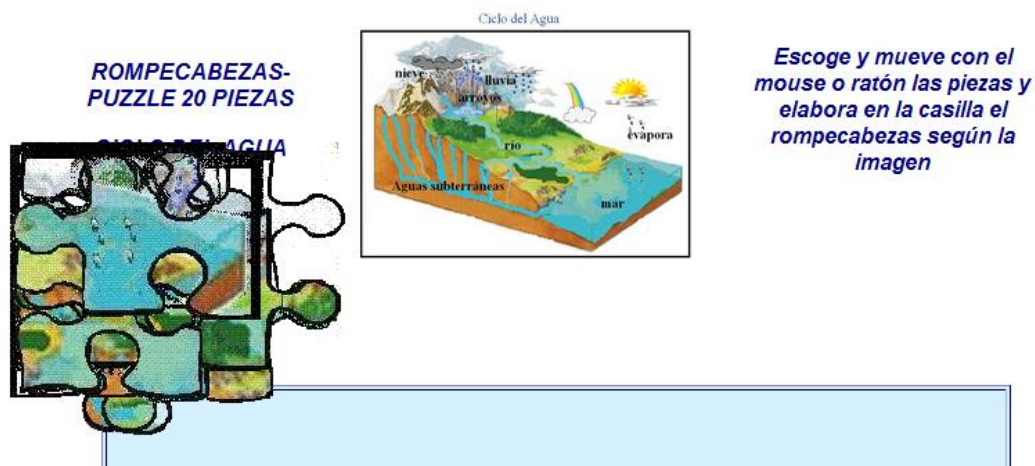


Publicada por Irlelaquirre hace: 2 meses



Eliminar esta imagen

<http://www.psicopedagogiaconlucia.com/actividadesjulio/actividades%20puzzles-agosto/puzzleciclodelagua20pzas/Puzzleciclodelagua20piezas.htm>



### **Procedimiento:**

Jigsaw Planet es una divertida herramienta online con la que podemos crear varios rompecabezas de las imágenes que deseemos.

Para crear el rompecabezas primero tenemos que seleccionar la foto, acto seguido elegir el número de piezas que queremos. Después de ello tenemos que elegir el tipo de piezas que tendrá nuestro rompecabezas, y listo tendremos nuestro rompecabezas.

Una vez que esté listo pues empezará a amarlarlo, pero si lo quieres hacer más divertido podrás pasar el enlace a tus amigos mediante un correo electrónico o por las redes sociales.

### **Destrezas:**

Estimulación mental

Razonamiento y solución de problemas

Observación y discriminación visual

Coordinación viso motora

Paciencia y perseverancia

Mejora la autoestima

Creatividad

También puede desarrollar destrezas de comunicación.

**Beneficios:**

El niño desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales.

Práctica la observación, descripción y comparación, elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza (color, forma, bordes, cortes, tamaño, etc.). Así como detalles similares a otras y así poder reconstruir poco a poco el todo.

Desarrolla la capacidad de resolver problemas.

Ejercita su memoria visual.

Trabaja en el análisis para elaborar la estrategia de armado, como puede ser.

Buscar las piezas a partir de forma, colores, u otros indicios y luego probar si encajan unas piezas con otras.

Comenzar con los bordes (Si estuvieran realzados) en las piezas que conforman los límites.

Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima.

Mantiene la atención y concentración del niño.

Permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce.

Trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad.

Su armado le permite la exploración y manipulación de piezas, ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina.

## **5.7.2. Recursos, Análisis Financiero**

### **Humanos**

- Equipo de investigación.
- Directivo.
- Docentes.
- Estudiantes del plantel.

### **Materiales**

- Computadora.
- Textos variados.
- Marcadores.
- Hojas de papel bond.
- Guía de actividades.

### **Recursos técnicos**

- Computadora.
- Internet.
- Cámara fotográfica
- Impresora
- Pendrive.

Creemos que nuestra propuesta está encaminada a lograr un verdadero cambio de educación, sin embargo no incurrimos en gastos innecesarios sino en los que, estrictamente requerimos para que nuestra propuesta sea factible.

