

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS  
PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA  
CIENCIAS NATURALES**

Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani.

Rubio, marzo 2022

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS  
PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA  
CIENCIAS NATURALES**

Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani.

Proyecto del Trabajo de grado para optar al Grado de Magíster en  
Recreación

Autor: Elizabeth Ayala Leal

Tutor: MSc. Robinson Valencia Rivas

Rubio, marzo 2022

## DEDICATORIA

Hoy cuando tengo la grandiosa oportunidad de terminar otra meta propuesta en mi vida, quiero dedicar esta y muchos de los esfuerzos y sacrificios realizados:

Gracias a Dios y la Virgencita de Guadalupe por bendecirme, guiarme e iluminarme a lo largo del camino, por darme fuerzas en los momentos difíciles, son mi guías y protectores, si tú estás conmigo quien contra mí.

*A mis padres* José Luis Ayala y Nancy Leal de Ayala, que con su amor y paciencia, me han apoyado siempre. Gracias por creer en mí y darme un ejemplo de vida tan grande como lo son Uds. Los Amo.

*A mis hermanos* quienes con su ejemplo y palabras de motivación me enseñan que no hay que rendirse, que el éxito es el resultado del esfuerzo. En especial a mi hermana Luisana Ayala quien ha sido más que una simple hermana, ha sido mi consejera y una herramienta de Dios en mi vida. Porque sin tu apoyo no hubiese culminado esta meta.

*A mis amigos* Audrys, Jorge, Daniela por ser como son, por apoyarme, y motivarme siempre, la vida no sería igual sin Uds. A mis compañeros de estudio de la maestría por su apoyo incondicional e intercambio de opiniones en el aula de clase para fomentar la recreación en los diversos espacios educativos, siendo esta fuente de motivación y gasolina para nuestro desarrollo biopsicosocial.

*A cada una de las personas* que de una u otra manera he tenido la oportunidad de conocer y ser mi guía en el campo educativo y recreativo.

*A la Universidad Experimental Libertador* Mi casa de estudios y a sus profesores. Por ser los portadores de tanta sabiduría y sobre todo por su capacidad para transmitirla.

*A mi tutor el MSc Robinson Valencia Ribas* por su tiempo, dedicación y ser mi guía en la metodología del trabajo.



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SECRETARÍA**

**A C T A**

Reunidos el día viernes, veintinueve del mes de abril de dos mil veintidós, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio," los Ciudadanos: **ROBINSON VALENCIA (TUTOR), YESCENIA OLIVARES Y FREDDY GARCÍA**, Cédulas de Identidad Nros. V.- 22.635.508, V.- 13.302.649 y V.- 5.022.735, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo N° 551, con fecha del 22 de julio de 2021, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **"JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES CASO: ESCUELA TÉCNICA COMERCIAL ALBERTO ADRIANI, PRESENTADO POR LA PARTICIPANTE: ELIZABETH AYALA LEAL**, Cédula de Identidad N° V.- **20.123.224**, como requisito parcial para optar al título de **Magíster en Recreación**, acuerdan por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, En fe de lo cual firmamos.

  
**MSC. ROBINSON VALENCIA**  
C.I. N° V.- 22.635.508  
TUTOR

  
**MSC. YESCENIA OLIVARES**  
C.I. N° V.- 13.302.649

  
**DR. FREDDY GARCÍA**  
C.I. N° V.- 5.022.735



MR-00 04 B-2021

## ÍNDICE GENERAL

|   | P.p       |
|---|-----------|
| DEDICATORIA.....  | lii       |
| AGRADECIMIENTO.....   | lv        |
| ÍNDICE GENERAL.....   | v         |
| RESUMEN.....  | vii       |
| INTRODUCCIÓN.....   | 1         |
| <b>CAPÍTULO I EL PROBLEMA.....</b>                                  | <b>3</b>  |
| Planteamiento del Problema.....                                     | 3         |
| Objetivos de la Investigación.....                                  | 10        |
| Objetivo General.....   | 10        |
| Objetivos Específicos.....  | 10        |
| Justificación de la Investigación.....                              | 11        |
| Escenario de la Investigación.....                                  | 14        |
| <b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....</b>                               | <b>15</b> |
| Antecedentes.....   | 15        |
| Bases Teóricas.....   | 19        |
| Bases Legales.....  | 41        |
| <b>CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....</b>                         | <b>45</b> |
| Naturaleza de la Investigación.....                                 | 45        |
| Modelo de la Investigación.....                                     | 45        |
| Tipo y Diseño de la Investigación.....                              | 46        |
| Fases a Ejecutar.....   | 47        |
| Sujetos de información y Escenario de la Investigación.....         | 49        |
| Técnicas e Instrumentos para recabar información.....               | 50        |
| Validez y Fiabilidad.....   | 51        |
| Análisis e interpretación de la información.....                    | 51        |
| <b>CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....</b> | <b>53</b> |
| Triangulación de Datos.....   | 65        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>CAPÍTULO V PROPUESTA.....</b>                       | <b>71</b> |
| Presentación.....                                      | 72        |
| Objetivos.....   | 73        |
| Justificación de la Propuesta.....                     | 74        |
| <br>   |           |
| <b>CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b> | <b>85</b> |
| <br>   |           |
| CONCLUSIONES.....                                      | 85        |
| RECOMENDACIONES.....                                   | 86        |
| <br>   |           |
| ANEXOS.....  | 88        |
| REFERENCIAS.....                                       | 108       |

## ÍNDICE DE CUADROS

| <b>Cuadro N°</b>                           | <b>P.p</b> |
|--|------------|
| 1.- Operacionalización de Categorías.....  | 44         |
| 2.- Rol Pedagógico.....                    | 54         |
| 3.- Proactividad del Docente.....          | 56         |
| 4.- Motivación.....                        | 57         |
| 5.-. Recreación.....                       | 58         |
| 6.- Empleo de Recursos.....                | 59         |
| 7.- Desarrollo de Competencias.....        | 61         |
| 8.- La praxis del Estudiante.....          | 62         |
| 9.- Planificación de los Aprendizajes..... | 64         |
| 10.- Triangulación de la Información.....  | 66         |

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”**

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS  
PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA  
CIENCIAS NATURALES**

Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani.

Autor: Elizabeth Ayala Leal

Tutor: MSc. Robinson Valencia Rivas

Fecha: Marzo 2022

**RESUMEN**

La presente investigación tuvo como objetivo primordial proponer el uso de juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira. La misma, se basa metodológicamente en una investigación cualitativa de tipo descriptivo. La población objeto de estudio está conformada por tres (3) docentes de aula asignados a la asignatura Ciencias Naturales (Del Primer, Segundo y Tercer Año respectivamente). La técnica a emplear fue la entrevista focalizada y el registro de observación directa. El cual fue validado por tres (3) expertos para su respectiva validación. Una vez se obtenida la información será procesada a través de la triangulación. Seguidamente se analizaron los resultados y así se logro explorar el desempeño del docente del área al igual que la descripción acerca del uso de estrategias didácticas que emplean en la enseñanza de las Ciencias Naturales. De igual forma, se indagó acerca de los niveles de actualización que poseen los docentes seleccionados en el momento de la planificación y finalmente se diseñaron una serie de estrategias que permitan el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales del referido plantel.

**Descriptores:** Juegos didácticos, estrategia innovadora, desempeño docente, actualización, planificación.

## INTRODUCCIÓN

La práctica pedagógica se concibe como aquella labor que se despliega dentro en el contexto del aula, en ella se pone a prueba una determinada relación docente-conocimiento-estudiante y es centrada en la labor de enseñar y en el aprender. Aquí se trata de investigar con el escolar si la enseñanza resulta efectiva al preguntarle ciertos contenidos vistos y si éste es capaz de construir su propia perspectiva. De esta manera se permite indagar y producir el verdadero aprendizaje significativo.

Ahora bien, hoy día los educadores cuentan con diferentes recursos y estrategias didácticas innovadoras a su alcance para lograr una formación de calidad en sus estudiantes, como por ejemplo los juegos didácticos; los cuales pueden ayudar en muchos aspectos a que los educandos aprendan multitud de conocimientos y estos se conviertan en significativos para ellos.

Aunado a ello, estas herramientas permiten un cambio en la práctica educativa, puesto a que la labor del docente se hace más profesional, creativa y exigente al requerir esfuerzo y dedicación. Quiere decir que el docente ya no es solo un orador, un instructor que se sabe la lección, ahora es un asesor, un orientador, un facilitador o mediador del conocimiento y que adicionalmente debe ser capaz de crear un entorno favorable al aprendizaje, basado en el diálogo y la confianza.

Para que este progreso del proceso educativo sea favorable es necesario crear y mantener las condiciones mínimas y necesarias de vinculación entre el aprender y el enseñar. Si bien es cierto que el aprendizaje ocurre bajo una serie de condiciones individuales tales como: interés, aptitudes, actitudes, capacidades cognoscitivas, valoración del aprendizaje, entre otras.

También es cierto que se requiere activar todas esas capacidades en el ambiente exterior; pues son las que constituyen el proceso de enseñanza,

por cuanto es tarea específica del docente, como, por ejemplo: planificación, organización y actividades, actualización del docente y el uso adecuado y asertivo de estrategias didácticas. En tal sentido, el fin de la presente investigación plantea a los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales en la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira.

A tal efecto, se estructuró la investigación en cinco (5) capítulos: en el Capítulo I se muestra el planteamiento del problema, se formulan los objetivos y la justificación. Seguidamente, el Capítulo II; Marco Teórico, el cual contiene los antecedentes de la investigación, como estudios previos realizados en diferentes ámbitos geográficos, que dan sustentación y se relacionan con el trabajo. Igualmente, se desarrollan las bases teóricas a través de aspectos que fundamentan el estudio y las bases que dan el marco legal al trabajo.

Consecutivamente se evidencia el Capítulo III Marco Metodológico, el cual incluye la naturaleza de la investigación, el diseño, los sujetos de investigación, las técnicas e instrumentos seleccionados para recabar los datos necesarios, la técnica de análisis, el procedimiento investigativo y la operacionalización de la variable.

Posteriormente se presenta el Capítulo IV; referido al análisis de resultados; y se establecerá el análisis de resultados, puesto a que en él se plasman los datos, recabados en el instrumento empleado. Seguidamente se presenta el Capítulo V; mencionando las conclusiones y recomendaciones de la investigación. Y finalmente se plantea el Capítulo VI; referido a la propuesta trazada por la investigadora.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento del Problema**

El proceso educativo que se imparte en las diferentes instituciones escolares, cumplen un fin común que es la formación integral, basada en los intereses y necesidades que requieren los estudiantes en el desarrollo de su personalidad logrando un hombre sano, culto, crítico, integro, investigativo y analítico; por tal razón, debe ser capaz de enfrentar y resolver problemas dentro del contexto social que se desenvuelve.

Por ende, la enseñanza es una actividad de participación para facilitar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, para lo cual dispone de diferentes elementos, medios o recursos de los que el docente se ayuda para hacer posible su labor educativa. Esas ayudas de material didáctico hacen referencia a todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el escolar.

En tal sentido y para alcanzar este ideal, se debe contar con docentes mediadores dispuestos a generar aprendizajes significativos. En relación a esto, García (2017), expresa: “La información es comprendida por el estudiante y se dice que hay una relación sustancial entre la nueva información y aquella presente en la estructura cognoscitiva”. (p.10). Se deduce, que a través de este tipo de aprendizaje cada escolar depende de la estructura cognoscitiva previa que se vincula con la nueva información. Es importante destacar que la estructura cognoscitiva viene a ser el conjunto de ideas, conocimientos o informaciones que posee el estudiante y que debe ser aprovechada por el docente.

Por consiguiente, es importante considerar en el proceso de enseñanza lo que el escolar ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender y de esta manera podrá interactuar asociando conocimientos previos de situaciones vividas con las nuevas informaciones que le ofrecen la realidad presente y así darle coherencia y efectividad al aprendizaje alcanzado.

De igual forma, es importante resaltar que; el aprendizaje no se limita solamente a la asimilación de conocimientos sino supone la revisión, el cambio y el enriquecimiento por medio de nuevas conexiones y relaciones entre ellos. Esto permite a los estudiantes emplear lo aprendido para abordar nuevas situaciones y desarrollar otros aprendizajes relevantes, pues bien, para que se produzca un aprendizaje significativo deben darse ciertas condiciones que están vinculadas a las estrategias que emplea el docente en su trabajo diario de clase.

En razón a lo antes señalado, los juegos didácticos corresponden a ciertos caminos o vías para que el aprendizaje sea significativo, es necesario vincularla a las prácticas pedagógicas en las cuales se despliega un sin fin de experiencias que conlleva al docente – estudiante a una interacción y convivencia continua en el aula construyéndose así un nuevo aprendizaje.

Visto de esta forma, el docente como mediador su papel en este aspecto debe centrarse sobre todo en organizar experiencias didácticas que logren esos fines. Desde esta perspectiva el educador debe estar profundamente interesado en promover el empleo de manera efectiva de ciertas estrategias que deben ser administradas durante el proceso de enseñanza. Es importante destacar la afirmación de Vega (2018), quien expresa:

El uso de juegos didácticos como estrategias innovadoras en el aula; alcanza a desarrollar la memoria, reflexión, percepción, observación, atención y concentración del aprendiz; reforzando y aplicando los conocimientos que se construyen en las actividades

curriculares programadas para trabajar conceptos, procedimientos, valores y actitudes. (p.22).

Se interpreta que el uso de juegos didácticos, ofrece una gama de posibilidades de uso en los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país, que posibilite al escolar construir una serie de combinaciones que le divierta y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo, de igual forma, se ajuste al nivel del desarrollo evolutivo, creativo e investigativo de los mismos.

De aquí, la responsabilidad que tiene el docente en la educación al saber seleccionar contenidos, estrategias y técnicas que le permitan enseñar de manera efectiva y así lograr un aprendizaje que produzca un cambio en la actitud de los educandos, en la forma de ver la vida y de integrarse en la sociedad.

Por otra parte, se busca un cambio radical en las instituciones educativas tanto públicas como privadas; transformaciones en el modo de producción y funcionamiento de la organización escolar para mejorar la calidad de educación. Es así, como el docente debe fomentar y desarrollar mediante el uso de juegos didácticos como estrategias de enseñanza que involucren acciones motivacionales y emocionales que tiene que ver con la aplicación de estímulos que conduzcan al estudiante a actuar responsablemente, a tomar decisiones propias, buscar y descubrir alternativas de solución a los conflictos que se presentan.

Esto permite preparar a los adolescentes para que desee alcanzar, sabe dónde va a utilizar la tecnología y conoce las características que un buen recurso debe tener, su elección será acertada y le dará la posibilidad de atender los diferentes modos de aprender de sus estudiantes.

De allí que, la condición para que un juego sea considerado didáctico y más aún en la enseñanza de las Ciencias Naturales; es que integre una

propuesta de aplicación que le informe al docente cuáles son las metas educativas que pueden alcanzarse con su utilización, qué estrategias emplear para su aplicación, y que incluya los materiales necesarios tales como: instrumentos, recursos, guías didácticas, manuales, plantillas, formatos, videos, internet, mapas pedagógicos, otros.

Ante ello, es relevante resaltar la opinión de Alviarez (2017), quien expone que: “la labor del docente como mediador del aprendizaje está siendo afectada por la dificultad de no manejar acertadamente recursos didácticos novedosos en el aula” (p.15). En concordancia con lo expuesto, se puede indicar que es muy común observar docentes que aún desarrollan sus clases apoyados en recursos didácticos tradicionales, todo ello motivado puede presumirse que estos son resistentes al cambio y a las innovaciones que deben imperar en las aulas de clase; asimismo; en diversos centros educativos no existen aún las condiciones necesarias para que se genere el uso de los nuevos medios como los juegos didácticos.

Sin embargo, es preciso señalar que el cambio debe comenzar por dinamizar la praxis pedagógica dentro y fuera del aula; en el cual, los docentes deben dejar de lado el dictado, la tiza y el pizarrón; para brindar a los estudiantes la oportunidad de aprender de manera dinámica, participativa y con el uso de recursos didácticos innovadores y atractivos con imágenes reales y salidas de campo para conocer su entorno de manera vivencial, en otras palabras, que sea percibida la realidad de manera efectiva, que puedan de forma significativa fortalecer los aprendizajes y adquieran la capacidad de analizar, criticar, razonar, investigar y proponer alternativas para aportar posibles soluciones a problemas o diversas situaciones presentes en su contexto socio-natural.

Se recuerda además que; el éxito de esto también dependerá de la valoración del aprendizaje, la motivación ofrecida a los escolares y la planificación diaria del docente. Aunado a ello, el docente en su praxis

pedagógica debe crear un clima de trabajo agradable; además, garantizar un adecuado manejo de recursos didácticos que propicien una estrecha interacción y comunicación entre docente y estudiante, de ahí la importancia que tiene la correcta selección de recursos, medios y estrategias para la enseñanza que responda a tales fines. En atención a esto, Parra (2018), argumenta que:

Los procesos de enseñanza y aprendizaje se ven afectados por cuanto los nuevos recursos didácticos innovadores influirán en la formación; de allí que el profesor, ahora va a ser más que un mediador del conocimiento, es decir, una persona que va a colaborar en la formación del estudiante indicando, induciendo dejando a un lado ser el transmisor de conocimiento (p.12).

Está implícito en la cita, que el proceso de enseñanza está siendo influenciado donde la exigencia de los recursos didácticos novedosos debe estar presente en las aulas de clase; por tal razón, la presencia de un educador intermediario del aprendizaje, pues incluso el concepto de conocimiento y de adquisición del mismo está variando, puesto que ya no tiene que ser una enciclopedia donde se acumula información, sino que el educador va a ser una persona capaz de tener la necesidad de saber buscar, o en otras palabras: aprender a aprender. Por su parte, el estudiante deberá desarrollar, cada vez más, un trabajo en equipo, más colaborativo y los nuevos medios de información continua como recurso didáctico son una oportunidad para utilizarlos como situación de aprendizaje colaborativo entre iguales.