<b>RUBROS</b>	<b>Valor total</b>
Pendrive	\$10,00
Fotocopias	\$50,00
Material didáctico	\$100,00
Internet	\$50,00
Borradores de Proyectos	\$160,00
Hojas	\$20,00
Impresión b/n y C.	\$100,00
Anillado	\$15,00
Viáticos	\$100,00
Fotos	\$25,00
Transporte	\$50,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$680,00</b>

### **5.7.3. Impacto**

A través de la guía de actividades en juegos didácticos sirve para potenciar la el aprendizaje de los alumnos que se mantendrá para el futuro, el mejoramiento de la capacidad de enseñanza y las destrezas, ayudando a los docentes a mejorar sus conocimientos en base a estrategias innovadoras de estudios.

Esta propuesta tiene un impacto social, porque a pesar de estar dirigido a determinado grupo de alumnos, especialmente a séptimo año básico de la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”, sin embargo, estamos dando pautas a seguir para un buen desempeño en la actualización de conocimientos dentro de la

institución y mejorar la enseñanza aprendizaje en el aula con respecto al área de Ciencias Naturales.

La propuesta también está dirigida a los docentes la Escuela Fiscal N°2 “Carmen Mora de Encalada”, porque les servirán de orientación en el delicado quehacer del aprendizaje de sus educandos. A las madres/padres de familia por la satisfacción de ver la exitosa asimilación de los conocimientos de sus hijos.

Por último se beneficiará toda la comunidad educativa.



#### **5.7.4. Lineamiento para evaluar la propuesta**

La evaluación de la propuesta será flexible, permanente y participativa, utilizando técnicas mediante la participación directa a directivos, maestros y estudiantes, además de una guía de actividades en juegos didácticos dirigidas a los niños/as donde nos indicó que el 74% de los educandos no poseen conocimiento de la utilización de los juegos didácticos, el instrumento a utilizar es la guía de actividades, que permitan determinar el nivel de la comprensión y desarrollo a través de talleres que promueven el conocimiento en el área de Ciencias Naturales.



## CONCLUSIONES

Al finalizar este proyecto de investigación podemos nombrar las siguientes conclusiones, mismas que recogen aspectos importantes de este proceso.

- ❖ La mayoría de los docentes de la escuela, siguen utilizando la participación individual como único recurso de aprendizaje.
- ❖ Se evidencia un deficiente conocimiento de los docentes en cuanto a la aplicación de juegos didácticos en las clases, que le permita al estudiante un mejor aprendizaje con relación al área de Ciencias Naturales.
- ❖ El escaso empleo de los juegos didácticos por parte de los docentes afecta en el aprendizaje significativo de los niños en el área de Ciencias Naturales.
- ❖ La insuficiente creatividad en las docentes provoca una labor pedagógica rutinaria, que los limita al uso de estrategias ya conocidas (pizarra y texto), pero no actividades dinámicas.
- ❖ Mediante el diseño de un manual de actividades en base a los juegos didácticos concluimos que las estrategias creativas permitirían un desarrollo de la participación y mejor análisis en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los niños que asistieron.

## RECOMENDACIONES

Cada recomendación está ligada a las conclusiones que se han logrado sintetizar en los siguientes aspectos

Mejoramiento de actividades diarias a los docentes con respecto a los juegos didácticos en el desenvolvimiento de su labor pedagógica diaria.

Con la implementación de actividades con juegos didácticos se fomentará la participación e involucración de los estudiantes en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

Proporcionar a los docentes otra alternativa para el desarrollo de una clase, teniendo como finalidad el mejoramiento del aprendizaje de capacidades y habilidades de los estudiantes.

Afianzar las fases de enseñanza - aprendizaje de Ciencias Naturales mediante la aplicación de juegos didácticos donde se involucren al docente y estudiantes en clases dinámicas, activas y prácticas.

## BIBLIOGRAFÍA

Constitución de la república del Ecuador, 2.008, Gobierno del Econ. Rafael Correa D.