A tal efecto, se puede contribuir a una efectiva enseñanza de las Ciencias Naturales en el Nivel de Educación Media General ante una gestión docente que emplee juegos didácticos innovadores que admitan el ejercicio de nuevas relaciones entre los conceptos, circunstancias, momentos,

registros y episodios del ser humano y su entorno inmediato. Con estos señalamientos, Gamba (2018), expresan que:

Las ciencias naturales son disciplinas que, por medio del método científico y las estrategias usadas, estudian al ser humano como ser social o más bien estudian la realidad social, el cual tiene como centro el hombre, a los grupos y sociedades que forma y desde ahí busca comprender las relaciones con su entorno, para aportar el conocimiento y transformación de dicha realidad (p.78).

De lo anterior puede afirmarse, que al desarrollar los contenidos los educadores incentivan el método científico apoyados en la realidad social desde las características de los fenómenos, sujetos y objetivos que se presentan en determinados temas, transfigurando de este modo la misma, mediante su intervención y participación activa. Siendo las cosas así, la clave, en todo caso, está en que el docente que tiene a su cargo la habilidad y el manejo de recursos para afrontar la compleja realidad que hoy día se presenta en dicha disciplina.

Adicionalmente, la investigadora como docente de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira, ha apreciado en los docentes que muy pocas veces incorporan juegos didácticos innovadores para generar auténticos aprendizajes en los estudiantes, es común ver el uso del pizarrón como un medio imprescindible en el desarrollo de cualquier actividad de enseñanza, acuden al cartel para presentar fórmulas, conceptos, medidas, se apoyan en textos (en muchas ocasiones muy antiguos) para que los estudiantes tomen nota de conceptos durante el desarrollo de la clase, la no promoción de hábitos de estudio en los participantes, poca participación activa en los contenidos, apatía para desarrollar una planificación dinámica y lúdica; falta de actualización en temas del momento, entre otros.

Las causas que probablemente generan la problemática planteada se presume que es por la resistencia al cambio a los juegos didácticos, desconocimiento del área de Ciencias Naturales, falta de talleres/cursos de capacitación, escaso compromiso, baja motivación laboral, práctica docente rutinaria, estilos de enseñanza arbitrarios, falta de adquisición de nuevas competencias, falsas creencias y poca originalidad en el diseño de su planificación. La realidad descrita, permite reflexionar que esta situación puede generar una serie de consecuencias, tales como: deserción escolar, debilidades en la formación de las competencias básicas de los estudiantes, desatención a los escolares que presenten interés por aprender, otros.

Ahora bien, ante lo planteado se formula la siguiente interrogante: ¿De qué manera se puede proponer el uso de juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira? la cual se sistematiza de la manera siguiente: ¿Cómo se podrá explorar el empleo de los juegos didácticos en los docentes del área de Ciencias Naturales del plantel seleccionado? ¿De qué manera se podrán establecer estrategias didácticas para ser aplicadas en las Ciencias Naturales? ¿Cómo se podrán diseñar una serie de estrategias que permitan el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Proponer los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira.

### **Objetivos Específicos**

- 1.- Explorar el empleo de los juegos didácticos en los docentes del área de Ciencias Naturales del plantel seleccionado.
- 2.- Establecer estrategias didácticas para ser aplicadas en las Ciencias Naturales.
- 3.- Diseñar una serie de estrategias que permitan el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira.

## **Justificación de la Investigación**

En la educación actual, los estudiantes registran un rendimiento académico deficiente que obliga a quienes están dentro del proceso a ocuparse y preocuparse en superar este índice alarmante de repitencia. Es por ello, que la educación en Venezuela en los últimos tiempos ha sido

duramente criticada como consecuencia de diferentes factores negativos encontrados que dan origen a una baja calidad educativa y por consiguiente a un evidente fracaso escolar, de una manera particular en las áreas prácticas, en caso específico del área de sociales.

Ahora bien, lograr una educación de calidad es una meta que siempre está presente en cualquier planteamiento educativo. Una enseñanza que aspire a ser excelente, no puede desvincularse de las exigencias de la sociedad. Se requiere la formación de escolares integralmente desarrollados, que no solo apliquen en la práctica los conocimientos asimilados, sino que adquieran la capacidad de solucionar problemas, que actúen creadoramente y posean los más elevados valores humanos. Todo ello demuestra la eficacia de cualquier sistema educacional.

Es así como la teoría del Aprendizaje Significativo, desarrollada por Ausubel (1978), cuando relaciona “lo aprendido con algún aspecto esencial de la estructura cognitiva del escolar; la cual le permitirá la continuidad sobre el conocimiento ya obtenido y la utilización de los respectivos contenidos en otros contextos y situaciones diversas”. (p.75). Bajo las perspectivas de este enfoque, lo propuesto determina la incorporación de innovadoras herramientas, donde se pueda explorar el aprendizaje significativo a través de estrategias de enseñanza idóneas, que permita a través de la praxis del estudiante, prepararlo como persona capaz de asumir una actitud favorable ante cualquier situación que se presente en su vida diaria.

En tal sentido, se evidencia una vez más que dentro de las funciones del docente se haya el no poder reducirse a un simple facilitador del aprendizaje, por el contrario, debe ser un mediador que permita la interacción con el estudiante y el conocimiento, promoviendo su crecimiento como persona; consciente de sus deberes ciudadanos y crítico constructivo de su entorno comunitario.

El presente estudio pretende proponer el uso de juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira y resaltar el rol fundamental del educador, como formador, puesto que su papel fundamental debe ser enseñarle a vivir positivamente la vida; implementando para ello estrategias pedagógicas que aporten un significado real y funcional a las diversas áreas del saber.

Desde la praxis pedagógica, el trabajo se justifica porque más allá de las capacitaciones que posee cada docente, su estilo de enseñar es caracterizado por cómo planifica, concreta y da continuidad de los contenidos que imparte; se cruzan tanto cuestiones vinculadas a los criterios que aplica, como a sus propios saberes y a su personalidad. En tal sentido, hay educadores quienes se sienten cómodos haciendo lo que enseñan y hay otros que se sienten demasiado expuestos en estas circunstancias; sin embargo, a otros les gusta divertirse mientras dan su clase y otros sostienen que enseñar es un trabajo serio; hay docentes donde la innovación es un desafío permanente y para otros es un dolor de cabeza.

En cualquiera de los casos, es muy importante considerar quién es cada uno y qué está dispuesto a hacer y qué no, nadie está obligado a hacer lo que no quiere en virtud de ninguna razón; nadie debe ser obligado a utilizar instrumentos a los que no les reconoce utilidad. Una de las más viejas recetas de los maestros es el entusiasmo, difícilmente un estudiante se entusiasma si su maestro no lo está, si no lo contagia y para hacerlo tiene que sentirse cómodo y convencido de lo que hace. En un tiempo en el que hay mucha información disponible, es importante que no todo lo relevante esté en la cabeza del docente, ni se espera que esté solamente en la del escolar; también por esta razón, es importante usar recursos didácticos, para descentrar el conocimiento disponible en el aula, para multiplicar las fuentes

de información y para que los estudiantes aprendan a hacerlo a partir del ejemplo de un docente convencido y comprometido con lo que hace.

A nivel educativo, el estudio se justifica porque no hay soluciones únicas ni mágicas, un mismo recurso no provoca siempre los mismos resultados; éstos dependen del docente y de su estilo propio de enseñar; así como también, del contexto en que se utiliza, es lo que comúnmente se le llama conocimiento experto, la habilidad para resolver de la mejor manera las diferentes situaciones problemáticas que se presentan en la vida cotidiana del trabajo.

Al trasladar el conocimiento a la labor como docente, cuantos más recursos didácticos se tengan a la disposición, se contará con mejores oportunidades de resolver con experticidad los desafíos que se presentan diariamente en la tarea de enseñar, al generar la oportunidad equivalente para que cada estudiante pueda desarrollar las competencias en las que desea desempeñarse. El desafío es encontrar la combinación adecuada que ayude a generar las mejores condiciones para enseñar y aprender.

Entre tanto, la justificación teórica, está dada porque a través de las diferentes consultas bibliográficas se pudo analizar aquellas teorías, enfoques, conceptos, definiciones e investigaciones previas vinculadas a la variable de estudio los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza de las Ciencias Naturales.

Seguidamente, el trabajo se justifica metodológicamente por cuanto la autora al conocer en profundidad la variable objeto de estudio, para ello elaboró un instrumento denominado entrevista con el que se recogerán datos que permitirán aclarar las interrogantes planteadas junto a los objetivos; este instrumento, puede servir de sustento a otros estudios afines, ya que será validado por el juicio de expertos y tendrá elementos significativos del proceso investigativo vinculados al diseño para la recolección de los datos.

La presente investigación se justifica a nivel práctico pues está dada por la formulación de una serie de estrategias que contengan el empleo de diversos juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales en cualquier contexto educativo donde exista la misma situación o problemática. Finalmente, por lo anteriormente expuesto, el propósito del presente estudio es proponer el uso de juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales.

### **Escenario de la Investigación**

La investigación se desarrolla en el contexto de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira. En el ámbito temporal, el estudio se efectuará en el periodo correspondiente al año 2021-2022, en el cual se realizarán las tareas planteadas para poder cumplir con el conjunto de objetivos específicos programados al inicio de la investigación. Es preciso señalar, que la investigación se encuentra dentro de las líneas de investigación que exige la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio”; en la Maestría en Recreación, tal sentido, se precisa los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

El marco teórico es la caracterización del objeto de la investigación y su campo de acción en el que se manifiesta el problema de la investigación. En este capítulo se presentan reflexiones e ideas; las cuales constituyen una recopilación de conceptos, teorías, nociones, que entre otros sirven de base y fundamentación teórica para abordar el problema planteado como objeto de estudio en la investigación realizada. Según Briones (2013), el marco teórico consiste en: “el compendio de una serie de elementos conceptuales que sirven de base a la indagación por realizar” (p.9).

Su construcción va surgiendo como producto de una responsable búsqueda de lecturas y de información apropiada para sustentar la investigación, la cual amplía la perspectiva sobre el campo de estudio y en algunos casos de nuevas matrices. Inicialmente, se incluyen algunas investigaciones anteriores relacionadas con el tema, de esta forma el investigador tomó algunos datos de interés y se familiariza con el mismo. Posteriormente establece teorías y conceptos relevantes, es decir, las bases teóricas se apoyan para formular una posible explicación que solvete el problema u objeto de estudio.

#### **Antecedentes de la investigación**

La revisión documental permite conocer algunos estudios realizados previamente, relacionados con el tema de investigación los cuales funcionan como sustentos teóricos. En tal sentido, Palella y Martins (2010), definen los antecedentes como: “diferentes trabajos realizados por otros estudiosos sobre el mismo problema. Estos antecedentes pueden ser tanto nacionales como internacionales” (p.68). Entendido así la investigación es una actividad

humana que se dirige a obtener nuevos conocimientos y su aplicación para la solución a problemas o interrogantes de carácter científico.

Primeramente, dentro del contexto internacional, se caracteriza la investigación realizada por Correa (2018), titulada: “Los juegos didácticos como estrategia para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje”. El autor desarrolló su trabajo en la Institución Educativa Fe y Alegría Popular Uno de Medellín; Colombia. Este trabajo tuvo como objetivo, diseñar e implementar estrategias que conlleven a la capacitación del personal, la optimización en la planificación educativa junto a la evaluación integral; modelando situaciones del contexto. En ella se desarrollaron tres tipos de diseños intergrupos, intragrupos y de sujeto único. Esta investigación está ubicada en el estudio de campo, de naturaleza descriptiva, bajo el paradigma cuantitativo, debido a que se utilizó una población de 14 docentes, considerados en su totalidad a los mismos se les aplicó un instrumento de tipo cuestionario, con 15 ítems. Este acercamiento permitió detallar que los docentes deben mejorar los estándares de formación y capacitación laboral; lo cual permitirá establecer experiencias enriquecedoras, innovadoras y beneficiosas para la construcción de un trabajo profesional de calidad; perfilando una propuesta que no solo abarque el aula de clase, sino que también trascienda a otros ámbitos fuera del contexto institucional.

En el ámbito Nacional; se destaca a Castillo (2017), quién desarrolló una investigación que tuvo como título “Empleo de los juegos didácticos como estrategia para enaltecer la nueva transformación curricular”. A través de la Universidad Experimental Libertador (UPEL) Núcleo Barinas. Estudio que se caracterizó por ser un proyecto factible, de naturaleza descriptiva y de campo. La población fue de 26 docentes adscritos a la Escuela Básica “Murucuty” de la localidad de Socopo, Estado Barinas; a quienes se les administró un cuestionario contentivo de 15 ítems previamente validado y sometido a un proceso de confiabilidad. Los datos obtenidos fueron

analizados a través de la estadística descriptiva. Se concluye, que los docentes situacionalmente se manejan estrategias para el fortalecimiento de su formación docente, prevaleciendo un proceso de comunicación y toma de decisiones vertical entre los distintos miembros; apartándose de verdaderos cambios significativos en la forma de actuar de la mayoría de estos docentes.

La investigación señalada, parte de la premisa que el éxito de una organización escolar depende de la proactividad y comunicación que asuman sus docentes para lograr un funcionamiento efectivo y mejorar al máximo las relaciones interpersonales de todos los actores que intervienen en el accionar educativo; en la actualidad, los planteles necesitan de un liderazgo en términos de efectividad, con la finalidad de optimizar todas las actividades académicas y administrativas aprovechando de este modo, los recursos disponibles. En tal sentido, el trabajo ofreció elementos especiales que están relacionados con las competencias del docente como lo es la proactividad, la gestión personal y los nuevos cambios que se realizan en el país en materia educativa.

Consecutivamente, a nivel Regional, se hace mención a Romero (2017), quien presentó una investigación titulada “Estrategias lúdicas para optimizar los procesos cognitivos-conductuales generados en la enseñanza y el aprendizaje en el nivel Media General”. A través del Centro de Investigaciones Psicológicas, Psiquiátricas y Psicológicas de Venezuela (CIPPSV). Este estudio fue caracterizado por ser un proyecto factible, de naturaleza descriptiva y de campo. La población la constituyó 23 docentes de la Escuela Bolivariana Estatal “Ana Dolores Fernández”, ubicada en San Cristóbal estado Táchira, a quienes se les administró un cuestionario contentivo de 16 ítems, previamente validado bajo la técnica “Juicio de Expertos” y sometido a una prueba piloto que fue determinada por el coeficiente Alpha de Cronbach, alcanzando un valor de 0.89 El análisis de los resultados se dio por medio de la estadística descriptiva. Concluye, que

los docentes no presentan una óptima interacción social, al igual que su disposición se ve afectada mediante elementos externos que afectan directamente su condición laboral.

Por lo que se hizo necesario establecer ciertas estrategias que estimulen un cambio de actitud profesional ante el deseo de participación y satisfacción por las actividades que realizan. Se perfila, que estos educadores se reservan el derecho de tomar decisiones, a pesar que no discuten los problemas con la comunidad por lo que no hay una atmósfera de cooperación y de intercambiar información en ambos sentidos, apartándose del trabajo en equipo; por tal razón, no hay un intento expresado de influenciar e impactar la conducta de otros docentes por el hecho de no actuar como líderes efectivos. Podría afirmarse, que el trabajo reseñado guarda relación con la presente investigación al ahondar en el tópico empleo de recursos, desarrollo de competencias, y la praxis del estudiante.

A modo general se puede concluir que los antecedentes anteriormente indicados, se dirigen a realidades específicas en instituciones educativas en los ámbitos internacionales, nacionales y regionales; las cuales buscan describir, analizar o deducir la importancia del uso de los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje institucional. Es posible que al profundizar en esta práctica proyectada extiendan las posibilidades de buscar alternativas de solución desde diversos puntos de vista teóricos al problema descrito; de allí la relevancia de que el docente incorpore estrategias innovadoras idóneas para fortalecer las distintas áreas del saber.

## **Bases Teóricas**

Los fundamentos teóricos representan el eje central de cualquier investigación, puesto que mediante estas se cimienta el trabajo. Según Bavaresco (2008) corresponden:

Las teorías que brindan al investigador el apoyo inicial dentro del conocimiento del objeto de estudio, es decir, cada problema posee algún referente teórico, lo que indica, que el investigador no puede hacer abstracción por el desconocimiento, salvo que sus estudios se soporten en investigaciones puras o bien exploratorias. (p.26).

En otras palabras, las bases teóricas precisan aquellas concepciones apreciables en la investigación que va a desarrollarse; a continuación, se presentan constructos teóricos que cimientan la presente investigación.

## **Teoría del Aprendizaje Significativo**

Por aprendizaje se estima que es la actividad que se ejerce de manera individual y se desarrolla en un contexto social y cultural explícito. Este es el resultado de procesos cognitivos e individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones tales como: hechos, conceptos, procedimientos y valores, se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes donde se aprendieron. De igual forma, aprender no solamente consiste en memorizar información, para ello es necesario también confrontar otras operaciones cognitivas entre las cuales están: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar las cosas.

Los métodos de aprendizaje por descubrimiento ofrecen al estudiante la oportunidad de buscar, analizar, procesar, manipular y transferir la información. Según esto el verdadero aprendizaje se produce cuando viene

impulsado por una motivación intrínseca, como el deseo y la curiosidad del ser; quien, al ser expuesto libremente a la información, va a poder actuar sobre ella al trabajarla, modificarla y aprehenderla. Respecto a la teoría del aprendizaje significativo, su principal exponente Ausubel (1978) destaca que:

Anclarse los conocimientos previos del aprendiz, es decir, no se trata de aprender memorísticamente los nuevos conocimientos, sino de estructurar los contenidos y actividades a aprender con la información que ya el estudiante tiene, de manera tal que ésta tenga sentido o significado para él. (p.12).