Estévez N., E. (1.999). La Enseñanza basada en el uso de estrategias cognitivas. Modelo innovador para el diseño de cursos. Edit. Unison. pp. 77

Monereo, C., 2.000. Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula, México, Cooperación Española/SEP (Biblioteca del Normalista).

ibif, 2.002,

Nielsen, 1.998, Programas y estrategias de desarrollo cognitivo. Educar, Revista de Educación/Nueva Época Núm. 6/julio-Septiembre.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2.003.) Contribución de la UNESCO a la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. Consejo Ejecutivo 166° reunión, París, Francia, Marzo

Ortiz, Alexander, 2.009, Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje, Ediciones Litoral, 116 páginas.

Pozo, Juan Ignacio, 2006, Teorías cognitivas del aprendizaje, Ediciones Morata, 288 páginas, Madrid - España

Roman, Jd, 2.005, El Puente De Papel, LibrosEnRed, 204 páginas

## **Páginas de internet**

Bañeres, Domenec, 2.008, El juego como estrategia didáctica, editorial Laberinto Educativo, Caracas – Venezuela, Disponible en: <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-dialogo-entre-el-juego-y-la-ensenanza.pdf>

Bruner, J., 2.009. Disponible en: [http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid\\_745/contenidos\\_arc/39247\\_bruner.pdf](http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39247_bruner.pdf)

Ecured, 2.013, Juegos didácticos, Disponible en: [http://www.ecured.cu/index.php/Juegos\\_did%C3%A1cticos](http://www.ecured.cu/index.php/Juegos_did%C3%A1cticos)

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

González Valerio, 2.010, el paradigma cognitivo como marco interpretativo de la percepción social e individual, condicionantes de los procesos de pensamiento y acción de profesores y alumnos, disponible en: [http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/9838/1/CC\\_40\\_2\\_art\\_42.pdf](http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/9838/1/CC_40_2_art_42.pdf)

López, N. y Bautista, J. (2.002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)

## ANEXOS

### Anexo 1 FOTOS



Las autoras del proyecto en la Escuela Carmen Mora de Encalada



Junto a la directora Lcda. Ligia Veloz





**Momentos que se realizó la encuesta a los estudiantes de séptimo**



**Aplicación de la encuesta a los alumnos de la Escuela**





**Docente en plena realización de la encuesta**



**Profesora motivada por la ejecución de la encuesta**

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE BÁSICO DE LA ESCUELA FISCAL No. 2 “CARMEN MORA DE ENCALADA” DEL CANTÓN NARANJAL

Como parte de un estudio investigativo sobre la poca utilización de los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, en los estudiantes se ha iniciado una etapa de recolección de información. Esta encuesta es parte de este proceso, sus opiniones son de mucha importancia, por lo que solicitamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el siguiente cuestionario, consignando una X en el casillero de su preferencia.

La información aquí generada es totalmente confidencial y anónima. Gracias por su atención.

### Datos informativos

<b>Nombre del Establecimiento</b>				
<b>Sostenimiento</b>	Fiscal	<input type="checkbox"/>	Particular	<input type="checkbox"/>
<b>Nivel Educativo</b>				
<b>Grado</b>				

## INFORMACIÓN ESPECÍFICA

**1. ¿TE GUSTARÍA QUE TU PROFESOR(A) UTILICE CON FRECUENCIA JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES?**

MUCHO

POCO

NADA

**2. ¿DENTRO DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE TE GUSTARIA INVOLUCRARTE MÁS COMO ESTUDIANTE Y DE QUÉ MANERA?**

EXPOSICIONES

TRABAJO O TALLERES GRUPALES

LECCIONES ORALES

LECCIONES ESCRITAS



**3. ¿TE GUSTARÍA QUE LAS CLASES DE CIENCIAS NATURALES FUERAN?**

- MOTIVADORAS
- ACTIVAS
- TEÓRICAS
- PRÁCTICAS

**4. ¿CUÁL CREE USTED QUE DE ESTAS OPCIONES ES LA MÁS ADECUADA PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES?**

- DIALOGAR
- PARTICIPAR
- DIBUJAR
- PRESTAR ATENCIÓN
- JUEGOS DIDÁCTICOS

**5. ¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZA TU PROFESOR(A)?**

- CRUCIGRAMAS
- SOPA DE LETRAS
- MATERIALES DE RECICLAJE
- ESPACIOS VERDES
- JUEGOS DE ACERTIJOS CON PISTA
- ROMPECABEZAS VIRTUALES
- OTROS