Sobre la base de estas consideraciones, se puede establecer que el aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción; por ello es importante el manejo de estrategias. No obstante, esta teoría permite distinguir entre los tipos de aprendizaje y la enseñanza o formas de adquirir información. Desde esta perspectiva, el aprendizaje puede ser repetitivo o significativo según lo aprendido se relaciona arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitiva. Se hablará así de un aprendizaje significativo cuando los nuevos conocimientos se vinculen de una manera clara y estable con los conocimientos previos, de los cuales disponía el individuo.

Para Bracca (2018), en el aprendizaje significativo se representan: “las ideas que se relacionan con lo que el aprendiz ya sabe, los nuevos conocimientos se vinculan, así de manera estrecha y estable con los anteriores. (p.65). Se entiende pues, que para que esto se presente es necesario que se muestren de manera simultánea por lo menos las tres siguientes condiciones: (a) El contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo; (b) El estudiante debe poseer conocimientos previos del tema previamente estructurados, de manera que el nuevo conocimiento pueda vincularse con el anterior en caso contrario, no podrá

realizarse la asimilación; y (c) El estudiante debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje.

De lo expuesto se infiere, que entre las ventajas palpables de obtener un aprendizaje significativo se conlleva a integrar la nueva información y facilita su relación con los nuevos contenidos, así como mantener detalles secundarios y necesarios; además depende de la asimilación por parte del escolar y de los conocimientos previos que se organizan en su memoria a largo plazo. Ahora bien, esta teoría se vincula a la formación permanente en el proceso evaluativo continuo en los docentes de educación Media General; por cuanto se requiere que cada escolar se sienta cómodo y con una actitud favorable a nuevos conocimientos haciendo que se incorporen nuevos métodos de enseñanza idóneos que permitan la praxis del mismo.

### **Teoría propuesta por Ovide Decroly**

La teoría propuesta por Ovide Decroly; es considerada importante en el empleo de juegos didácticos; por cuanto explica que para enseñar a un niño es importante presentar la motivación, sobre todo si es a través de sus intereses vitales, ya que estos despiertan su interés. Bajo esta perspectiva, Larios (2018); señala:

Esta teoría presenta como propuesta explorar la personalidad de cada escolar, con el objetivo de preparar a los niños para vivir en libertad, oponiéndose a la disciplina rígida, apostando por crear un ambiente motivador con grupos heterogéneos basados en la globalización, la observación de la naturaleza y la escuela activa.

Entre tanto, se argumenta además que Decroly, tenía presente que cada niño con discapacidad tiene un mínimo de potencial aprovechable, por ende es necesario respetar la personalidad del niño y estudiarla para

conocerlo proporcionándole los medios adecuados para que se perfeccionen al igual que toda escuela ha de ser para el niño y no el niño para la escuela.

Es por ello que; este movimiento llamado “escuela nueva” defiende precisamente una escuela adaptada, personalizada y estrechamente vinculada al desarrollo de los alumnos. Aquí el juego permite a los alumnos adquirir conocimientos para la vida.

Por tanto, cada docente debe establecer ciertas estrategias que permitan a los alumnos aprendan experimentando, otorgando relevancia e importancia a los intereses de estos, tomando en cuenta el juego como herramienta relevante dentro del contexto escolar.

Por otra parte, es importante destacar que los docentes bajo el enfoque Decroliano, son aquellos capaces de hacer que sus escolares puedan desarrollarse el sentirse útiles y, además, que sean capaces de descubrir sus potencialidades y habilidades, todo ello con el objeto de asentar la idea de que la escuela permite que la educación de los niños esté permeada por lo que va descubriendo simultáneamente mientras se asocian ideas y conceptos.

## **Juegos Didácticos**

Los juegos didácticos corresponden a ciertas actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica. Bajo la observación del autor Islas (2018); señala:

Es el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales. El juego es una de las técnicas de aprendizaje más tradicionales y efectivas. Y es que, según se ha comprobado, los niños aprenden mejor si sienten inquietud y diversión por lo que les rodea. La motivación se incrementa y las capacidades se refuerzan. A la vez que se

estimulan la atención, el autoestima, la memoria, el desarrollo social, la creatividad..., entre otros valores y aptitudes. (p.2).

Por otra parte, el aprendizaje mediante juegos didácticos tiene un papel vital en su enseñanza; por cuanto ofrece la oportunidad de colaborar, comunicarse y desarrollar distintas capacidades (memoria, concentración, entre otros) mientras se divierten. Ahora bien, dentro de los beneficios de los juegos didácticos pueden mencionarse:

- Estimulan la memoria. Hay muchos juegos educativos que ponen énfasis en la memorización y la concentración.
- Desarrollo de habilidades sociales. El juego didáctico promueve la comunicación, la participación y la interacción en la infancia.
- Fomento de las capacidades motoras. El juego contribuye al desarrollo de la psicomotricidad, ya que se trabaja la coordinación, la orientación de espacio y tiempo, así como el equilibrio.
- Mejora la autoestima y el bienestar emocional. A través de estas actividades lúdicas, los niños expresan sus emociones y tienen la oportunidad de conocer mejor sus fortalezas y debilidades.
- Fomenta la observación y la motivación y, por ende, aumenta la concentración.
- El interés del niño se expande a áreas que, posiblemente antes, no atraían su atención. A través del juego, materias de investigación científica, matemáticas o geografía son asignaturas que despiertan la curiosidad de los pequeños.
- Potencian la creatividad, la perseverancia y la responsabilidad.
- Los juegos basados en estrategia, potencian el razonamiento y la resolución de problemas.

- Los juegos de mesa, potencian la comunicación, la participación y preparan a los niños para el éxito y el fracaso.
- Los juegos de memoria, aumentan distintas capacidades cognitivas.

### **Desempeño del docente**

Este indicador logra medianamente describir las acciones desarrolladas por el educador para la construcción de nuevos conocimientos tanto dentro como fuera del aula. En atención a lo planteado, cabe destacar la aseveración del autor Jemsen (2018), quien explica que el desempeño docente es “una herramienta que pretende ser guía sobre los aspectos relacionados con la preparación y ejercicio docente. Aquí se observan las competencias y habilidades que posea cada docente en particular”. (p.16).

Si bien es cierto, el desempeño docente, expone a cualquier educador a realizar una introspección sobre su quehacer educativo, permitiendo canalizar y definir su profesionalidad. De modo que, los docentes deben centrarse en la construcción de competencias, actitudes y aptitudes habilidades y destrezas, bajo la representación del trabajo reflexivo, eje central de todo desempeño proactivo.

Sin embargo, Díaz (2019), considera que el desempeño docente es “un proceso que incluye acciones importantes para realizar las metas de la organización, planificación y conquista de logros netamente concernientes a los docentes, en él se observa lo que se hace y lo que logra”. (p.46). En otras palabras, el desempeño docente hace que el educador realice una deliberación sobre su labor pedagógica; alcanzando a ser una persona visionaria, abierto a las innovaciones con resultados positivos entre sus estudiantes. Esta dinámica sobre los procesos de reflexión y gestión escolar en la praxis educativa de cada docente, posibilita a los docentes de Ciencias

Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; a identificar, emprender y organizar las necesidades de formación; es decir, permite internalizar sobre las estrategias y desempeño profesional en el plantel; estimulándolo a perfeccionar cada día más su enseñanza en las Ciencias Naturales.

### **Rol Pedagógico**

Este indicador representa toda la labor emprendedora y formativa de la dinámica escolar sea alcanzada en su totalidad según las metas planteadas, tal y como lo destaca Molina (2019), quien argumenta que el rol pedagógico es:

Las capacidades que están presentes en los educadores y que permiten lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes. Esta capacidad va más allá de lo conceptual, es decir, prepararlos para la vida, formándolos como seres humanos productivos, conscientes y virtuosos (p. 27).

En efecto, la esencia fundamental entre los docentes del área de Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira, es cumplir con varias facetas a la vez, puesto que ellos deben lograr el autoconocimiento, la autonomía, el respeto, tomando en cuenta las emociones de sus participantes para una excelente toma de decisiones. Asimismo, debe poseer capacidad de diálogo y comprensión crítica, estableciendo una buena comunicación con ellos, a fin de canalizar sus temores y deficiencias, las cuales muchas veces expresan con indisciplina y conflictividad, además de saber transformar el entorno y buscar la raíz de los problemas personales y sociales existentes.

## **Proactividad del Docente**

La proactividad, constituye una de las competencias importantes para ejercer un liderazgo efectivo y positivo dentro de cualquier cambio o transformación curricular e institucional ocurrido; con ella se pretende definir un conjunto de cualidades necesarias para ejercer el liderazgo; logrando alcanzar metas positivas en colectivo. Se trata de una más de las virtudes que cada cierto tiempo parece descubrir el competitivo mundo de las organizaciones educativas exitosas.

Es preciso señalar la opinión de Romero (2018), al destacar que la proactividad es: “la capacidad de tomar decisiones propias sin dejarse influir por la presión del entorno”. (p.2). Se comprende que los docentes bajo esta competencia proactiva adoptan una actitud creativa, se anticipan a los problemas antes de que éstos les desborden, no cejan en el empeño cuando aparecen obstáculos, saben cambiar de dirección si observan que el rumbo es equivocado y aprovechan todas las oportunidades tanto los éxitos como los fracasos para extraer conclusiones positivas.

De allí que, los planteles educativos, deben buscar líderes proactivos por cuanto éstos suelen ser docentes aptos para enfrentarse a los desafíos de un entorno cada vez más cambiante, imprevisible y competitivo como es la empresa educativa en la era postmoderna. No obstante, el concepto de proactividad empieza a aplicarse también en el terreno del desarrollo personal, tal vez porque sus raíces se hunden más en la psicología y tiene que ver con la reflexión humana que con la eficacia productiva.

Por eso, una de las condiciones previas para llegar a la proactividad radica en tomar conciencia del terreno en el que se puede invertir la atención, energía y tiempo. De manera que, el docente bajo un liderazgo proactivo adopta la postura, más inteligente y eficaz, de centrarse en su círculo de influencia; es decir, la zona correspondiente a los problemas sobre

los que tiene alguna forma de control, en los que puede intervenir y en las realidades que puede llegar a cambiar de algún modo.

Adicionalmente, la proactividad no significa sólo tomar la iniciativa, sino asumir la responsabilidad de hacer que las cosas sucedan; decidir en cada momento lo que se quiere hacer y cómo lo va a hacer. Así pues, Calzadilla (2019), acota: “La esencia de la persona proactiva es la capacidad para subordinar los impulsos a los valores. Para ello compara la actitud de las personas proactivas y las personas reactivas”.

Bajo este contexto, las personas reactivas se ven afectadas por las circunstancias, las condiciones, el ambiente social, sólo se sienten bien si su entorno está bien; de hecho, centran sus esfuerzos en el círculo de preocupación, en los defectos de otras personas, en los problemas del medio y en circunstancias sobre las que no tienen ningún control, no tienen la libertad de elegir sus propias acciones.

No obstante, las personas proactivas se caracterizan por valores cuidadosamente meditados y seleccionados, pueden pasar muchas cosas a su alrededor, pero son dueñas de cómo quieren reaccionar ante esos estímulos; podría afirmarse, que centran sus esfuerzos en el círculo de influencia porque se dedican a aquellas cosas con respecto a las cuales pueden hacer algo donde su energía es positiva, con lo cual amplían su círculo de influencia.

Por lo tanto, las principales cualidades de un liderazgo proactivo se perfilan en conocer sus fortalezas y debilidades, gestionar positivamente las emociones, manifestar sus opiniones de forma asertiva, confiar en sí misma, asumir retos, tomar la iniciativa, emprender la acción, actuar con decisión y determinación para alcanzar las metas, afrontar positivamente el cambio y la incertidumbre, transformar los problemas en oportunidades.

## **Motivación**

El estudio de la motivación, resaltada en el campo de la conducta formalizada en el entorno laboral, por ser este ambiente organizacional donde se han realizado mayores estudios. Así lo expresa Vega (2018) señala: “es la condición cierta de los esfuerzos dirigidos a determinar los factores que influyen en la relación individuo-trabajo, es el impulso interior que mueve al individuo a actuar” (p.16). En tal sentido, el impulso interior podría estar relacionado con las necesidades y expectativas del individuo, partiendo del hecho de que la verdadera satisfacción en las actividades desarrolladas durante el cumplimiento de funciones, se visualiza por la obtención y logro de incentivos que satisfagan necesidades y expectativas del ser humano.

Por eso, el hombre inicia, ejecuta y finaliza actividades que generan satisfacción, probablemente a consecuencia de una íntima conexión entre las tareas realizadas y la percepción de gustos individuales, intereses, habilidades inherentes a la personalidad del individuo. Adicionalmente Aguirre (2019) sostiene que la motivación refleja tres aspectos: “las necesidades básicas las cuales se ordenan conforme al principio de prepotencia o fuerza negativa, las necesidades psicológicas y las necesidades de autorrealización y fijación de metas”. (p.52).

Se entiende que estos tres elementos importantes identifican a los empleados motivo a la organización y planificación estratégica que establezcan. En ella se observarán las metas según tiempos establecidos, propósitos, especificidad, evaluación, progreso, tiempo y entes involucrados. No obstante, cada una de ellas deberán ser reales, alcanzables y factibles para que los sujetos realicen sus tareas con mayor estimulación.

## Recreación

Al describir a la recreación; se indica que la misma se caracteriza por ser una actividad destinada al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico y mental. Para el autor Salas (2018), la recreación es:

La palabra, como tal, proviene del latín recreatio, recreatiōnis, que significa 'acción y efecto de recrear o recrearse'. El concepto de recreación, entendido como actividad de distracción, implica la participación activa, tanto a nivel físico como mental, del individuo. En este sentido, la recreación se opone al ocio, que es más bien una forma pasiva de distracción, más relacionada con la distensión y la relajación del cuerpo y la mente. Por tanto, es fundamental para la salud física y mental. Por esta razón, es aconsejable practicar actividades recreativas de vez en cuando que proporcionen la posibilidad de despejar la mente y dedicar el tiempo libre a cosas para el disfrute real. (p.9).

Es evidente que la recreación satisface necesidades humanas básicas de jugar, relacionarse, hacer deporte, disfrutar actividades al aire libre, tener aficiones, participar de actividades artísticas, contribuyendo al desarrollo humano integral. Por tanto, la recreación sirve para romper con la rutina y las obligaciones cotidianas, y así aliviar el estrés acumulado. Adicionalmente, el autor Payares (2018); señala:

La recreación es el momento de ocio o entretenimiento que decide tener una persona, aunque no está relacionado con el sedentarismo ni con el completo reposo, físico o espiritual del individuo. Más bien, se relaciona con realizar actividades que puedan alentar a la plenitud espiritual, a la carga de energías físicas, y en general, a aquellas actividades que conducen al bienestar íntegro de la persona. (p.2).

Además del beneficio de bienestar corporal que otorga el realizar actividades físicas, la recreación trae consigo otros tipos de beneficios; tales

como: aprender a compartir, al trabajo en equipo, las actitudes de solidaridad y compañerismo, la responsabilidad de cumplir un rol dentro de un equipo, la voluntad para alcanzar un objetivo tanto a nivel personal como a nivel grupal, entre otros.

Actualmente, la recreación se está convirtiendo en uno de los medios más eficaces con que cuenta la sociedad para contribuir al fortalecimiento del bienestar y la salud de los ciudadanos, para el desarrollo del espíritu de superación y de emulación entre las personas, para la consolidación de hábitos de disciplina social, de solidaridad entre los hombres, para el cultivo de una mejor calidad de vida.

### **Enseñanza de las Ciencias Naturales**

Las ciencias naturales, abarcan todas las disciplinas científicas que se dedican al estudio de la naturaleza. Además otras de las diferencias fundamentales entre estas dos clases de ciencias es que mientras que las sociales se centran en lo que son los saberes, las naturales llevan a cabo sus estudios y desarrollo a través de la lógica, las matemáticas y el propio razonamiento lógico existente. Entre ellas pueden mencionarse: la biología, la física, la química, la geología y la astronomía. Según el autor; Chacín (2018), las ciencias naturales son:

Aquellas ciencias experimentales y disciplinas de estudio que se interesan por comprender las leyes que rigen la naturaleza, y que lo hacen conforme al método científico y al método experimental. Esto quiere decir que intentan estudiar la naturaleza de manera objetiva, amparándose en el razonamiento lógico (tomando prestadas herramientas de las ciencias formales), la repetición en ambientes controlados de fenómenos observados naturalmente (experimentación), y contemplando en menor medida los asuntos subjetivos propios del ser humano. (p.2).

Se comprende que las ciencias naturales ayudan a promover el conocimiento de la diversidad natural existente, la misma centra su interés en la naturaleza, es decir, en las leyes que rigen el mundo y los fenómenos que en él son observables. En líneas generales se ocupa de los fenómenos que ocurren independientemente de que el ser humano esté o no allí para observarlo o tomar parte en él. De igual forma, las ciencias naturales responden a la necesidad del ser humano de comprender el mundo que lo rodea (incluso el que está dentro suyo), para poder luego adaptarse a él o adaptarlo a la medida de sus necesidades.

### **Estrategias Didácticas Recreativas**

Puede indicarse que las estrategias didácticas hacen referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

Más concretamente, las estrategias didácticas implican la elaboración, por parte del docente, de un procedimiento o sistema de aprendizaje cuyas principales características son que constituya un programa organizado y formalizado y que se encuentre orientado a la consecución de unos objetivos específicos y previamente establecidos. Para el autor Calzadilla (2018); las estrategias didácticas son:

Estos procedimientos puedan ser aplicados en el día a día dentro del ámbito académico, por tanto, es necesario que el educador planifique y programe este procedimiento. Para ello debe de escoger y perfeccionar las técnicas que considere más oportunas y eficaces a la hora de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo. De manera semejante, el docente también deberá realizar un trabajo de reflexión en el que se deberá tener en cuenta todo el abanico de posibilidades que existen dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y así realizar una toma de

decisiones en relación a las técnicas y actividades a las que puede recurrir para lograr los objetivos establecidos. (p.3).

En otras palabras, estas técnicas o maneras de proceder dentro del ámbito escolar, resultan especialmente útiles para la transmisión de información o conocimientos especialmente complejos, así como para enseñanzas consideradas como más arduas o complicadas.

De igual manera, estas estrategias aparecen en respuesta a los métodos de enseñanza tradicionales. El motivo es que estos sistemas más novedosos, además de compensar las carencias de los procedimientos tradicionales de enseñanza, suelen resultar más estimulantes y motivadores para los estudiantes, lo cual aumenta el nivel de atención de estos y ayuda a mejorar los resultados académicos.

Uno de los numerosos beneficios de estas técnicas; es que favorecen una mayor implicación, tanto del profesor como del escolar, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando además dinámicas de interacción en las que el profesor y el grupo de alumnos trabajan unidos en la construcción del aprendizaje. De esta manera, los alumnos adquieren un papel activo, desarrollando un sentido de responsabilidad frente a su aprendizaje. Además, el desarrollo de la autonomía; favorece la creación de estrategias de aprendizaje propias, las cuales podrá aplicar también a otras áreas similares, generando en él sentimientos de autosuficiencia y utilidad.

De este modo, las estrategias didácticas son un conjunto de acciones, herramientas y recursos para aumentar la probabilidad de que los alumnos alcancen los objetivos planteados e interioricen el conocimiento. Éstas se consideran procedimientos organizados y estructurados de manera formal para el desarrollo de los distintos procesos de aprendizaje escolar; es decir, se trata de presentarle al alumno una guía de acción para la organización, procesamiento y retención de la información.

En otras palabras, las estrategias didácticas convierten al estudiante en un ente activo en su proceso de formación, por este motivo, de su aplicación se obtienen grandes resultados en cualquier contexto educativo y orientaciones básicas.

Aunado a ello, se involucra al estudiante en un proceso denominado aprender a aprender; donde, a través de la coordinación, la comunicación y aplicación de actividades, se dirigen los recursos cognoscitivos para mejorar la adquisición de conocimiento. De igual manera, las estrategias didácticas se centran en el escolar como eje principal de la planificación, el maestro es quien atiende las destrezas y habilidades encauzadas a un objetivo, de esta forma, debido a la estrecha colaboración y, a las distintas situaciones de aprendizaje más amenas, hacen que el estudiante se vuelva más consciente de lo que interioriza.

Al mismo tiempo, el concepto de aprender a aprender no se limita a la dimensión intelectual, sino que busca dotar al estudiantado de recursos y guías de acción para enfrentarse al material escolar y, de esta forma, crecer en su individualidad. Esto aporta herramientas, por ejemplo, para mejorar la comprensión lectora, adquisición del lenguaje y las destrezas en matemáticas.

La importancia de las estrategias didácticas reside en aportar técnicas y modelos educativos para aumentar la capacidad de organización de la información de manera lógica, integración de nuevas relaciones de concepto, identificar ideas relevantes y previas de la materia, entre otras.

### **Empleo de Recursos Didácticos**

Cada vez que se planifica una clase, de alguna manera se busca crear un camino para que los estudiantes conozcan, aprendan y puedan acceder a los diferentes contenidos de los proyectos que desarrolla el docente; en este

sentido, la organización de la misma implica varios desafíos que están asociados a los diferentes recursos didácticos que se emplean, partiendo de dos elementos fundamentales vinculados a la enseñanza y la comunicación de los saberes.

De esta manera, en el proceso de selección de los contenidos intervienen el conocimiento disciplinar que tenga el docente y sus criterios en la instrucción, desde la perspectiva de la intensidad del medio empleado. Enseñar también implica emplear recursos acertados por el docente para transmitir los contenidos definidos en la clase, y para que cada estudiante comprenda las acciones e intenciones al frente del curso, de manera que pueda involucrarse y participar activamente en su proceso de aprendizaje. Al respecto, Ortega (2017), expresa:

El ambiente del aprendizaje debe estar cargado de recursos pedagógicos comprensibles tales como: lenguajes, voces, textos, videos, fotografías, imágenes, carteles que elija el docente. Más allá de las intenciones o resoluciones, este escenario siempre existe y se conforma a partir de todas las pequeñas decisiones que toma el educador respecto a qué hacer, qué usar, o qué no, para enseñar. (p.73).

Está implícito en la cita, que el proceso de aprendizaje se presenta un escenario determinado de recursos didácticos con que debe contar el docente en su praxis pedagógica, todo esto propone desafíos, con todas las variantes y mixturas posibles. Es evidente, que hay estudiantes que son parecidos; algunos, incluso, mucho; sin embargo, y por suerte, todos son diferentes y tienen formas particulares y únicas de relacionarse y conocer el mundo, todos aprenden con un estilo particular y según el propio interés; a cada uno, por ejemplo, le “vienen mejor” determinados lenguajes y formas de acercamiento a la información.

Por ende, no existe un solo recurso didáctico que reúna, integre o sintetice todas las posibilidades que ofrece una discusión en grupo, una dramatización, una búsqueda bibliográfica, manipular algunos objetos, utilizar el cuerpo, ver videos, tomar apuntes, emplear la pizarra, utilizar el retroproyector, diapositivas, calcular, simular y jugar.

Aunado a esto, ni siquiera las computadoras más sofisticadas, el internet en la era de la información, de la imagen, de los multimedia, de la red, la sola mención de emplear recursos didácticos genera en algunas personas la sensación de obviedad y en otras, la de modernismo. Al respecto, quedan ciertas dudas al evocar que si surge de un docente preocupado el brindar oportunidades equivalentes y democráticas a decenas de estudiantes diferentes y que tiene un tiempo acotado no hace su trabajo adecuado y acertado para captar la atención del mismo.

En ese contexto, la única manera de atender a esta diversidad que existe en cada grupo es apoyarse o ayudarse con sus herramientas de trabajo, con los recursos que les faciliten consignar las tareas que cada subgrupo exige de acuerdo a sus propios aprendizajes.

### **Desarrollo de Competencias Básicas**

Las competencias básicas se entienden como las actuaciones integrales que están presentes en los estudiantes para poder identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer.

Hechas las consideraciones anteriores, se destaca la opinión de Sánchez (2018), quien asegura que las competencias son: “las capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral” (p.11). Es evidente que

las competencias, representan las combinaciones de las destrezas, conocimientos y actitudes adaptadas a los diferentes contextos; en otras palabras, las competencias básicas son las que todos los estudiantes precisan para su desarrollo personal, así como para ser ciudadanos activos e integrados en la sociedad.

En función de lo expresado, el autor García (2017), expresa que las competencias son: “un conjunto articulado y dinámico de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que toman parte activa en el desempeño responsable y eficaz de las actividades cotidianas dentro de un contexto determinado”. (p.14). De tal manera, que las competencias, deben haber sido alcanzadas al final de la etapa obligatoria de enseñanza de forma que la persona esté preparada para su vida adulta pero también deben seguir perfeccionándose a través de las nuevas experiencias, por ello la vida se entiende como un proceso de aprendizaje continuo.

Como puede apreciarse, las competencias básicas desarrolladas de los estudiantes de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani, están vinculados a tener capacidad de decidir y actuar con juicio crítico, actuar con tolerancia hacia la diversidad cultural, manifestar sus emociones en todo momento, respetar las opiniones de los demás y el saber aceptar nuevos aprendizajes y enfrentar nuevos retos.

Debido a esto; el empleo de cada recurso de enseñanza y más aún si es para la enseñanza de las Ciencias Naturales ha de dar respuesta a todos y cada uno de los objetivos planteados; en este sentido, hay que hacer un acercamiento riguroso a los diferentes medios que pueden utilizar el docente.

### **La Praxis del Estudiante**

Este indicador, hace referencia al proceso que le permite al educando utilizar las herramientas o instrumentos cognitivos con el propósito de enfrentar por sí mismos situaciones de aprendizaje. Por consiguiente, se

relacionan con las estrategias de aprendizaje las cuales son definidas por Díaz (2019), como los “procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional, como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas”. (p.23). Se infiere entonces, que dichas estrategias son ejecutadas no por el docente sino por el estudiante, pues es quien debe tomar decisiones y actuar en forma autónoma y autorregulada; por supuesto, en contextos de interacción con alguien que facilite el hecho educativo y/o pedagógico.

De ahí que, existen estrategias de aprendizaje significativas que los docentes pueden sugerir para el logro de objetivos y metas establecidas que van a generar beneficios para el educando.

Entre tanto García (2017), clasifican la praxis del estudiante en tres (3) partes: “a) Las Estrategias de elaboración, b) las estrategias organización y c) las estrategias de recuperación.” (p.21). Las primeras anteceden se basan en la integración de los conocimientos previos del estudiante con los nuevos o adquiridos recientemente. Se hace mención que los nuevos conocimientos se vinculan así de manera estrecha y estable, a través de dos tipos de procedimiento que pueden ser simples o complejos y estos dependen de la profundidad que se establece en la integración.

También se presentan la elaboración visual al observar imágenes, la verbal y semánticas al aplicar estrategias de parafraseo o elaborar inferencias; las cuales permiten un mejor análisis y codificación de la temática por aprender, tomando en consideración su significado.

Como segundo se establecen las estrategias de organización y hacen referencia a la estructura y organización de la información de manera constructiva, para que sea más fácil recordarla. Implica agrupar los contenidos de aprendizaje, dividiéndolos en partes e identificando relaciones y jerarquías, secuencialmente, partiendo de lo simple y concreto hacia lo

complejo y abstracto, esto incluyen ejemplos tales como: resumir un texto, esquemas, cuadros sinópticos, red semántica, mapas conceptuales, árbol ordenado.

Y por último están las estrategias de recuperación de la información; las cuales se utilizan para mejorar la eficacia de conocimientos almacenados en la memoria a largo plazo. Se realiza actividades como retroalimentación del aprendizaje, mediante un feed-back operativo, en el cual interactúan los docentes y los estudiantes, valiéndose de la técnica de la pregunta y respuesta, principalmente, lo cual permite una revisión apropiada del conocimiento obtenido. Cada una de estas tres estrategias de aprendizaje, resultan relevantes para ser utilizadas por los docentes del área de Ciencias Naturales; específicamente en la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani.

### **Planificación de los Aprendizajes**

El accionar de una sociedad viene dado por un sistema educativo que dé respuestas a las necesidades de su población; por ello, la educación no puede ser improvisada y descontextualizada pues esto traería el caos y desorden de la sociedad que rompe las reglas y normas. No obstante, el actuar y accionar del docente, principal corresponsable del hecho educativo debe guardar respeto a una serie de normas que organizan el conocimiento, dándole sentido a la formación de los estudiantes; sobre esto Linares (2019) indica "...la construcción del conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración, en el que el aprendiz selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes..." (p.112), por ello, la importancia de organizar los conocimientos, planificando las actividades que permitan la reflexión, la innovación y la inventiva de los educandos.

En torno a esta idea, el proceso de planificación debe dejarse de acuñar a términos como prever, ordenar y coordinar, pues es necesario que se

establezca otro nivel dando mayor sentido al proceso, permitiendo al docente desarrollar acciones pertinentes, haciendo que ocurran, creando alternativas diferentes para que el educando adquiera el conocimiento de forma integral y tenga sentido y coherencia. Con referencia a esto, Ander-Egg (1995) indica:

Planificar es la acción consistente en utilizar un conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalidad y organización en un conjunto de actividades y acciones articuladas entre sí que, previstas anticipadamente, tienen el propósito de influir en el curso de determinados acontecimientos, con el fin de alcanzar una situación elegida como deseable, mediante el uso eficiente de medios y recursos escasos o limitados. (p. 75).

Ante tal situación, el proceso de planificación debe estar ajustado a parámetros que permitan visualizar la realidad y permitan al estudiante alcanzar nuevas experiencias cognitivas y que tengan influencia directa en la modificación de la conducta acorde a su desarrollo personal, igualmente el proceso debe ajustarse a una realidad acorde al contexto, recursos y medios con los que cuenta cualquier centro educativo, haciendo real, consciente y racional las actividades planificadas.

En atención a este planteamiento, el Ministerio del Poder Popular para la Educación dentro del proceso de transformación indica e institucionaliza la planificación por proyectos como una forma de organizar los aprendizajes, pues a partir de allí se pueden generar soluciones a los problemas que rodean al centro educativo, dando la responsabilidad a todos los actores y autores del proceso a dar respuesta positiva y orientar la solución al o los problemas que lo aquejan, teniendo como eje la investigación, la creatividad y la innovación.

Adicionalmente, para la construcción del conocimiento debe ser participantes las y los estudiantes en interacción dialógica con otros actores como sus padres, representantes y/o responsables, la comunidad, las

organizaciones comunitarias presentes en la comunidad y otros que así manifiesten su participación; pues los proyectos de aprendizaje tiene como principios la participación protagónica, la corresponsabilidad, la articulación, pertinencia y la interculturalidad, respetando y tomando en cuenta al colectivo para hacer significativo el proceso educativo.

Las ideas expuestas, las confirma el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2020) quien define los proyectos de aprendizaje "... como una de las formas de organización de los aprendizajes, descrita como un conjunto de acciones planificadas integralmente, concebido como un proceso estratégico que orienta el desarrollo de aprendizaje desde el dialogo de saberes y la construcción de conocimientos" (p.14). Se entiende que la realidad de la educación venezolana en torno al proceso de planificación dejó de ser solo responsabilidad directa y única del docente, dando apretura y posibilita a los estudiantes a reconocer sus experiencias, saberes, habilidades y potencialidades para decidir en conjunto del qué y cómo aprender, asumiendo el docente un rol de mediador.

Retomando nuevamente el concepto de planificación como conjunto de procedimientos por las cuales se organizan actividades y acciones, es importante resaltar que, según la planificación por proyectos, o aprendizaje por proyectos no existe una forma única, ni receta que dirija el accionar; por ello, la inventiva, la investigación y la creatividad del colectivo de docentes permiten su construcción. Ante esto se debe orientar sobre la base de la realización de un diagnóstico integral, detectando las potencialidades, los intereses que poseen los estudiantes, cuales contenidos se ajustan para tal proyecto y que estrategias pueden abordarse, a su vez como reconocer que el estudiante (s) adquieren el aprendizaje significativo e integral.

## **Bases Legales**

En cuanto a la fundamentación legal Palella y Martins (2010), se refiere a: “normativa jurídica que sustenta el estudio, desde la Carta Magna, las Leyes Orgánicas, Resoluciones, Decretos, entre otros”. (p.69). Es por ello que se hace necesario, contar con fundamentos que le proporcionen soporte y validez legal a la problemática planteada, de manera de tomar todos aquellos aspectos jurídicos que ayudan a fundamentar el por qué y la relación que tienen los mismos con el estudio.

Por esta razón, el presente estudio se apoya jurídicamente, en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, de igual forma se sustenta en la Ley Orgánica de Educación (LOE) y la Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y el Adolescente (LOPNNA).

Como primer elemento en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela se exterioriza en el artículo 102 el derecho libre desenvolvimiento de la personalidad de cada individuo. Siendo los docentes garantes de la educación. De la misma manera es de carácter obligatorio y que tiene por finalidad el pleno desarrollo de la personalidad y formación de los ciudadanos siendo estos aptos para la vida, por ello en el Artículo 102 declara:

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental es democrática gratuita y obligatoria. El estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y fundamental en el respeto a todas las corrientes del pensamiento con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social, circunstanciados con los valores de la

identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal.  
(p.87).

Se estima entonces que la formación es no solo un derecho sino un deber de toda persona y se da en forma grupal o individual; siendo una ineludible actividad para desarrollarse dentro de la sociedad donde se establecen principios democráticos para la educación. Igualmente, el estado venezolano adquiere una responsabilidad fundamental con el sector educacional en todos los niveles y modalidades; debido a que todo ciudadano debe recibir la educación de calidad, para así demostrar el potencial que posee, el cual va a beneficiar no solo su desarrollo personal, sino al avance del país y progreso de la nación.

Así mismo, en la Ley Orgánica de Educación (LOE); (2009), teniendo en cuenta el proyecto filosófico y epistémico planteado en atención al individuo; surgido por las necesidades fundamentales en la instrucción y de cultura para que el niño se sienta socialmente útil. Se permite resaltar el Artículo N°15 de la (LOE), sobre los Fines de la Educación; numeral 3, que expresa que es importante:

Formar ciudadanos y ciudadanas a partir del enfoque geohistórico con conciencia de nacionalidad y soberanía, aprecio por valores patrios, valorización de los espacios ancestrales, artesanales y particularidades culturales de las diversas regiones del país y desarrollar en los ciudadanos y ciudadanas la conciencia de Venezuela como país energético y especialmente hidrocarburífero, en el marco de la conformación de un nuevo modelo productivo endógeno. (p.18).

Bajo esta premisa y con respecto a establecer un plan de capacitación de las diferentes estrategias con la finalidad de que el docente aplique los conocimientos adquiridos en la formación permanente en su quehacer diario; se han originado aportes significativos dando sentido a la investigación y la enseñanza bajo una perspectiva interdisciplinaria. No obstante, se debe

asumir mediante un nivel de análisis de manera general y sencilla en los ámbitos: económicos, sociales, políticos y espaciales. Por supuesto, todo esto implica una exigencia investigadora por parte del docente para abordar la realidad compleja, heterogénea y multivariable de cada espacio de aprendizaje.

### **Operacionalización de Categorías**

En las investigaciones cualitativas es necesario y más aún si se desea comprobar ciertos aspectos del problema de estudio, la operacionalización de las categorías, la cual consiste en descomponer las variables según su grado de abstracción. Para Ferrer (2010), el cuadro de análisis es:

Un proceso que se inicia con la definición de las variables en función de factores estrictamente medibles a los que se les llama indicadores. Este proceso obliga a realizar una definición conceptual de las variables para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación. (p.25).

A continuación, se presenta el cuadro de la unidad de análisis propuesto en la investigación, expresando los ejes temáticos, categorías y subcategorías dependiendo de cada objetivo.

### Cuadro N° 1.- Unidad de Análisis

**Objetivo General** Proponer los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira.

| Objetivos Específicos   | Eje Temático                        | Categorías                         | Subcategoría                        | Ítem |
|---|-------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|------|
| 1.- Explorar el empleo de los juegos didácticos en los docentes del área de Ciencias Naturales del plantel seleccionado.  | Juegos didácticos                   | Desempeño Docente                  | * Rol Pedagógico                    |      |
| 2.- Establecer estrategias didácticas para ser aplicadas en las Ciencias Naturales.   |                                     |                                    | *Proactividad del Docente           |      |
| 3.- Diseñar una serie de estrategias que permitan el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira. | Enseñanza de las Ciencias Naturales | Estrategias Didácticas Recreativas | *Empleo de recursos                 |      |
|   |                                     |                                    | *Desarrollo de competencias         |      |
|   |                                     |                                    | *La praxis del estudiante           |      |
|   |                                     |                                    | *Planificación de los aprendizajes. |      |

**Fuente:** Ayala (2022).

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **Naturaleza del Estudio**

En el mismo orden de ideas, se sustenta en el enfoque cualitativo pues según Rojas (2018) este “supone una manera de concebir la realidad, unos métodos para abordar su estudio, así como técnicas e instrumentos acordes con estos métodos y procedimientos de análisis y validación congruentes con los fundamentos teóricos” (p.11), es decir este enfoque permite visualizar la información de forma real ya que sus medios y modos de analizar la información permiten la interacción de todos los actores de la investigación, aceptando sus experiencias como positivas y reales.

#### **Modelo de la investigación**

La investigación responde metodológicamente al paradigma de tipo cualitativo, que de acuerdo con Martínez (2018), se trata de:

Identificar la naturaleza profunda de las acciones referidas a la integración escuela-comunidad, su estructura dinámica y la razón de ser del comportamiento y la manifestación de sus actores, con el objeto de interpretarlas atendiendo a sus propósitos, motivos e intereses en un espacio y tiempo determinado. (p.40).

Tomando en cuenta la posición epistemológica asumida anteriormente, el método de indagación se constituye en la investigación-acción-participativa, debido a que el objeto fundamental del estudio es proponer el uso de juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela

Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira.

Según López (2018), la fundamentación epistemológica de la investigación acción-participativa es “promover el cambio social, al apoyar y facilitar los procesos de transformación, específicamente en las organizaciones educativas”. (p.12). En otras palabras, se trabaja y se emprenden acciones de tipo colectivo con el fin de lograr una mayor posibilidad de transformación de una situación en particular.

### **Tipo y diseño de la investigación**

El tipo de investigación es de campo pues examina el fenómeno social en su ambiente natural y la información requerida debe obtenerse directamente de ella. La Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2014) la entiende como “el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes... haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas...” (p.18). Esto permitirá observar, comprender e interpretar la participación de los actores del proceso educativo en un tiempo y en un espacio determinado.

El nivel de la investigación es interactivo, según Tamayo y Tamayo (2007) esta “...trabaja sobre realidades de hecho y su característica principal es la de presentarnos una interpretación correcta” (p. 46). No obstante, abarcó no sólo intervenciones sociales, sino la ejecución de acciones en las cuales la investigadora integrará a la organización y comunidad con el propósito de modificar una situación o evento, con la finalidad de establecer nexos entre la realidad social investigada y el investigador; así como también abordarla, explicarla, comprenderla y transformarla a través de las estrategias a generarse.

Adicionalmente, la investigación acción participativa según Hurtado (2006) se caracteriza por “el hecho de que la acción surge como necesidad de un grupo o comunidad y es llevada a cabo por los involucrados en la situación a modificar, escenario que permite al investigador actuar como facilitador del proceso”, (p.10).

En otras palabras, es orientada a la solución de problemas; centrada en el individuo; interesada en generar proposiciones refutables y que puedan ser relacionadas sistemáticamente en una teoría diseñada para ser utilizada en la práctica cotidiana. Adicionalmente, este tipo de diseño es longitudinal porque se efectúan observaciones participativas en momentos diferentes.

Por tanto; se ejecutará por fases, propias del ciclo metodológico de la investigación acción participativa.

### **FASE I: Estudio de Campo**

El desarrollo del estudio de campo se ejecutará a través de la aplicación de las técnicas tales como: la observación directa y la entrevista con sus correspondientes instrumentos: a) notas de campo, llamada también observación endógena pues se generará en el escenario de la investigación con la pretensión de construir una descripción global a partir de principios con altos grados de certeza. Y el instrumento diagnóstico de la problemática escolar, aplicado a los diferentes miembros de la comunidad escolar para conocer los problemas relevantes del entorno: cómo contribuirán en la solución y finalmente de qué tiempo disponen para ejecutar esas acciones.

### **Fase II: El Diagnóstico**

La fase inicial donde se detectan los principales problemas que afectan cualquier entorno sea educativo o comunitario y es donde según

Yuni y Urbano (2017) es donde “... se precisa cuáles son las situaciones problemáticas en la práctica” (p. 146). Por tanto, la investigadora percibirá en el grupo de docentes que imparten la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; el desarrollo de la planificación, proactividad, motivación y la evaluación de los contenidos.

### **Fase III: Proceso de Análisis**

El análisis de los datos se realizó siguiendo los lineamientos de Martínez (2018) quien destaca: “en la investigación cualitativa es necesario categorizar, clarificar, sintetizar y comparar la información con el fin de obtener una visión lo más completa posible de la realidad objeto de estudio”. (p.67). Desde esta concepción se analizarán los datos aportados en la entrevista la cual permitirá: conocer el comportamiento de los docentes con respecto al uso de juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales en los estudiantes de Educación Media General del plantel seleccionado.

Esta información se presentará a través de un diseño en cuadros que permitirá en primer lugar, categorizar la praxis subyacente en la participación de los miembros de la comunidad escolar y en segundo, la confrontación y el análisis generado por el investigador al tratar de explicar, conceptualizar y caracterizar la situación a modificar y la pertinencia de los procesos causales de cambios en el evento.

### **Fase IV: Diseño del Modelo**

En esta fase se planificarán las acciones que dan respuesta a la problemática concreta de la institución escolar seleccionada. Las mismas constituyen aproximaciones que aspiran explicar una situación particular con

diversas posturas operativas que permiten viabilizar un modelo con acciones concretas que promuevan la participación y el compromiso de sus miembros.

### **Fase V: Ejecución**

Esta fase hace referencia a la puesta en marcha de las diferentes acciones planeadas en el proceso de integración, el cual se operacionalizará a través de planes de acciones ejecutado a través de talleres, eventos, encuentros entre otros.

Las fases anteriormente descritas constituyen los procesos clave que caracterizaron el desarrollo de la investigación acción- participante Cada una de las cuales tiene propósitos específicos que se integran entre ellos para conformar el todo del estudio.

### **Sujetos de información y Escenario de la investigación**

La presente investigación está enmarcada en el paradigma cualitativo por tal motivo se seleccionó a tres (3) docentes de aula asignados a la asignatura Ciencias Naturales (Del Primer, Segundo y Tercer Año respectivamente), de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira, siendo estos los sujetos de información, pues según Rojas (2018) indica que “en la investigación cualitativa no obedece a criterios de representación numérica. Es más bien un muestreo intencional cuyo propósito es seleccionar sujetos que puedan aportar información relevante para el estudio...” (p.66) es decir que la muestra seleccionada representará de forma correcta lo que se busca de información en el plantel seleccionado.

## **Técnicas e Instrumentos para recabar información**

En todo proceso investigativo se debe recurrir a medios para recabar la información y así poder establecer, describir, analizar e interpretarla para llegar a las conclusiones a las que diera lugar. Según el paradigma y tipo que la rijan esta plegada de innumerables técnicas que permiten recabar la información, en tanto para la investigación bajo el enfoque cualitativo este depósito de técnicas e instrumentos puede ser flexible y tomarse los que se consideren oportunos para el desarrollo de la investigación, en este caso el investigador tomó como base la técnica de la observación y la encuesta y como instrumentos el registro de observaciones y la entrevista focalizada.

Dentro de este orden de ideas, la técnica de la observación permite al investigador observar y recoger datos a través de su propia mirada, observando desde su perspectiva, los hechos y acontecimientos, en este sentido se tomó para la investigación la realización de una observación de tipo moderada, que según Rojas (2018) es donde “El investigador mantiene un balance entre estar dentro y fuera... el observador puede tomar sus notas de campo eventualmente compartir y ayudar en la realización de alguna actividad.” (p.74), por ello se acude al registro de observaciones abierto como lo son las notas de campo.

Con respecto a la entrevista, Rojas (Ob.cit) señala que es “aquella que está focalizada en un tema o aspecto específico de una situación” (p. 87) en tanto, se diseñó una (1) de entrevista focalizada contentiva de una serie de preguntas abiertas cada una, dirigidas a los sujetos de información.

## **Validez y Fiabilidad**

La validez para Amal y otros (2017), es una necesaria en el instrumento de toda investigación, la misma permite “detectar la relación real que se pretende analizar” (p.28). Para alcanzar este ideal, en la construcción del instrumento de tipo cuestionario cerrado lo revisarán tres expertos para constatar el vocabulario y la redacción de los ítems y, además, así como también el contenido de los mismos; aquí se les entregará una carpeta que contenía: instrumentos, título de la investigación, objetivos, formato de validación, cuadro de categorías y credencial de los validadores. A este grupo de expertos, se les sugirió que realizaran observaciones de tipo metodológico, contenido, fondo y forma, ambigüedad, de los ítems; las cuales se tomaron en cuenta para la elaboración del instrumento final.

Para la metodología cualitativa la triangulación es el modo más viable y fiable de asegurar el conocimiento que se obtiene, es por ello que Yuni Y Urbano (2017) dicen que la triangulación es “combinar los resultados obtenidos por diferentes instrumentos o interpretaciones utilizadas simultáneamente” (p.177), es decir se contrasta la misma información aportada por diferentes fuentes o sujetos de información; en el proceso investigativo desarrollado se realizó contrastando la información aportada por los docentes de aula, los coordinadores y los estudiantes.

## **Análisis e Interpretación de la Información**

En virtud de poder analizar e interpretar la información recopilada se hace necesario realizar un proceso de comparación de la misma, y según Yuni y Urbano (2017) se puede utilizar la triangulación de datos pues “fundamenta, además de garantizar la confiabilidad, permite explicar la riqueza y complejidad de la acción humana, entendiéndola desde diversos

puntos de vista y utilizando diversos datos” (p. 178), por tanto, para el análisis de la información se organizará la misma dando una codificación a cada uno de los sujetos, en el caso de los docentes: D1 y D2.

En cuanto a las pautas metodológicas para analizar los datos se presentará la subcategoría a evaluar, la interrogante, el sujeto de información, luego se transcribió el contenido de la oración (respuesta del sujeto), finalizando con la reflexión que el investigador realizará denominado según Yuni y Urbano (Ob.cit) el código explicativo e interpretativo y sustentando con la teoría.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Una vez valido y aplicado el instrumento de tipo cuestionario, se procedió al análisis, exégesis y presentación de los resultados obtenidos, a través de la aplicación de las técnicas interpretativas en la metodología de investigación para alcanzar los objetivos planteados. Es así como Palella y Martins (2014), sustentan: “el análisis descriptivo permite hacer interpretaciones sobre la naturaleza y significación de aquellos en atención a los distintos tipos de información que puedan proporcionar” (p.174).

Esta técnica se orienta a identificar y describir claves que permitirán realizar una mejor aproximación al problema en estudio; por ello la aplicación de la mencionada técnica, ayudará a comprender las realidades de la problemática planteada y además, confrontar la información referente a los antecedentes, con las ideas de los informantes claves de la investigación.

Por su parte, la interpretación de los resultados permite resumir y sintetizar los logros obtenidos a los efectos que proveen mayor claridad a las respuestas y conclusiones respecto a las dudas, inquietudes e interrogantes planteadas en la investigación para así presentar los resultados obtenidos. A continuación se muestran los resultados obtenidos al aplicar el instrumento.

## Cuadro N° 2

**Eje Temático: Juegos Didácticos**

**Categoría: Desempeño Docente**

**Subcategoría: Rol Pedagógico**

**Ítem: 1 y 2**

| Ítems   | Sujeto de Información | Información aportada Textual   |
|---|-----------------------|--|
| ¿Cuáles estrategias emplea para lograr que sus estudiantes obtengan un aprendizaje significativo; formándolos como seres humanos productivos y conscientes? | D1                    | No empleo estrategias. Sólo empleo el texto que es obligatorio   |
|   | D2                    | Estrategias de metacognición, donde el estudiante guie sus procesos de aprendizaje. Así como también las TIC'S mediante la implementación de material digital. |
|   | D3                    | La era digital arropó el aprendizaje y es más divertido.   |
| Describa como realiza la vinculación de los nuevos avances científicos y los temas propuestos en el área del conocimiento?                                  | D1                    | A través de las actividades (Tareas) que asigno al hogar.  |
|   | D2                    | La contextualización la realizo mediante la incorporación de dichos avances en las guías pedagógicas.  |
|   | D3                    | Con videos de la plataforma YouTube y otras.   |

Como puede apreciarse cada respuesta a estas interrogantes; (ítem 1 y 2) pone en manifiesto que el rol pedagógico de los docentes entrevistados debe representar toda la labor emprendedora y formativa de la dinámica escolar sea alcanzada en su totalidad según las metas planteadas, sin embargo, se observa una gran disparidad en sus respuestas. Es de hacer notar que los Docentes entrevistados son los responsables de impartir conocimiento en el área de Ciencias Naturales en la institución seleccionada.

Es de hacer notar que aun no se cumple con lo que argumenta Molina (2019), cuando manifiesta que esta subcategoría corresponde a las capacidades que están presentes en los educadores y que permiten lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes. Esta capacidad va más allá de lo conceptual, es decir, prepararlos para la vida, formándolos como seres humanos productivos, conscientes y virtuosos. En este sentido, es necesario establecer un diseño de estrategias que conlleven al uso de juegos didácticos; como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**Cuadro N° 3**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: Proactividad del Docente**  
**Ítem: 3 y 4**

| <b>Ítems</b>   | <b>Sujeto de Información</b> | <b>Información aportada Textual</b>  |
|--|------------------------------|--|
| Describa brevemente como emplea las actividades lúdicas para relacionar los contenidos teóricos con el entorno | <b>D1</b>                    | No realizo actividades lúdicas.  |
|  | <b>D2</b>                    | Realizo poco uso de actividades lúdicas, por lo general uso actividades de nemotécnica que permita al estudiante la asociación de temas. |
|  | <b>D3</b>                    | No empleo. Me gusta que mis estudiantes sean de la era tecnológica.  |
| ¿Considera que la innovación pedagógica influye en su quehacer diario? ¿Por qué?                               | <b>D1</b>                    | Sí influye. Pero el aprendizaje debe ser memorístico.  |
|  | <b>D2</b>                    | Sí. Es necesario que los docentes incorporen a sus conocimientos los nuevos conocimientos y nuevas técnicas de enseñanza aprendizaje.    |
|  | <b>D3</b>                    | El docente debe adaptarse a las nuevas TIC'S con eso serán divertidas sus clases.  |

Seguidamente, se observan los (ítems 3 y 4); donde cada docente presenta una visión diferente ante una de las competencias más importantes para ejercer una verdadera proactividad; cambio o transformación. Cabe destacar que la misma viene acompañada de un conjunto de cualidades necesarias para ejercer el liderazgo; logrando así alcanzar metas positivas en colectivo. Tal y como lo describe Romero (2018), al expresar que la

proactividad es: “la capacidad de tomar decisiones propias sin dejarse influir por la presión del entorno”. (p.2).

Se comprende que los docentes bajo esta competencia proactiva adoptan una actitud creativa, sin embargo los docentes no están prestos a las opiniones de sus escolares y no incorporan los juegos didácticos como estrategia innovadora en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

**Cuadro N° 4**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: Motivación**  
**Ítem: 5**

| Ítems  | Sujeto de Información | Información aportada Textual   |
|--|-----------------------|--|
| ¿Qué actividades realiza para fortalecer sus habilidades como docente? | D1                    | Los exámenes. La lectura. La tarea. Además el sueldo no es suficiente para inventar actividades. |
|  | D2                    | Constantes lecturas de noticias y enlaces publicados por el IUPAC.                               |
|  | D3                    | Que cada estudiante emplee sus teléfonos, computadoras, ellos son muy tecnológicos.              |

Consecutivamente; se presenta el (ítem 5); referido a la motivación y por ende a las actividades que cada Docente realiza para fortalecer las habilidades de cada escolar. Sin embargo, la lectura y las pruebas escritas aun sigue siendo el método que más emplean los docentes. Adicionando su condiciones salariales.

Se puede indicar que se establece un aprendizaje memorístico. Sin el empleo de los juegos didácticos para obtener mejores resultados. Haciendo omisión a lo que manifiesta Vega (2018), cuando señala que esta condición

ayuda a reforzar o determinar ciertos factores que influyen en la relación individuo-trabajo, al igual que es un impulso interior que mueve al individuo a actuar. Es por ello, que es fundamental evaluar la planificación de cada Docente; de manera que se establezcan nuevos propósitos, especificidad en el uso de nuevas técnicas y su evaluación se visualice el progreso y tiempo de cada objetivo alcanzable y factible.

**Cuadro N° 5**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: Recreación**  
**Ítem: 6 y 7**

| Ítems   | Sujeto de Información | Información aportada Textual  |
|---|-----------------------|---|
| ¿Qué estrategias recreativas emplea en sus espacios de enseñanza?   | D1                    | El plantel no cuenta con espacios óptimos para realizarlas.   |
|   | D2                    | Básicamente por los tiempos de pandemia uso más los procesos de asociación individual donde relacionan una experiencia de vida con el tema. |
|   | D3                    | Ninguna.  |
| ¿Cómo la recreación se puede emplear como recurso; y así los estudiantes logren aprender a compartir, trabajar en equipo o fortalezcan actitudes de solidaridad y compañerismo? | D1                    | No creo que la recreación sirva para fortalecer actitudes; más bien se distraen en eso y pierdo tiempo.                                     |
|   | D2                    | La recreación puede ser empleadas durante el inicio de la clase para asociar temas.   |
|   | D3                    | Me parece innecesaria. Es mejor trabajar con lo que a ellos les gusta.  |

Adicionalmente se presenta el (ítems 6 y 7); dando alusión a la recreación, indicándose que lastimosamente ninguno de los tres Docentes entrevistados; aplican estrategias recreativas efectivas; caracterizadas por ser actividades destinadas al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico y mental. Por tanto, hacen omisión a lo planteado por Payares (2018); cuando señala que la recreación es el momento de ocio o entretenimiento que decide tener una persona, aunque no está relacionado con el sedentarismo ni con el completo reposo, físico o espiritual del individuo. (p.2).

Y actualmente, la recreación se está convirtiendo en uno de los medios más eficaces con que cuenta la sociedad para contribuir al fortalecimiento del bienestar y la salud de los ciudadanos, para el desarrollo del espíritu de superación y de emulación entre las personas, para la consolidación de hábitos de disciplina social, de solidaridad entre los hombres, para el cultivo de una mejor calidad de vida.

**Cuadro N° 6**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: Empleo de Recursos**  
**Ítem: 8**

| Ítems   | Sujeto de Información | Información aportada Textual  |
|---|-----------------------|---|
| Describa brevemente cuales son los recursos didácticos que emplea para relacionar los ejes temáticos con el entorno | D1                    | Solo empleo el texto o Colección Bicentenario que me facilita el plantel. |
|   | D2                    | Láminas, murales, mapas mentales, mapas mixtos.                           |
|   | D3                    | Teléfonos, computadoras, aplicaciones didácticas.                         |

De la misma manera, se presenta el (ítem 8), referido al empleo de recursos y los docentes entrevistados no se colocan de acuerdo a por lo menos encontrar la unificación de recursos novedosos para la explicación de las Ciencias Naturales.

Cabe resaltar que cada vez que se planifica una clase, de alguna manera se busca crear un camino para que los estudiantes conozcan, aprendan y puedan acceder a los diferentes contenidos de los proyectos que desarrolla el docente; en este sentido, la organización de la misma implica varios desafíos que están asociados a los diferentes recursos didácticos que se emplean, partiendo de dos elementos fundamentales vinculados a la enseñanza y la comunicación de los saberes. Al respecto, Ortega (2017), expresa que cada ambiente del aprendizaje debe estar cargado de recursos pedagógicos comprensibles tales como: lenguajes, voces, textos, videos, fotografías, imágenes, carteles que elija el docente.

Por ende cada escenario debe ser especialmente adecuado con recursos didácticos para la praxis pedagógica, todo esto con el fin de enaltecer que cada uno de los escolares es diferente y tienen formas particulares y únicas de relacionarse y conocer el mundo, y por ello todos aprenden con un estilo particular bajo su propio interés.

**Cuadro N° 7**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: Desarrollo de Competencias**  
**Ítem: 9**

| Ítems   | Sujeto de Información | Información aportada Textual   |
|---|-----------------------|--|
| Señale que habilidades fomenta en los estudiantes durante el desarrollo de sus clases | <b>D1</b>             | Lectura- Escritura. Hábitos de higiene. Ellos aun les falta razonar y les cuesta dar buenas ideas. |
|   | <b>D2</b>             | Pensamiento crítico reflexivo. Pensamiento lógico matemático. Habilidad Inter e intrapersonal.     |
|   | <b>D3</b>             | A ser curiosos a investigar.   |

De manera semejante, se presenta el (ítem 9); el cual refiere a aquellas habilidades que cada Docente fomenta durante el desarrollo de sus clases. Observándose nuevamente el método memorístico y pocas reflexiones. Se hace mención que las competencias básicas se entienden como aquellas actuaciones integrales que están presentes en los estudiantes para poder identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer.

Tal y como lo manifiesta Sánchez (2018), quien asegura que las competencias son: “las capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos, habilidades y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral” (p.11).

Es evidente que las competencias, representan las combinaciones de las destrezas, conocimientos y actitudes adaptadas a los diferentes

contextos; en otras palabras, las competencias básicas son las que todos los estudiantes precisan para su desarrollo personal, así como para ser ciudadanos activos e integrados en la sociedad.

**Cuadro N° 8**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: La praxis del estudiante**  
**Ítem: 10 y 11**

| Ítems  | Sujeto de Información | Información aportada Textual  |
|--|-----------------------|---|
| ¿De qué manera motiva a sus estudiantes para que desarrollen actitudes en el proceso de aprendizaje? | D1                    | Con las calificaciones, o les digo que tendrán exámenes pronto.                                     |
|  | D2                    | Conversaciones reflexivas que permitan valorar la importancia de los procesos de aprendizaje.       |
|  | D3                    | Con las calificaciones para que se esfuercen mucho más.   |
| Describa la manera de cómo sus estudiantes demuestran habilidades en su asignatura                   | D1                    | Cuando leen, y hacen todas sus tareas, son responsables.  |
|  | D2                    | Ellos expresan sus habilidades durante el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje. |
|  | D3                    | Cuando realizan videos caseros y explican contenidos.   |

Aunado a ello, se presenta los (ítems 10 y 11); bajo la subcategoría la praxis del estudiante; observándose muy sigilosamente que la evaluación o mejor dicho las calificaciones de los escolares son empleadas como medio para demostrar sus habilidades.

No obstante, es de recordar que esta categoría hace referencia al proceso que le permite al educando utilizar las herramientas o instrumentos cognitivos con el propósito de enfrentar por sí mismos situaciones de

aprendizaje. Por consiguiente, se relacionan con las estrategias de aprendizaje las cuales son definidas por Díaz (2019), como los “procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional, como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas”. (p.23).

Se infiere entonces, que dichas estrategias son ejecutadas no por el docente sino por el estudiante, pues es quien debe tomar decisiones y actuar en forma autónoma y autorregulada; las cuales se utilizan para mejorar la eficacia de conocimientos almacenados en la memoria a largo plazo. Se realiza actividades como retroalimentación del aprendizaje, mediante un feed-back operativo, valiéndose de la técnica de la pregunta y respuesta, principalmente, lo cual permite una revisión apropiada del conocimiento obtenido, resultando relevantes para ser utilizadas por los docentes del área de Ciencias Naturales; específicamente en la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani.

**Cuadro N° 9**  
**Eje Temático: Juegos Didácticos**  
**Categoría: Desempeño Docente**  
**Subcategoría: Planificación de los aprendizajes**  
**Ítem: 12**

| Ítems  | Sujeto de Información | Información aportada Textual  |
|--|-----------------------|---|
| ¿Cómo incorpora en su planificación estrategias; siendo éstas consideradas para desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes? | <b>D1</b>             | Con inicio, desarrollo y cierre de investigación del libro y me gusta que lean, así desarrollan la comprensión. |
|  | <b>D2</b>             | Las incorporo en cada fase del proceso de enseñanza y aprendizaje.  |
|  | <b>D3</b>             | Siempre trabajo con tecnologías y son aprobadas por Dirección de la institución.                                |

Finalmente; se observa el (ítem 12); el cual hace mención a la planificación de los aprendizajes; aquí cada Docente manifestó que escasamente incorporan en su planificación estrategias que conlleven a desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes. Y retomando nuevamente el concepto de planificación como conjunto de procedimientos por las cuales se organizan actividades y acciones, es importante resaltar que, según la planificación por proyectos, o aprendizaje por proyectos no existe una forma única, ni receta que dirija el accionar; por ello, la inventiva, la investigación y la creatividad del colectivo de docentes permiten su construcción.

Ante esto; se debe orientar sobre la base de la realización de un diagnóstico integral, detectando las potencialidades, los intereses que poseen los estudiantes, cuales contenidos se ajustan para tal proyecto y que estrategias pueden abordarse, a su vez como reconocer que el estudiante (s) adquieren el aprendizaje significativo e integral, tal como lo explica Linares (2019); "...la construcción del conocimiento escolar es en realidad un

proceso de elaboración, en el que el aprendiz selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes...” (p.112).

Ante tal situación, el proceso de planificación debe estar ajustado a parámetros que permitan visualizar la realidad y permitan al estudiante alcanzar nuevas experiencias cognitivas y que tengan influencia directa en la modificación de la conducta acorde a su desarrollo personal, igualmente el proceso debe ajustarse a una realidad acorde al contexto, recursos y medios con los que cuenta cualquier centro educativo, haciendo real, consciente y racional las actividades planificadas.

### **Triangulación de los Datos**

En las investigaciones cualitativas, es muy importante aplicar métodos que permitan contrastar la información obtenida, a fin de ofrecer resultados confiables y válidos, y el logro de los objetivos propuestos. Tal como lo reseñan Yuni y Urbano (2011), se propone la triangulación para realizar el encruzamiento de diferentes informantes, técnicas, perspectivas, teorías y metodologías. Para los fines de este estudio, se realizará una triangulación de datos o de informantes, la cual de acuerdo con estos autores.

Ésta hace referencia a que los investigadores consultan en diferentes fuentes la información necesaria para su investigación y que, además, tiene en cuenta los distintos actores del contexto en que se encuentran por ejemplo pueden hacer uso de la observación participante. (p. 178). Como puede observarse, la triangulación ofrece beneficios a la investigación, al brindar una solidez necesaria al proceso de indagación considerando diferentes perspectivas y ángulos de un mismo objeto de estudio; de este modo, se comprenden y describen los fenómenos sociales con la rigurosidad y credibilidad científica necesaria, al abordar estudios sociales. A continuación, se presenta el cuadro de triangulación de la información.

**Cuadro N° 10**  
**Triangulación de la Información**

| <b>Categoría</b>         | <b>Subcategorías</b>            | <b>Ítem</b> | <b>Docentes</b>   | <b>Investigador</b>   | <b>Análisis de Resultados</b>   |
|--------------------------|---------------------------------|-------------|---|---|---|
| <b>DESEMPEÑO DOCENTE</b> | <b>Rol Pedagógico</b>           | <b>1-2</b>  | Se emplean actividades de acompañadas de estrategias de metacognición para guiar el proceso de aprendizaje. Se plantean actividades a través de textos o plataformas digitales. | Es necesario empleen a los juegos didácticos para que así se estimulan la memoria. Muchos de ellos hacen énfasis en la memorización y la concentración. De esta manera se potenciará la creatividad, la perseverancia y la responsabilidad. | Necesario que se permita lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. De esta manera, cada Docente está en la capacidad de adecuar sus contenidos e ir preparándolos para la vida, como seres productivos. |
|                          | <b>Proactividad del Docente</b> | <b>3-4</b>  | Por lo general; no se emplean actividades lúdicas, sin embargo consideran que la innovación pedagógica es necesaria, de esta manera cada Docente incorporará                    | Cada docente debe reconocer las dimensiones de sus estudiantes; con el propósito firme de que estos aprendan a adaptarse,   | La formación académica es un proceso continuo, interactivo, cooperativo y reflexivo que permite analizar o interpretar el desarrollo de las   |

|   |                   |            |  |   |  |
|---|-------------------|------------|--|---|--|
| <b>ESTRATEGIAS<br/>DIDÁCTICAS<br/>RECREATIVAS</b> |                   |            | nuevos conocimientos y uso de las TIC'S.   | apoyándose en la familia y sea más fácil su adaptación.   | experiencias con la participación activa de los actores sociales corresponsables del proceso educativo.  |
|   | <b>Motivación</b> | <b>5</b>   | Se observa poca disposición y compromiso por parte de los Docentes en motivar a sus escolares. Y además; aluden la poca paga salarial. Por ende aplican métodos antiguos de enseñanza.       | Las jornadas de formación deben ser de manera frecuente, de esta manera se explicará a cada Docente que el proceso evaluativo-formativo viene acompañado de una serie de elementos que se pueden emplear para fortalecer las habilidades. | La motivación debe ser activa, para lograr objetivos propuestos; implicando procesos de diseño, seguimiento, evaluación y mejora continua del proyecto educativo de hecho se logra con cada estudiante una verdadera satisfacción en las actividades desarrolladas durante el cumplimiento de funciones escolares. |
|   | <b>Recreación</b> | <b>6-7</b> | En cada actividad se toma en cuenta los resultados de cada diagnóstico y aspectos relevantes de los estudiantes para su formación integral. Sin embargo, los docentes entrevistados. Ninguno | Es evidente que la recreación satisface necesidades humanas básicas de jugar, relacionarse, hacer deporte, disfrutar actividades al aire  | la recreación trae consigo otros tipos de beneficios; tales como: aprender a compartir, al trabajo en equipo, las actitudes de solidaridad y compañerismo, la  |

|  |                           |          |   |   |  |
|--|---------------------------|----------|---|---|--|
|  |                           |          | ejerce la recreación, por solo considerarlo pérdida de tiempo.                | libre, tener aficiones, participar de actividades artísticas, contribuyendo al desarrollo humano integral.  | responsabilidad de cumplir un rol dentro de un equipo, la voluntad para alcanzar un objetivo tanto a nivel personal como a nivel grupal, entre otros.  |
|  | <b>Empleo De Recursos</b> | <b>8</b> | Dentro del empleo de recursos se observan que son escasos, y muy repetitivos. | Se considera que el proceso de aprendizaje se presenta un escenario determinado de recursos didácticos con que debe contar el docente en su praxis pedagógica, todo esto propone desafíos, con todas las variantes y mixturas posibles. | Cada recurso didáctico que reúna, integre o sintetice todas las posibilidades que ofrece una discusión en grupo, una dramatización, una búsqueda bibliográfica, manipular algunos objetos, utilizar el cuerpo, ver videos, tomar apuntes, emplear la pizarra, utilizar el retroproyector, diapositivas, calcular, simular y jugar. |

|  |                                   |              |   |   |   |
|--|-----------------------------------|--------------|---|---|---|
|  | <b>Desarrollo de Competencias</b> | <b>9</b>     | Se observa que cada Docente presenta disparidad para desarrollar competencias, sin embargo, todos aseguran que es importante razonar y opinar nuevas ideas. | Estas competencias representan las combinaciones entre destrezas, conocimientos y actitudes adaptadas a los diferentes contextos; en otras palabras, las competencias básicas son las que todos los estudiantes precisan para su desarrollo personal, así como para ser ciudadanos activos e integrados en la sociedad. | Las actuaciones integrales que están presentes en los estudiantes para poder identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer |
|  | <b>La Praxis Del estudiante</b>   | <b>10-11</b> | Se observa que los Docentes emplean las calificaciones como medio para que se esfuercen en su aprendizaje.  | Es de recordar que dichas estrategias son ejecutadas no por el docente sino por el estudiante, pues es quien debe tomar decisiones y actuar en forma autónoma y autorregulada; por  | Los nuevos conocimientos se vinculan así de manera estrecha y estable, a través de dos tipos de procedimiento que pueden ser simples o complejos y estos dependen de la   |

|  |  |           |  |   |  |
|--|--|-----------|--|---|--|
|  |  |           |  | supuesto, en contextos de interacción con alguien que facilite el hecho educativo.  | profundidad que se establece en la integración.  |
|  | <b>Planificación de los aprendizajes</b> | <b>12</b> | Se evidencia que cada Docente incorpora ciertas tecnologías en cada fase de los procesos de enseñanza y aprendizaje. | Estas nuevas experiencias cognitivas representan gran influencia directa en la modificación de la conducta acorde a su desarrollo personal, y acorde al contexto, recursos y medios con los que cuenta cualquier centro educativo, haciendo real, consciente y racional las actividades planificadas. | Se hace mención que la construcción del conocimiento escolar es en realidad un proceso de elaboración, en el que el aprendiz selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes |

**JUEGOS DIDACTICOS COMO ESTRATEGIA  
INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA  
ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES**



## **CAPÍTULO VI PROPUESTA**

### **JUEGOS DIDACTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES**

Ante esta propuesta; se logra indicar que las ciencias naturales corresponden a aquellas disciplinas de estudio que se interesan por comprender las leyes que rigen la naturaleza, y que lo hacen conforme al método científico y al método experimental. En definitiva, puede señalarse además que las ciencias naturales se encargan de todo aquello dado por la naturaleza, por ende; estudia el origen la evolución y las matrices de comportamiento de los seres humanos y los organismos con vida del planeta.

Esto quiere decir que esta ciencia estudia la naturaleza de manera objetiva, amparándose en el razonamiento lógico (tomando prestadas herramientas de las ciencias formales), la repetición en ambientes controlados de fenómenos observados naturalmente (experimentación), y contemplando en menor medida los asuntos subjetivos propios del ser humano.

Ahora bien, ésta propuesta acerca del empleo de los juegos didacticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura ciencias naturales, va dirigida a los Docentes del área y la misma se presenta como una alternativa que permitirá a los formadores a actualizarlos, integrarlos, instruirlos pero sobre todo a motivarlos; de manera más dinámica y sencilla; permitiendo espacios de reflexión para la optimización de su quehacer pedagógico.

## Objetivos de la Propuesta

### Objetivo General

Proponer los juegos didacticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Tecnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristobal del Estado Tachira.

### Objetivos Específicos



Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de los juegos didacticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dar a conocer a los docentes las características que debe poseer la planificación para el desarrollo de los juegos didácticos escolares.

Destacar la recreación como medio de enseñanza en las Ciencias Naturales.



## **Justificación de la Propuesta**

Hoy día, el sistema educativo venezolano, persigue como objetivo fundamental desarrollar actitudes positivas, críticas y reflexivas en los y las estudiantes; con capacidad de participar activamente en los procesos de transformación social, al igual que sean seres humanos conscientes de sus deberes y derechos como ciudadanos, dispuestos a tomar sus propias decisiones. Esto se logra con un aprendizaje significativo, que no es otra cosa que una nueva forma de aprender y que hace una notable diferencia en la conducta del individuo, en otras es el aprender a aprender.

Ahora bien, esta teoría del aprendizaje significativo; es ampliamente desarrollada por Ausubel (1978), quien explica que el aprendizaje significativo es: “conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización” (p.25). Se entiende pues, que el aprendizaje significativo se genera a partir de la ejemplificación hecha por parte de los estudiantes. Esto, representa una yuxtaposición al aprendizaje memorístico y secuencial del anterior sistema educativo. De igual forma, este tipo de aprendizaje permite más flexibilidad en las estrategias de enseñanza de los docentes, para ser expresadas con un lenguaje sencillo, claro, cónsono y adecuado al entorno y al nivel de comprensión de los estudiantes.

Visto de esta forma, es necesario proponer los juegos didácticos como estrategia innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira; como requisito fundamental para el normal desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje significativo.

**La recreación es uno de los pilares esenciales de la educación, por cuanto brinda a cada escolar la posibilidad de un óptimo crecimiento físico, intelectual y emocional.**



**De igual forma, la recreación favorece el desarrollo de diferentes destrezas motoras, mejora la percepción corporal, el control de los propios movimientos, desarrolla la coordinación y el equilibrio y mejora su ubicación en tiempo y espacio.**



**Liberando tensiones y desarrollando la creatividad y el compartir grupal.**



## CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- 
- Hacen que se despierte el interés hacia cualquier asignatura.
  - Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de asignaciones.
  - Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
  - Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
  - Constituyen a optimizar las actividades pedagógicas con variedad de dinámicas.
  - Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos en, por y para la vida.
  - Rompen con los viejos esquemas del aula, motivo a que se liberen las potencialidades creativas de los estudiantes.

**JUEGO DIDACTICO NRO. 1**  
**JUEGO DE RETO A SABER LA FOTOSÍNTESIS Y LA RESPIRACIÓN CELULAR**

| Propósito  | Actividades   | Recursos   | Espacio a emplear     | Tiempo                         |
|--|---|--|-----------------------|--------------------------------|
| <p>El estudiante reconoce la nutrición vegetal, a través de la fotosíntesis y la respiración celular.</p> <p>Así mismo interpretara las relaciones entre la fotosíntesis y la Respiración celular por medio del juego lúdico haciendo uso de la creatividad.</p> | <p><b>Inicio:</b> Lectura reflexiva sobre la fotosíntesis y sus etapas; luminosa y oscura.</p> <p><b>Desarrollo:</b> presentación del juego de mesa reto a saber la fotosíntesis y la respiración por parte de la docente del área de ciencias naturales. Se darán las instrucciones del juego, en el cual participarán 4 jugadores (estudiantes), uno por turno lanzará el dado si le sale el numero 1 o 6 podrá avanzar y lanzar de nuevo el dado para ver cuántas casillas podrá avanzar, en ellas encontrará preguntas alusivas al contenido de fotosíntesis, así como también de respiración celular. Ganará el primer jugador que haya dado la vuelta al tablero. De igual modo en el tablero del reto a saber los estudiantes podrán observar dibujos e ilustraciones alusivos a las fases de la fotosíntesis y la respiración celular.</p> <p><b>Cierre:</b> Se establecerá conclusiones mediante una lluvia de ideas sobre la dinámica del juego y la importancia del contenido.</p> | <p>Humanos:<br/>Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales:<br/>guía pedagógica, Cartón, fichas, dado, Hojas de reciclaje, marcadores, colores, lápiz, dibujos de plantas, fotosíntesis, goma, tijera, hojas de colores.</p> | <p>Aula de clases</p> | <p>45 minutos a 90 minutos</p> |

**JUEGO DIDACTICO NRO. 2**  
**JUEGO LÚDICO INCREÍBLE DEL SISTEMA ENDOCRINO**

| Propósito  | Actividades  | Recursos  | Espacio a emplear     | Tiempo            |
|--|--|---|-----------------------|-------------------|
| <p>Orientar las vocaciones intelectuales hacia el estudio de la endocrinología a través del juego. En este sentido valorar el funcionamiento de diversos órganos del cuerpo, junto al sistema nervioso que va ligado con el sistema endocrino.</p> | <p><b>Inicio:</b> Lectura reflexiva que contextualice el funcionamiento del sistema endocrino en el cuerpo humano.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Presentación del juego lúdico increíble por parte de la docente, en el cual podrán participar los estudiantes 3 o 4 participantes por turnos. Seguidamente se darán las instrucciones del juego en el cual podrán girar la pequeña ruleta que se encuentra al lado del modelo anatómico del ser humano, según el número que quede señalado indicará la región del cuerpo en la cual deberá colocar el dibujo del órgano correspondiente. Así sucesivamente hasta completar todos los órganos y glándulas correspondientes al sistema endocrino: 1) glándula pineal, 2) hipófisis, 3) tiroides, 4) Aparato reproductor masculino o femenino, 5) glándulas suprarrenales, 6) timo. Ganará el primer jugador que complete el modelo anatómico humano con sus partes en menor tiempo.</p> <p><b>Cierre:</b> foro discusión respecto al sistema endocrino y las dudas generadas.</p> | <p>Humanos: Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales: guía pedagógica, cartulina, cartón, marcadores, regla, anime, colores, tijera cinta pegante, colores, cronometro.</p> <p>Dibujo anatómico del ser humano, ilustraciones de los órganos y glándulas del sistema endocrino.</p> | <p>Aula de clases</p> | <p>45 minutos</p> |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

**JUEGO DIDACTICO NRO. 3  
JUEGO DE MONOPOLIO (CÉLULA ANIMAL Y VEGETAL)**

| Propósito  | Actividades   | Recursos  | Espacio a emplear     | Tiempo                          |
|--|---|---|-----------------------|---------------------------------|
| <p>Conocer e identificar la célula animal y vegetal, señalando sus partes y estructuras especializadas a través del juego. A su vez se fomentara la agilidad mental.</p> | <p><b>Inicio:</b> Se indagará a los estudiantes sobre los conocimientos previos sobre la célula, mediante una lluvia de ideas.</p> <p><b>Desarrollo:</b> presentación del juego lúdico de monopolio por parte de la docente, en el cual podrán participar 4 estudiantes por tablero. Por consiguiente, se darán las instrucciones del juego a los participantes: Cada jugador representa un peón o una ficha de color y lanzara el dado una vez por turno. Si lanza el número 1 y el 6 podrá volver a lanzar el dado y avanzar a la siguiente casilla, si cae en la casilla de preguntas deberá leer y responder las interrogantes si acierta podrá lanzar de nuevo y avanzar. Asimismo, podrá visualizar en las casillas dibujos alusivos a las estructuras de la célula animal y vegetal y comprarlas. Ganará el estudiante que luego del tiempo determinado 20 minutos logre obtener mayor cantidad de partes de la célula.</p> <p><b>Cierre:</b> foro discusión sobre la célula animal y vegetal y las dudas generadas.</p> | <p>Humanos:<br/>Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales: guía pedagógica, cartulina, cartón, marcadores, regla, anime, fichas, dado, colores, tijera, goma colores, lápiz, cronometro.<br/>Dibujos alusivos a la estructura de la célula animal y vegetal.</p> | <p>Aula de clases</p> | <p>45 minutos a 90 minutos.</p> |

**JUEGO DIDACTICO NRO. 4**  
**JUEGO DE BINGO DEL SISTEMA NERVIOSO**

| Propósito   | Actividades  | Recursos  | Espacio a emplear     | Tiempo                          |
|---|--|---|-----------------------|---------------------------------|
| <p>Los estudiantes identificarán los sistemas involucrados en la respuesta ante los estímulos del ambiente a través de juego.</p> <p>Fomentar la agilidad mental y el conocimiento.</p> | <p><b>Inicio:</b> se llevará a cabo una lectura reflexiva que contextualice la estructura y funcionamiento del sistema nervioso.</p> <p><b>Desarrollo:</b> presentación del juego lúdico por parte de la docente, en el cual podrán participar 5 estudiantes por bingo. De igual modo se darán las instrucciones del juego: uno de los estudiantes será el que gire el pote de reciclaje que contiene las fichas con los números del cartón y dirá el resultado. Luego Cada participante irá colocando en la casilla de su cartón una moneda o ficha al escuchar el número correspondiente, así mismo deberá responder una pregunta relacionada al tema. Al finalizar ganará el estudiante que logre llenar las casillas en línea de su cartón bien sea de forma vertical, horizontal o diagonal. Dicho cartón tendrá dibujos alusivos al sistema nervioso central y periférico.</p> <p><b>Cierre:</b> Breve discusión sobre el sistema nervioso</p> | <p>Humanos:<br/>Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales: guía pedagógica, cartulina, cartón, marcadores, regla, anime, fichas, dado, colores, tijera, goma colores, lápiz, cronometro. Dibujos alusivos a la estructura de la célula animal y vegetal.</p> | <p>Aula de clases</p> | <p>45 minutos a 90 minutos.</p> |

**JUEGO DIDACTICO NRO. 5**  
**JUEGO DE LA RULETA DE LOS CICLOS BIOGEOQUÍMICOS**

| Propósito   | Actividades   | Recursos  | Espacio a emplear     | Tiempo                         |
|---|---|---|-----------------------|--------------------------------|
| <p>Dar a conocer e identificar los elementos que intervienen en los diversos ciclos biogeoquímicos a través del juego lúdico. Asimismo, promover la rapidez, concentración y agilidad mental.</p> | <p><b>Inicio:</b> Lectura reflexiva que contextualice los principales ciclos biogeoquímicos.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Presentación del juego lúdico por parte de la docente, en el cual podrán participar 4 o 6 estudiantes por ruleta. Por consiguiente, se darán las instrucciones del juego: cada participante girara la ruleta en cada turno, para avanzar deberá responder las preguntas correspondientes a la casilla apuntada, estas representaran el ciclo del carbono, fosforo, nitrógeno, agua, oxigeno. El docente tomara nota de los aciertos de cada estudiante ganara el estudiante que tenga más aciertos en sus respuestas después de 5 giros. La ruleta estará decorada con dibujos sobre los diferentes ciclos biogeoquímicos.</p> <p><b>Cierre:</b> Los estudiantes tomaran nota de las principales características de los ciclos y disiparan sus dudas mediante una lluvia de ideas.</p> | <p>Humanos:<br/>Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales: guía pedagógica, cartón, cartulina, marcadores, colores, dibujos alusivos a los ciclos biogeoquímicos, goma, anime, soporte giratorio, cuaderno, lápiz.</p> | <p>Aula de clases</p> | <p>45 minutos a 90 minutos</p> |

**JUEGO DIDACTICO NRO. 6**  
**JUEGO DE LA ESCALERA DE FOTOSÍNTESIS**

| Propósito  | Actividades   | Recursos   | Espacio a emplear     | Tiempo                         |
|--|---|--|-----------------------|--------------------------------|
| <p>El estudiante reconoce la nutrición vegetal, e interpreta la fotosíntesis y sus etapas luminosa y oscura por medio del juego lúdico. Del mismo modo se promueve el trabajo en equipo, la creatividad, rapidez, concentración y agilidad mental.</p> | <p><b>Inicio:</b> se realizará una lectura reflexiva que contextualice la fotosíntesis y sus etapas.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Presentación del juego por parte de la docente, los estudiantes se distribuirán en 2 equipos de 2 estudiantes por equipo. Asimismo, se darán las instrucciones del juego: El jugador que haya sacado el número 6 en el dado da inicio a la ronda. Después lanza el dado y corre la ficha los puestos que indique el número que quedó en la cara del dado. Juegan consecutivamente cada jugador por turno. En caso quedar el dado en el número 6 al jugador se le concede otro turno. Se avanza en el tablero de manera ascendente según la numeración, que normalmente es del 1 al 50. Si la ficha al final del movimiento queda en una casilla con escalera sube a través de esta hasta el casillero donde termina. Si al finalizar un movimiento la ficha queda en una casilla con cola de serpiente, deberá descender hasta el casillero donde esté la cabeza. En caso de que un jugador no reaccione a la serpiente o escalera debe retroceder una casilla y esperar su turno para volver a jugar. El juego termina cuando un jugador de un equipo llega al casillero 50, esta es la meta. El tablero tendrá ilustraciones alusivas a la fotosíntesis y a sus fases.</p> | <p>Humanos:<br/>Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales:<br/>guía pedagógica, cartón, cartulina, hojas, goma, tijeras, colores, tablero, marcadores, dibujos alusivos a la fotosíntesis y su fase oscura y luminosa</p> | <p>Aula de clases</p> | <p>45 minutos a 90 minutos</p> |

|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
|  | <b>Cierre:</b> Se llevará a cabo una lluvia de ideas para disipar incógnitas. |  |  |  |
|--|---|--|--|--|

**JUEGO DIDACTICO NRO. 7  
JUEGO DE LUDO DEL SISTEMA ENDOCRINO**

| <b>Propósito</b>  | <b>Actividades</b>  | <b>Recursos</b>  | <b>Espacio a emplear</b> | <b>Tiempo</b>                  |
|---|---|--|--------------------------|--------------------------------|
| <p>Orientar las vocaciones intelectuales hacia el estudio de la endocrinología a través del juego.</p> <p>En este sentido valorar el funcionamiento de diversos órganos del cuerpo, junto al sistema nervioso que va ligado con el sistema endocrino.</p> <p>Fomentar la rapidez, concentración y</p> | <p><b>Inicio:</b> Se llevará a cabo una lectura reflexiva referente al sistema endocrino.</p> <p><b>Desarrollo:</b> presentación del juego por parte del docente. En el juego podrán participar 4 estudiantes por tablero de ludo. Seguidamente se darán las instrucciones del juego: se juega con un dado el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la cárcel o partida a la casa o meta. Tanto los turnos de los jugadores como el movimiento de las fichas son en el sentido del reloj. A cada jugador en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas si le corresponde. El seis del dado sirve como salida. Se utiliza para sacar fichas de la cárcel y se obtiene un turno extra (lanza de nuevo el dado. Las fichas se mueven según el puntaje del dado. Si un jugador obtiene tres veces seguidas seis se le castiga y pierde su turno. Un jugador puede capturar (expulsar y poner en la cárcel) las fichas de un contrincante, si en su turno ocupa la casilla de este último. Ningún jugador puede tener más de una ficha en cada casilla, si en un turno se saca un número que da</p> | <p>Humanos: Docente y estudiantes.</p> <p>Materiales: guía pedagógica, colores, goma, marcadores, fichas, tablero, dado, dibujos del sistema endocrino, cuaderno, lapiz.</p> | <p>Aula de clases</p>    | <p>45 minutos a 90 minutos</p> |

|                        |   |  |  |  |
|------------------------|---|--|--|--|
| <p>agilidad mental</p> | <p>como destino una casilla con una ficha propia, no se puede mover y se pierde el turno.</p> <p>Cuando una ficha llega a la vertical de color está seguro, es decir ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la vertical de color según lo indicado por el dado. En el tablero del ludo podrán encontrar dibujos al sistema endocrino, los órganos que intervienen y sus glándulas</p> <p><b>Cierre:</b> Se llevara a cabo una lluvia de ideas para disipar dudas y complementar el tema.</p> |  |  |  |
|------------------------|---|--|--|--|

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

La presente investigación estuvo dirigida en proponer el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales de la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira; y con base a sus resultados condujeron al diseño de ciertas estrategias recreativas que pueden aplicarse en numerosas situaciones y contextos diversos.

Dentro de este orden de ideas, y en atención a los objetivos propuestos es necesario señalar que en atención a las respuestas emitidas por los docentes se pudo determinar que en su mayoría cumplen con el perfil adecuado de cada área pedagógica a desempeñarse. No obstante, esta información fue reafirmada por las respuestas que cada uno de ellos plasmó.

De igual forma, se alude que algunos docentes desconocen sobre estrategias lúdicas recreativas, por ende poco conocen de que la recreación sirve como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje y más aún para las Ciencias Naturales; puesto que estas tienden a ser asignaturas prácticas y así el estudiante pueda relacionar los contenidos con su entorno; o lo que es lo mismo; el aprender haciendo o implementando la kinestesia. Las cuales contribuyen al aprendizaje significativo como contribución a lo emocional, el valor activo límbico como aprendizaje integral del escolar.

De igual forma, se observó que ciertos docentes tienen dificultades con respecto a la motivación recibida desde el plantel siendo ésta reflejada a sus escolares. De la misma manera no todos los docentes reciben cursos de actualización y/o capacitación para optimizar su desempeño.

En cuanto a la exploración del empleo de los juegos didácticos en los docentes del área de Ciencias Naturales del plantel seleccionado, es necesario que el personal de la institución implemente nuevas estrategias educativas que favorezcan el desarrollo recreativo y cognitivo de los de los participantes, estimulando los procesos de pensamientos en las distintas áreas de enseñanza. Consecutivamente, se pudo observar que los docentes sujetos de estudio no emplean los recursos didácticos adecuados en el momento de impartir el desarrollo de sus clases, lo que quiere decir, que las áreas de aprendizaje se tornan muchas veces aburridas y de solo conocimiento.

Prospectivamente en el momento de la planificación no se observa el empleo de estrategias que permitan el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales; establecida como una proyección y valoración sencilla, reflexiva, espontánea y actual desarrolla un tipo de habilidades que ofrecen una gama de posibles soluciones a conflictos académicos que se puedan presentar en una clase. Es necesario señalar que al incorporar estas nuevas estrategias; los docentes impartirán sus contenidos de una manera más amena y divertida sintiéndose cómodos en su enseñanza obteniendo así un aprendizaje propio.

## **Recomendaciones**

Analizadas las conclusiones obtenidas del instrumento aplicado; la autora realiza las siguientes recomendaciones:

Realizar un colectivo de formación en la Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani; ubicada en el Municipio San Cristóbal del Estado Táchira, para presentarles los resultados adquiridos a fin de que conozcan las debilidades detectadas y lograr la optimización de los mismos.

Así mismo, se recomienda organizar grupos de trabajo donde se resalte la importancia de la incorporación de nuevas estrategias didácticas para ser aplicadas en las Ciencias Naturales; las cuales permitan el empleo de juegos didácticos innovadores en la enseñanza y aprendizaje en la asignatura, ajustándola a las necesidades de los escolares evitando la improvisación por medios de técnicas tradicionalistas, formándolo así en su desarrollo biopsicosocial; es decir, en los aspectos biológicos, psicológicos al fortalecer y otorgar herramientas de autoestima, liderazgo y trabajo en equipo, puesto que a través de las dinámicas de grupo y juegos se socializa el conocimiento, al igual que se contribuye a disminuir la exclusión grupal.

De igual manera, el uso de los juegos lúdicos le permite a los docentes a desarrollar su perfil docente innovador, lo motiva e incentiva a investigar, y buscar nuevas herramientas como docente, e incluso le permite socializar y fraternizar con sus estudiantes más allá de una simple transmisión de conocimientos, es decir, se crean espacios de enseñanza con grandes experiencias significativas para la vida del estudiante.

En tal sentido se recomienda involucrar a las madres, padres, representantes y/o responsables en jornadas de capacitación pedagógica; al igual que otras instituciones educativas donde se evidencia la problemática planteada.

**ANEXO 1**  
**INSTRUMENTO**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

Rubio, \_\_\_\_\_ de 2022

Estimado Experto:

Por medio de la presente me dirijo a usted, con la finalidad de solicitarle formalmente la validación del instrumento que se aplicará en la recolección de información para la investigación que esta titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES**. Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani.

Agradeciendo de antemano por su valioso aporte y colaboración, queda de usted, atentamente: Ayala Elizabeth. Estudiante de Tutoría II de la Maestría en Recreación.

**Anexos:**

- Constancia de validación
- Título y Objetivos
- Tabla con criterios de validación
- Tabla de validación del instrumento
- Guión de la encuesta al personal docente
- Cuadro de Operacionalización de variables



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO**

**VALIDACIÓN**

Quien suscribe \_\_\_\_\_, cédula de Identidad N° \_\_\_\_\_, Experto(a) en: \_\_\_\_\_ A través de la presente manifiesto que he validado el modelo de encuesta diseñada por: AYALA ELIZABETH, estudiante de postgrado de la Maestría en Recreación, cuyo trabajo de investigación tiene como Título: JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani. Estudiante de Tutoría II de la Maestría en Recreación..

Y considero que el modelo de Entrevista presentado: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

En Rubio, a los \_\_\_\_\_ del mes de \_\_\_\_\_ de 2022.

\_\_\_\_\_  
FIRMA



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO**

**CRITERIOS PARA LA VALIDACIÓN**

**INSTRUMENTO  
MODELO DE ENCUESTA A LOS DOCENTES**

Criterios

| Criterios                        | Relacionado con |
|----------------------------------|-----------------|
| Redacción                        | A: Aprobado     |
| Pertinencia                      | M: Modificar    |
| Coherencia                       | E: Eliminar     |
| Relevancia para la investigación |                 |

Instrucciones: Cada una de las interrogantes se evaluará con un A, M o E de acuerdo con los criterios señalados.



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

Validación del Instrumento

| Pregunta | Redacción | Pertinencia | Coherencia | Relevancia |
|----------|-----------|-------------|------------|------------|
| 1        |           |             |            |            |
| 2        |           |             |            |            |
| 3        |           |             |            |            |
| 4        |           |             |            |            |
| 5        |           |             |            |            |
| 6        |           |             |            |            |
| 7        |           |             |            |            |
| 8        |           |             |            |            |
| 9        |           |             |            |            |
| 10       |           |             |            |            |
| 11       |           |             |            |            |
| 12       |           |             |            |            |
| 13       |           |             |            |            |

Observaciones: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**GUIÓN DE ENTREVISTA  
PARA SER APLICADO A LOS DOCENTES SELECCIONADOS**

**Usted como Docente...**

1.- ¿De qué manera logra que sus estudiantes obtengan un aprendizaje significativo; formándolos como seres humanos productivos, conscientes y virtuosos?

---

---

2.- Describa la manera de cómo usted investiga acerca de nuevos temas o descubrimientos científicos; los cuales puedan ser vinculados con los contenidos manejados

---

---

3.- Describe brevemente como emplea dinámicas, juegos lúdicos para relacionar los contenidos teóricos con el entorno.

---

---

4.- Considera que la innovación pedagógica influye en su quehacer diario

---

---

5.- ¿De qué manera se motiva para mejorar y fortalecer sus habilidades como docente?

---

---

6.- ¿Qué estrategias y dinámicas basadas en la recreación conoce?

---

---

7.- Considera que la recreación se puede emplear como recurso para los estudiantes logren aprender a compartir, trabajar en equipo o fortalezcan actitudes de solidaridad y compañerismo.

---

---

8.- ¿Explique brevemente cuáles son los recursos didácticos que emplea para relacionar los ejes temáticos con el entorno?

---

---

9.- Describa que habilidades fomenta en los estudiantes durante el desarrollo de sus clases.

---

---

10.- ¿De qué manera motiva a sus estudiantes para que desarrollen actitudes en el proceso de aprendizaje?

---

---

11.- Describa la manera de cómo sus estudiantes demuestran habilidades en su asignatura.

---

---

12.- Bajo su experiencia de qué manera relaciona los contenidos teóricos novedosos con los conocimientos previos en el área de Ciencias Naturales

---

---

13.- ¿Cómo incorpora en su planificación estrategias que permiten desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes?

---

---

---

**ANEXO 2**  
**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

## VALIDACIÓN

Quien suscribe Mayra Alejandra Quevedo Vivas, cédula de Identidad N° 13588258 Experto(a) en: Msc. en Enseñanza de las Cs Básicas. Mención Química. A través de la presente manifiesto que he validado el modelo de encuesta diseñada por: AYALA ELIZABETH, estudiante de postgrado de la Maestría en Recreación, cuyo trabajo de investigación tiene como Título: **JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES**. Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani. Estudiante de Tutoría II de la Maestría en Recreación..

Y considero que el modelo de Entrevista presentado: Presenta la pertinencia requerida que dan soporte a las variables establecidas en la investigación. Cumpliendo con los criterios necesarios para su aplicación.

En Rubio, a los 15 del mes de Febrero de 2022.

Mayra A. Quevedo V.

FIRMA



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

Validación del Instrumento

| Pregunta | Redacción | Pertinencia | Coherencia | Relevancia |
|----------|-----------|-------------|------------|------------|
| 1        | M         | M           | M          | M          |
| 2        | A         | M           | A          | A          |
| 3        | A         | A           | A          | M          |
| 4        | M         | A           | A          | A          |
| 5        | A         | A           | M          | M          |
| 6        | A         | A           | A          | A          |
| 7        | M         | A           | A          | A          |
| 8        | A         | M           | A          | A          |
| 9        | A         | M           | A          | A          |
| 10       | A         | A           | A          | A          |
| 11       | A         | A           | A          | A          |
| 12       | E         | E           | E          | E          |
| 13       | M         | A           | A          | A          |

Observaciones: El instrumento fue validado, luego que la tesis realizó las modificaciones sugeridas.

*[Handwritten signature]*



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

#### VALIDACIÓN

Quien suscribe María de los Ángeles Chacón Vela, cédula de Identidad N° 19.358.758, Experto(a) en: El área de Pedagogía. A través del presente manifiesto que he validado el modelo de encuesta diseñada por: AYALA ELIZABETH, estudiante de postgrado de la Maestría en Recreación, cuyo trabajo de investigación tiene como Título: **JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES**. Caso: Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani. Estudiante de Tutoría II de la Maestría en Recreación.

Y considero que el modelo de Entrevista presentado: Cumple con los criterios necesarios para ser aplicado como instrumento de recolección de información.

En Rubio, a los 17 del mes de febrero de 2022.

FIRMA



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

VALIDACIÓN

Quien suscribe Msc. Nini Mantilla A. cédula  
de Identidad N° V-15.231.454 Experto(a) en: Psicología  
Orientadora de la Conducta / Asesor Psicológico. A través  
de la presente manifiesto que he validado el modelo de encuesta diseñada por:  
AYALA ELIZABETH, estudiante de postgrado de la Maestría en Recreación, cuyo  
trabajo de investigación tiene como Título: JUEGOS DIDÁCTICOS COMO  
ESTRATEGIA INNOVADORA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES. Caso:  
Escuela Técnica Comercial Alberto Adriani. Estudiante de Tutoría II de la Maestría  
en Recreación.

Y considero que el modelo de Entrevista presentado:

Está apto para ser aplicado a  
los sujetos seleccionados.

En Rubio, a los 15 del mes de Febrero de 2022.

Nini Mantilla  
FIRMA

Msc. Nini J. Mantilla  
V-15.231.454  
Orientadora de la Conducta



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"  
SUBDIRECCIÓN DE EXTENSIÓN Y POSTGRADO

Validación del Instrumento

| Pregunta | Redacción | Pertinencia | Coherencia | Relevancia |
|----------|-----------|-------------|------------|------------|
| 1        | A         | A           | A          | M          |
| 2        | A         | A           | A          | A          |
| 3        | A         | A           | A          | A          |
| 4        | A         | A           | A          | A          |
| 5        | A         | M           | M          | M          |
| 6        | A         | M           | M          | M          |
| 7        | A         | A           | A          | A          |
| 8        | A         | A           | A          | A          |
| 9        | A         | A           | A          | A          |
| 10       | A         | M           | M          | M          |
| 11       | M         | M           | M          | M          |
| 12       | E         | M           | M          | E          |
| 13       | A         | A           | A          | A          |

Observaciones:

*Modificar conectivos*

MSc. Nini J. Mantilla  
V. 15.731.434  
C. 15.731.434

**ANEXO 3**  
**APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO**



**Docente Nro. 1  
Lcda. En Educación Mención  
Biología y Química**

**Docente Nro. 2  
Lcdo. En Educación  
Mención Biología  
y Química**



**Docente Nro. 3  
Lcda. En Educación Mención  
Biología y Química**

**ANEXO 4**  
**MUESTRA PEDAGÓGICA DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS**  
**PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES**



**Juego de la Ruleta del Sistema Endocrino**



**Juego de Monopolio De la Célula Animal y Vegetal**



**Juego de la Escalera de Fotosíntesis**



**Juego de Monopolio  
(Célula de animal y Vegetal)**



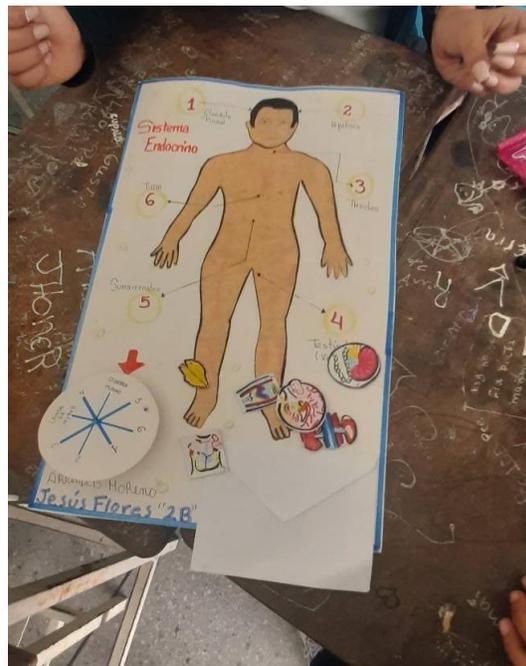
**Juego de Ludo del Sistema Endocrino**



**Juego de Ruleta de Ciclos Biogeoquímicos**



**Juego de Bingo del sistema Nervioso**



**Juego Lúdico Increíble del Sistema Endocrino**

## REFERENCIAS

- Aguirre, L. (2019). Los elementos esenciales de la motivación. Movimiento Pedagógico en Fe y Alegría. Caracas Venezuela. D.C. Oficina Nacional de unidad de publicaciones Fe y Alegría Venezuela.
- Álvarez, H. (2017). Labor del docente y su comunicación educativa.
- Amal, J. y Otros. (2017). La evaluación de los aprendizajes en la formación integral (II). Estrategias para el aula. Brújula Pedagógica. Venezuela. El Nacional.
- Ander-Egg, E. (1995) Introducción a la Planificación. Lumen. Argentina.
- Ausubel, D. (1978). Psicología educativa. 2da. edición. México D.F. Editorial Trillas.
- Bavaresco, A. (2008). Proceso metodológico en la investigación académica. Caracas Venezuela.
- Beltrán, G. (2019). Los proyectos de aprendizaje. Editorial Huertas. Madrid, España.
- Bustamante, F. (2018). La formación Docente en el Siglo XX. Biblioteca Didáctica. Larousse. México.
- Calzadilla, E. (2019). El aprendizaje significativo y sus implicaciones positivas. Bogotá. Colombia: USTA.
- Carlino, F. (2018) La Evaluación. Biblioteca Didáctica. Larousse. México.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela 36860, de fecha jueves 30 de diciembre de 1999. Caracas.
- Díaz, R. (2019) La evaluación continua en un nuevo escenario docente. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. [Revista en línea], 3, disponible: [www.uoc.edu/rusc](http://www.uoc.edu/rusc) [consulta: 2021, septiembre 28]
- Ferrer, L. (2010). Pasos para la investigación. Editorial: Paidós. México. D.F.

- Gamba, T. (2018). Los Proyectos de Aprendizaje. Colección Programa Internacional de Formación de Educadores Populares de Fe y Alegría, Caracas, Venezuela.
- García, T. (2017). Evaluación de las competencias educativas. México D.F. Editorial Macpac.
- González, J. (2018). El aprendizaje y los proyectos de aula. México D.F. Editorial Trillas.
- Hurtado, I. y Toro, J. (2006). Paradigmas y métodos de Investigación. Editorial Episteme. Consultores Asociados. 2da. Edición Carabobo.
- Jensen, F. (2018). La formación e implicaciones educativas. La Coruña. España. Editorial Netbiblo.
- Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial N° 5929 extraordinario de fecha 15 de agosto de 2009. Asamblea Nacional.
- Linares, D. (2019) ¿Cómo haré para ENSEÑAR? Principios y formulas en la facilitación y medición de los aprendizajes. Venezuela, D.L. Editoriales.
- Ley Orgánica de Educación. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela. 5.929 Extraordinario, agosto 15 de 2009.
- Ley Orgánica de Protección del niño, niña y adolescente. Gaceta Oficial N° 5. 266 Extraordinario de fecha 2 de octubre del año 1998.
- López, L. (2018). Pasos para la investigación acción. Editorial: Paidós. México. D.F.
- Lortie, J. (1973). Profesorado y postmodernidad. Ediciones Morata. Madrid España.
- Martínez, F. (2018). Metodología de la investigación. Caracas. D.C. Editorial Episteme.
- Mendoza, D. (2018). Estrategias de aprendizaje. [Documento en línea] Disponible en <http://docente.actualizado//mex//argen//.es> Consultado: 14/09/2021.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2020) La Evaluación en el Sistema Educativo Bolivariano. Caracas.

- Molina, D. (2019). Medios de información y comunicación educativa. Colección Programa Internacional de Formación de Educadores Populares de Fe y Alegría, Caracas, Venezuela.
- Ortega, P. (2017). Recursos pedagógicos. [Documento en línea] Disponible en <http://docente.infor//educ.com>. Consultado: 16/09/2021.
- Parella, S. y Martins, F. (2010). Metodología de la investigación cuantitativa. FEDUPEL
- Parra, W. (2018). Actividades y procesos de enseñanza. México. D.F. Editorial Siglo XXI.
- Patman, H. (1996). Educación ya calidad profesional. La Coruña. España. Editorial Netbiblo.
- Romero, G. (2018). El docente actualizado. México. D.F Editorial Siglo XXI.
- Rojas de Escalona, B. (2018) Investigación Cualitativa. Fundamentos y Praxis. Fedupel: Caracas.
- Sánchez, C. (2018). Competencias Básicas en las escuelas. México D.F Editorial Siglo XXI
- Tamayo, M. (2007). El proceso de la investigación científica. Limusa. Noriega ediciones. México D.F.
- Torres, D. (2019). Planificación del docente. México D.F. Editorial Progreso.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2014) Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y tesis Doctorales. 4ª Edición. FEDUPEL. Caracas D.C.
- Vega, F. (2018). Calidad de la educación popular. Oficina nacional de unidad de publicaciones Fe y Alegría Venezuela. Caracas Venezuela. D.C.
- Vigotsky, L. (1979). Psicología, cultura, educación y perspectivas. Centro de publicaciones educativas. 1era. Edición. Buenos Aires.
- Yuni, A. y Urbano, C. (2017) Metodologías cualitativas de la Investigación. Brujas: Argentina.