**6. ¿CUÁNTAS HORAS A LA SEMANA EL DOCENTE UTILIZA JUEGOS DIDÁCTICOS?**

- 1 HORA
- 2 HORAS
- 3 HORAS

**7. ¿CREE USTED QUE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS NOS AYUDAN A CONTROLAR?**

- EL CUERPO
- MOVIMIENTO
- EL PENSAMIENTO
- OTROS

**8. ¿QUÉ SENSACIÓN LE PRODUCE A USTED AL MOMENTO DE REALIZAR UN JUEGO?**

- PLACER
- MOTIVACIÓN
- SASTIFACIÓN

**9. ¿A TRAVÉS DEL JUEGO ESTÁS EN CAPACIDAD DE?**

- MEMORIZAR
- RAZONAR
- CONCENTRARSE

**10. ¿MEDIANTE EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES COMO LE GUSTARÍA REALIZARLO A TRAVÉS DE?**

- DRAMATIZACIONES
- JUEGOS
- PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL No. 2 “CARMEN MORA DE ENCALADA” CANTÓN NARANJAL

Como parte de un estudio investigativo de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, en los estudiantes se ha iniciado una etapa de recolección de información. Esta encuesta es parte de este proceso, sus opiniones son de mucha importancia, por lo que solicitamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el siguiente cuestionario, consignando una X en el casillero de su preferencia.

La información aquí generada es totalmente confidencial y anónima. Gracias por su atención.

### DATOS INFORMATIVOS

<b>Nombre del Establecimiento</b>				
<b>Sostenimiento</b>	Fiscal	<input type="checkbox"/>	Particular	<input type="checkbox"/>
<b>Nivel Educativo</b>				
<b>Grado</b>				

### DATOS GENERALES

<b>Años de Trabajo en los distintos niveles educativos</b>				
<b>Título:</b>	Masculino	<input type="checkbox"/>	Femenino	<input type="checkbox"/>
<b>Sexo:</b>				
<b>Edad:</b>				

### INFORMACIÓN ESPECÍFICA

1. ¿USTED COMO DOCENTE EN LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES UTILIZA JUEGOS DIDÁCTICOS?

- MUCHO
- POCO
- NADA

2. ¿DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE LE GUSTARÍA QUE SUS ESTUDIANTES PARTICIPEN EN?

- EXPOSICIONES
- TRABAJO O TALLERES GRUPALES
- LECCIONES ORALES
- LECCIONES ESCRITAS

3. ¿USTED COMO DOCENTE DE CIENCIAS NATURALES CONSIDERA QUE SUS CLASES SON?

- MOTIVADORAS
- ACTIVAS
- TEÓRICAS
- PRÁCTICAS

4. ¿DE LAS SIGUIENTES OPCIONES CUÁL CREE USTED QUE ES LA MÁS ADECUADA PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIA NATURALES?

- DIALOGAR
- PARTICIPAR
- DIBUJAR
- PRESTAR ATENCIÓN
- JUEGOS DIDÁCTICOS

5. ¿USTED HA RECIBIDO ALGÚN SEMINARIO SOBRE JUEGOS DIDÁCTICOS?

SI  NO

Si la respuesta es afirmativa, es:

- PÚBLICO
- PRIVADO
- U OTROS.

6. ¿USTED COMO DOCENTE CUANTAS HORAS A LA SEMANA UTILIZA JUEGOS DIDÁCTICOS?

1 HORA

2 HORAS

3 HORAS

7. ¿USTED CONSIDERA QUE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PERMITEN?

INVESTIGAR

CREAR

DESCUBRIR

DIVERTIRSE

8. ¿CREE USTED QUE AL REALIZAR JUEGOS DIDÁCTICOS LOS ESTUDIANTES DESARROLLAN ACTIVIDAD?

FÍSICA

PSICOLÓGICA

MENTAL

9. ¿CREE USTED QUE A TRAVÉS DEL JUEGO PUEDE LLEGAR A?

MEMORIZAR

RAZONAR

CONCENTRARSE

10. ¿PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES USTED COMO DOCENTE DE QUÉ MANERA LO HARÍA?

DRAMATIZACIÓN

JUEGOS

PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL