

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”
UNELLEZ
VICERRECTORADO DE INFRAESTRUCTURAS Y
PROCESOS INDUSTRIALES
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
NÚCLEO RÓMULO GALLEGOS
LAS VEGAS - ESTADO COJEDES



USO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS
CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DEL LICEO
“CREACION JUAN ANGEL BRAVO”

Autores:

Yormedis Alvarado

C.I. 24.709.083

Yuleinny Torcatty

C.I. 18.973.482

Tutor:

Lcdo. Javier Ramires

C.I. 11.962.773

Las Vegas, febrero de 2017

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”
UNELLEZ
VICERRECTORADO DE INFRAESTRUCTURAS Y PROCESOS
INDUSTRIALES
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
NÚCLEO RÓMULO GALLEGO
LAS VEGAS - ESTADO COJEDES**



**USO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS
CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DEL LICEO
“CREACION JUAN ANGEL BRAVO”**

**Requisito indispensable para optar al Título de Licenciado en
Educación Mención Biología**

Las Vegas, febrero de 2017

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”
UNELLEZ
VICERRECTORADO DE INFRAESTRUCTURAS Y PROCESOS
INDUSTRIALES
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
NÚCLEO RÓMULO GALLEGO
LAS VEGAS - ESTADO COJEDES



APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor (a) del Informe de Trabajo de Grado presentado por el (los) ciudadano (os) **YORMEDIS ALVARADO C.I. 24.709.083 Y YULEINNY TORCATTY C.I. 18.973.482**, para optar al Título de Licenciado (a) en Educaciónón Mención **BIOLOGÍA**, considero que dicho Trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentaciómón pública y evaluaciómón por parte del jurado examinador que se designe.

En la Ciudad de Las vegas, a los 16 días del mes de febrero de 2017

Javier Ramires
C.I. 11.962.773

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso, por darme la bendición y oportunidad de lograr esta meta.

A mis padres, por ser el motivo y el apoyo de alcanzar uno de los sueños que me propuse obtener.

A mi compañero de vida Angel Arteaga por brindarme su apoyo incondicional a pesar de las circunstancias para mi vales oro.

A mis hijas Paola Anais y Anisabellal del Carmen por ser parte primordial de mi vida.

A mis hermanos, que me brindaron soporte y están en todo momento conmigo.

A mis amigos y compañeros quienes compartieron conmigo alegrías y tristezas en algunas dificultades.

Yuleinny Torcatty

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Experimental de los Llanos “Ezequiel Zamora” por abrirme sus puertas y permitirme ser un profesional egresado de esta casa de estudio.

A todos y cada uno de mis profesores que desde el inicio me dieron ánimo para seguir adelante.

A mis amigos que depositaron su confianza en mí y con palabras de aliento me motivaron a continuar con pie firme y lograr mi meta.

A mis tutores, quienes con sus consejos y recomendaciones me guiaron por el camino idóneo en el transcurrir de mi carrera.

A todo el personal de la Escuela Básica Nacional Bolivariana “E Sánchez” y a su estudiantado, quienes me brindaron todo el apoyo en las distintas actividades académicas.

Al Liceo Creación Juan Ángel Bravo y a todo su personal, por su colaboración incondicional en el desarrollo de mis prácticas profesionales.

A Noris García y María Vera, quienes laboran en el núcleo UNELLEZ Rómulo Gallegos, por prestar una excelente labor al mantener los espacios educativos aptos para el desempeño estudiantil.

ÍNDICE GENERAL

	pp.
Aprobación del tutor.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice general.....	vi
Lista de Cuadros.....	vii
Resumen.....	ix
Introducción.....	1
CAPÍTULO	
I	
EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos de la Investigación.....	7
General.....	7
Específicos.....	8
Justificación.....	8
Alcances.....	10
II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes.....	11
Bases Teóricas.....	15
Bases Legales.....	12
Operacionalización de las variables.....	24
Definición de Términos.....	27
III	
MARCO METODOLÓGICO	
Naturaleza de la investigación.....	30
Tipo de investigación.....	31

Diseño de investigación.....	31
Población.....	31
Muestra.....	32
Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	33
Validez.....	34
Confiabilidad.....	35

IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Descripción del Instrumento.....	37
----------------------------------	----

V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	45
Recomendaciones.....	46

Referencias bibliográficas.....	49
--	-----------

ANEXOS.....	61
--------------------	-----------

LISTA DE CUADROS

Cuadro N° 1. Operacionalización de las variables.....	35
Cuadro N°2 Cuadro descriptivo y de distribución de los estudiantes de 3 ^{er} año de educación media del Liceo Nacional “Creación Juan Ángel Bravo	32
Cuadro N° 3 Tabulación de los resultados del cuestionario aplicado....	38
Cuadro N° 4 Tabla de frecuencia y total de resultados en porcentaje...	38
Cuadro N° 5. Resultados del Ítem N° 1: conocimiento.....	39
Cuadro N° 6. Resultados en la dimensión: trabajo en equipo.....	40
Cuadro N° 7. Resultados en la dimensión: trabajo en equipo.....	40
Cuadro N° 8. Resultados en la dimensión: trabajo en equipo.....	41
Cuadro N° 9. Resultados en la dimensión: motivación.....	41
Cuadro N° 10. Resultados en la dimensión: aprendizaje creativo.....	42
Cuadro N° 11 Resultados en la dimensión: aprendizaje creativo.....	42
Cuadro N° 12 Resultados en la dimensión: aprendizaje creativo.....	43
Cuadro N° 13 Resultados en la dimensión: aprendizaje creativo.....	43
Cuadro N° 14. Resultado en la dimensión: aprendizaje creativo.....	44
Cuadro N° 15. Resultado en la dimensión: aprendizaje creativo.....	44

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”
UNELLEZ
VICERRECTORADO DE INFRAESTRUCTURAS Y PROCESOS INDUSTRIALES
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
NÚCLEO RÓMULO GALLEGO
LAS VEGAS - ESTADO COJEDES



**USO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS
CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DEL LICEO
“CREACION JUAN ANGEL BRAVO”**

Autores:

Yormedis Alvarado

Yuleinny Torcatty

Tutor:

Javier Ramíres

RESUMEN

Los investigadores plantean una alternativa dinámica dentro y fuera de los ambientes de aprendizaje adaptada al nuevo diseño curricular que permita el crecimiento cognitivo de los estudiantes y la integración del área de ciencias naturales, cuyo objetivo general fue, Enunciar el uso de las estrategias lúdicas para la integración de las ciencias naturales en los estudiantes del 3er año de educación media del liceo nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes. Los investigadores en su metodología desarrollaron su estudio basado en la investigación cualitativa, con el tipo descriptivo no experimental, al mismo tiempo que su diseño fue de campo. Su población estuvo conformada por ciento siete estudiantes de tercer año de educación media, de donde se seleccionó de forma aleatoria una muestra de cuarenta estudiantes que representaron el treinta y siete coma tres por ciento de la población total. En la recolección de datos se aplicó a los estudiantes un cuestionario contentivo de 12 ítems con preguntas cerradas, dicotómicas; dicho instrumento fue validado mediante el juicio de expertos. Los datos fueron analizados a través de la estadística descriptiva, y presentados en tablas con su respectivo análisis. El diagnóstico reveló que los estudiantes consideran que es más amena y recomendable la enseñanza a través de los juegos lúdicos.

Descriptores: Estrategias, Lúdica, Integración, Ciencias naturales.

INTRODUCCIÓN

Referirse a las ciencias naturales no es solamente pensar en conocer mediante estudios literarios las múltiples formas de vida en el planeta, si bien es sabido que el término es relativamente nuevo ya que data de principios del siglo XIX, el estudio de los seres vivos es muy anterior. La descripción de plantas y animales, así como los conocimientos anatómicos y fisiológicos, se remonta a la antigua Grecia y surgió de manos de científicos como Hipócrates, Aristóteles, Galeno y Teofrasto.

Ahora bien, Siempre ha sido difícil determinar los límites de las ciencias naturales, y al tiempo que el campo de acción de esta ciencia ha variado, sus áreas de estudio se han modificado y reorganizado. En la actualidad, se subdivide en materias específicas para abarcar con una mejor amplitud y precisión cada una de estas sub-áreas, dentro de las cuales cuyos estudios y descubrimientos siguen en un constante crecimiento en la actualidad.

Esta rama de la biología la podemos definir brevementes ciencias naturales abarcan todas las disciplinas científicas que se dedican al estudio de la naturaleza. Se encargan de los aspectos físicos de la realidad, a diferencia de las ciencias sociales que estudian los factores humanos. como el estudio científico por ello que en el ámbito educativo se debe prestar mayor importancia a los conocimientos que se imparten con respecto a esta disciplina, ya que representa la punta de lanza en el origen de la existencia de todo ser vivo sobre la tierra, partiendo de los principios científicos y aplicándolos hoy en día gracias a los avances tecnológicos a diversas áreas,

bien sea para brindar una solución o para ampliar los estudios.

Es posible que en las instituciones educativas los docentes pongan su mayor empeño para proporcionar a los estudiantes la enseñanza que las ciencias naturales merece, pero la metodología tradicional no basta para que la información llegue de forma eficaz a todo el público estudiantil para el cual esta diseñado con los sistemas curriculares de enseñanza, muchas veces hay que ir más allá de lo rutinario y abrir nuevos caminos que dinamicen la interrelación de los conocimientos entre docentes y estudiantes. Es por ello que en el presente trabajo de investigación se opta por la incorporación y fomentación de juegos lúdicos en las clases de ciencias naturales en especial para la impartición de conocimientos como alternativa par la integracion de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

El mundo evoluciona y la educación con este. Se debe estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los estudiantes, recordando que se aprende el 20% de lo que se escucha, el 50% de lo que se ve y el 80% de lo que se hace. A través de los entornos lúdicos en base a la metodología de experiencias potenciamos el 80% la capacidad de aprendizaje. A nivel mundial, en muchos países está presente la lúdica como la creación de una atmosfera que envuelve el ambiente de aprendizaje desde lo afectivo entre docentes y estudiantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio “la letra con sangre entra”.

Los ambientes y actividades lúdicas en los jóvenes y adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del aprendizaje experiencial cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmosfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante, mediante el proceso de reflexiones y acciones.

La educación en todos los niveles se transforma, atravesando grandes cambios de paradigma, ya no se basa en la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación, sino, que en la actualidad esta va orientada a un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para el aprendizaje significativo. En relación a lo expuesto, Requena (2010), señala que “el sistema escolar exige un nuevo docente orientado hacia el cambio permanente, preocupado por actualizarse en una nueva forma de enseñar, que le permita realizar sus clases diarias de una manera más creativa y dinámica”.

Ahora bien, el sistema educativo en Venezuela también ha sufrido grandes transformaciones en la primera década del siglo XXI. Actualmente el debate pedagógico de los últimos años sobre los métodos, las técnicas y las estrategias de aprendizajes resaltan la competencia y las actividades lúdicas, captando la mayor atención sobre todo en el currículo escolar. De esta forma el nuevo diseño curricular (2015), refiere: “Es importante que las estrategias propicien y favorezcan el disfrute, el gusto por aprender. Respetar y reconocer el contexto social y cultural de los y las adolescentes y jóvenes es necesario y fundamental para favorecer, acompañar y facilitar el pleno desarrollo de la personalidad y la ciudadanía desde el entorno real”. (p. 309).

Más allá de este cambio trascendental del currículo antes descrito, en la actualidad se cuenta con la transformación del diseño curricular venezolano de educación media, que se implementó primeramente en el año escolar 2.015 - 2.016 en 68 planteles modelo, y ya para el año escolar 2.016 - 2.017 fue incorporado y puesto en marcha en todas las instituciones educativas del país. Este nuevo diseño curricular se caracteriza principalmente por no incluir asignaturas: son ejes de aprendizaje, que permiten garantizar la continuidad durante los cinco años escolares, especificando que deben estar

transversalizados con los cinco objetivos históricos del Plan de la Patria en un tejido interdependiente.

El presente estudio se enfoca en el eje de aprendizaje de “ciencias naturales”, dicho eje es trabajado de acuerdo a cada una de las disciplinas que lo conforman, tal es el caso de: biología, química y física. Esta área tendrá temas generadores por cada año, algunos integradores de todas las categorías y algunos con énfasis por materia. Todos los ejes quedarán distribuidos de la misma manera, lo cual engloba de manera significativa tres de las disciplinas fundamentales en las ciencias naturales.

En este orden de ideas, el diseño curricular se orienta en valorar las estrategias didácticas, al incluir con mayor acentuación en comparación con los diseños curriculares precedentes, actividades lúdicas en diversas áreas de desarrollo para los diversos ciclos, dadas sus múltiples ventajas y aplicaciones que ofrecen.

Se observa claramente que los procesos pedagógicos tradicionalmente se han caracterizado por aplicar procesos repetitivos de transmisión de conocimiento en el caso de la educación básica, media y media general, pasando por los docentes hasta llegar a los estudiantes, en muchos casos las estrategias vienen sugeridas por los mismos textos, sin dejar la posibilidad de que sea el mismo docente quien determine las estrategias con base en las condiciones propias del ambiente educativo y la población con la que se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El actual ejercicio docente en gran parte de las instituciones educativas se caracteriza por desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje con las estrategias expositivas (clase magistral) y enseñanza tradicional, sin menos

cabo de estas, que ya se han dejado de lado para dar paso a nuevas perspectivas educacionales como el constructivismo, para evitar en la medida de lo posible que los procesos educativos se conviertan en simples actividades de transmisión de conocimiento, limitado a los estudiantes de desarrollar libremente su creatividad, la resolución de problema y la investigación, brindando a los educandos la posibilidad de que sean ellos quienes decidan que quieren aprender y de que manera.

Del mismo modo en el ámbito educativo hay factores que limitan la posibilidad de la implementación de estrategias interactivas y de largo plazo, y en esos casos se privilegia a aquellas en las cuales el docente es protagonista como experto que organiza los conocimientos y métodos. Así mismo en las instituciones educativas locales del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes, cada vez es menor la relevancia que se le da a las actividades lúdicas en el proceso educativo, olvidando lo esencial que es para que se den los verdaderos espacios en donde los estudiantes sientan, vivan, y disfruten con libertad su enseñanza.

En cuanto a las estrategias metodológicas de tipo lúdica son empleadas para la resolución de problemas y son similares en diseño y práctica a un juego. Construir juegos involucra creatividad, el juego puede ser un detonante de la curiosidad hacia distintos procedimientos y métodos dentro del área a reforzar. Para (Olfos y Col. 2001). Este tipo de estrategias, “son importantes ya que resultan ser una manera refrescante y recreativa de aprender y de adquirir conocimientos, lo cual ayuda a los estudiantes a desempeñarse mejor y de una manera más práctica en sus estudios”.

Según un estudio de caso realizado en el liceo nacional “Creación Juan Ángel Bravo”, lamentablemente se deja ver que a pesar de la importancia

que tienen las actividades lúdicas, se percibe una escasa aplicación de las mismas, señal de que se tiene poco conocimiento sobre el momento y manera de conducirla, ya que se tiene de manera errónea que estos juegos propuestos en los módulos y libros de los estudiantes solo deben ser utilizadas al final de las unidades didácticas con el fin de cumplir con el programa curricular.

Esto con el fin de lograr el fortalecimiento del aprendizaje y así innovar el método de enseñanza aplicado tradicionalmente en las aulas, mejorando el camino a las nuevas generaciones y minimizando las dudas que puedan tener los estudiantes en un futuro. Por lo antes expuesto el grupo de investigadores se plantea las siguientes interrogantes.

¿Qué conocimientos poseen los estudiantes a cerca de las estrategias lúdicas?

¿Qué disciplinas del área de ciencias naturales permiten la integración de las y los estudiantes con el uso de las estrategias lúdicas?

¿De que manera las estrategias lúdicas permitirán la integración de las y los estudiantes en el área de ciencias naturales?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general

Fomentar el uso de las estrategias lúdicas para la integración de las ciencias naturales en los estudiantes del 3^{er} año de educación media del liceo nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes.

1.2.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el grado de conocimiento que poseen los estudiantes acerca de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Analizar si las disciplinas del área de ciencias naturales permiten la integración de las estrategias lúdicas.
- Determinar de que manera las estrategias lúdicas favorecerán el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias naturales.

1.3 Justificación

Tradicionalmente en la enseñanza de las ciencias naturales, predomina el planteamiento de atender a la transmisión de conocimientos, el profesor elabora contenidos, los cuales recibe el estudiante pasivamente, muchas veces con indiferencia, además con la particularidad de que no todos aprenden al mismo ritmo. Este modelo didáctico cuando se adopta, transmite una visión de la ciencia muy tradicional con saberes ya acabados, completos con una fuerte carga de contenido memorístico.

Así mismo en lo referido a la visión y actitud que adquieren los estudiantes ante la ciencia, a lo largo de la vida educativa, revelan una situación preocupante, el estudio más importante es impulsar la investigación didáctica, en busca de nuevas metodologías, por lo que se refleja una creciente apatía de los jóvenes frente a las ciencias. El panorama se agrava al comprobar que esos jóvenes han iniciado los primeros contactos con la

ciencia desde la curiosidad hasta el entusiasmo. De esta forma los investigadores enfocan su estudio en plantear las estrategias lúdicas como alternativa para focalizar la enseñanza de las ciencias naturales de una forma integrada con cada una de las disciplinas que la conforman.

Lo que se busca con la investigación es dejar como aporte la transformación del aprendizaje de las ciencias naturales, esto mediante la aplicación de juegos lúdicos, que perfeccionen diferentes habilidades y destrezas, desarrollando una gama de actitudes de carácter social (colaboración comunicación, solidaridad, respeto) e individual (confianza en si mismo, valoración de sus posibilidades autónomas, participación, afán de superación) las nuevas teorías metodológicas de la biología justifican la necesidad de esta renovación, tanto en conocimiento como en la manera de enseñarles la pertinencia de atender. Estos componentes se apoyan en este caso en las actividades lúdicas para la conducción de los aprendizajes.

Dentro de este orden de ideas, el objetivo principal de la presente investigación es incorporar las estrategias lúdicas en las diversas actividades del nuevo diseño curricular venezolano, adaptándolas al área de ciencias naturales de forma integral con las diversas disciplinas que ella comprende, para brindarle a las y los estudiantes la oportunidad de aprender de una forma práctica, dinámica y eficaz, permitiéndole a los mismos ser creativos, participativos y holísticos en cuanto al aprendizaje que es de suma importancia en la vida diaria del ser humano.

Cabe reseñar que con el uso de las estrategias lúdicas se dan mayores posibilidades a los estudiantes a una información precisa para facilitar su desarrollo en la adquisición de conocimientos de las ciencias naturales, dando como resultado de este trabajo educativo y trasformador, nuevos

recursos humanos altamente preparados y aptos para desempeñarse en las diferentes áreas laborales, siendo a su vez una generación de relevo capacitada para el desarrollo productivo del país.

1.4 Alcances

Como aspecto fundamental se plantea que estas actividades sean utilizadas para complementar el aprendizaje de las y los estudiantes de 3^{er} año de educación media del Liceo Nacional “creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes, así como lograr la integración de las ciencias naturales con todas las disciplinas contentivas en el área, las cuales están previstas en el nuevo diseño curricular.

Es una vía efectiva para el cambio de actitudes, permitiendo que los estudiantes sean quienes lleven la batuta de lo que quieren y deben aprender para el fortalecimiento actitudinal en la consecución de su formación personal, basados en sus propios esfuerzos en el campo de la investigación científica.

Aumentar la comprensión de los procesos de enseñanza que radiquen de manera integral en las actitudes y aptitudes tanto de estudiantes y docentes, como base para el comportamiento y desempeño en su vida diaria.

Desarrollo de habilidades de estudio y mejoramiento de la comunicación en el aula de clase, aumentando la integración grupal en el ámbito educacional y social sin dejar espacios vacíos de conocimiento.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

A continuación se exponen las perspectivas teóricas que apoyan esta investigación, donde se efectuó una revisión bibliográfica de trabajos desarrollados en áreas similares a la abordada, proporcionando la información correspondiente del tema; seguidamente, se presentan los antecedentes consultados que guardan vinculación con el presente estudio.

Entre los trabajos de investigación que se han llevado a cabo durante estos últimos años, y que de alguna manera tienen relación con la presente investigación, se pueden citar los siguientes:

Méndez Y. y Valbuena J. (2009), elaboraron una tesis titulada “Estrategias lúdicas para la enseñanza del sistema nervioso en segundo (2^{do}) año de educación básica”, presentada en la universidad de Los Andes. El estudio que realizaron los autores tuvo como finalidad establecer la aplicación de las estrategias lúdicas para el logro del aprendizaje significativo del sistema nervioso en el área de biología en los estudiantes de segundo año de educación básica del liceo bolivariano Rafael Rangel, municipio Valera, estado Trujillo. La metodología que emplearon los autores fue la de un proyecto factible, investigación de tipo descriptiva y de un diseño de campo.

La población y muestra para dicho estudio estuvo representada por 62 estudiantes para un grupo de control y 62 estudiantes para un grupo

experimental, utilizando como instrumento de recolección de datos el cuestionario en la modalidad de pre-test y pos-test, el cual fue validado por el juicio de expertos. Los resultados de los datos le aportaron a los autores que el conocimiento sobre el tema y la capacidad de aprendizaje fue mayor en el grupo experimental que en grupo de control debido a la aplicación de estrategias lúdicas, llegando los autores a la conclusión que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje significativo.

La investigación de los autores antes descritos guarda relación con la presente en cuanto a que si es posible mejorar el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes niveles académicos al utilizar las estrategias lúdicas en las distintas actividades académicas que se planifican para intercambiar conocimientos, clara evidencia es el antecedente citado que refiere el aprendizaje del sistema nervioso de la asignatura de biología que corresponde al área de las ciencias naturales.

Vásquez (2008), realizó una investigación titulada “Juegos y aprendizaje” en la universidad del Zulia, el objetivo planteado por el investigador fue el de vislumbrar el juego como estrategia para lograr aprendizajes significativos. Su estudio fue de carácter explicativo-cualitativo, con un diseño no experimental, utilizando como técnica la encuesta, su instrumento de recolección de datos fue el cuestionario, aplicado a una muestra de diez (10) docentes en la escuela bolivariana Carrillo Guerra, el cual fue validado por el juicio de cinco (5) expertos.

El autor obtuvo resultados que indicaron que en el trabajo docente prevalecen criterios tradicionales y viejos métodos de enseñanza, los cuales obstaculizan la utilización de los juegos como herramienta dinámica dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo cual recomendó el

tratamiento para la transformación de estrategias por parte de los docentes, permitiendo la implementación de prácticas constructivistas, recreadas a través de los juegos para alcanzar el aprendizaje significativo.

El estudio realizado por este autor, concuerda con la presente investigación dado que se persigue que sean los docentes quienes den el paso de transformación de la educación activa, participativa y creativa por parte de los estudiantes, con una permanente preocupación por actualizarse para que el desempeño de sus clases tanto dentro como fuera del aula, se den de una manera dinámica. Esto con la incorporación de las actividades lúdicas como herramienta de motivación para los estudiantes.

Por otra parte Vázquez (2010), realizó un trabajo titulado "El juego didáctico como una estrategia para el aprendizaje significativo de la biología en la segunda etapa de la educación básica. "La presente investigación tuvo como objetivo, promover los juegos didácticos a través de un plan de acción para el logro de un aprendizaje significativo en la segunda etapa de Educación Básica de la Escuela Bolivariana "Carrillo guerra" de Trujillo y para tal efecto se realizó una investigación de tipo descriptiva con diseño de campo.

Concluyendo que los juegos didácticos no han sido tomados en cuenta como una estrategia innovadora para el desarrollo del niño y del adolescente, en base a ello se recomienda a las autoridades educativas dictar cursos, jornadas, seminarios para actualizar a los profesionales de esta área en cuanto a estrategias de aprendizaje, basada principalmente en las oportunidades que ofrece el juego en proceso educativo.

La investigación destaca la importancia de generar en los docentes el incentivo para utilizar el juego como estrategia para el logro del aprendizaje significativo.

Pérez A. y Salguero D. (2015) realizaron un trabajo de investigación titulado “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6° grado”. Cuyo objetivo general fue el de “Proponer estrategias lúdicas que contribuyan al mejoramiento de la comprensión lectora de textos expositivos en estudiantes de grado sexto”. Utilizando una metodología de tipo cualitativa, con el enfoque etnográfico, porque a través de éste se analizan las actitudes de un determinado grupo social, se describen e interpretan las características observadas en relación con la problemática a investigar. El autor realizó su trabajo con datos no estructurados y se dan explicaciones verbales, aunque se puede realizar un análisis estadístico no es tan fundamental. Existen la macro etnografía, la cual centra su atención en la sociedad y la micro etnografía que se interesa en una situación social particular y hace énfasis en ese fenómeno concreto.

Su población y muestra para fines de la investigación estuvo constituida por 45 estudiantes del grupo 6:1, jornada de la mañana, de la I.E.T.I. Antonio José Camacho que se encuentra ubicada en el barrio Guayaquil, perteneciente a la comuna 9, estrato 3 de la ciudad de Santiago de Cali. Este autor llegó a las siguientes conclusiones:

La capacidad para interpretar y analizar textos expositivos es desarrollada por los estudiantes en la medida en que sus docentes orienten estrategias lúdicas en el aula de clase.

Los estudiantes leen de manera dinámica, activa y viva, cuando hacen uso de herramientas lúdicas que le permitan otorgarle sentido al texto.

Los estudiantes generalmente adoptan actitudes pasivas frente a los textos expositivos, porque no se realizan estrategias didácticas en el marco de la lúdica.

Las estrategias lúdicas aplicadas a los textos expositivos le permiten al estudiante desarrollar su capacidad de comprensión lectora.

Tomando en consideración la mencionada investigación, se pone de manifiesto la importancia de las estrategias lúdicas en las diversas áreas de la educación, los investigadores valoran y hacen referencia al presente antecedente ya que guarda relación con su investigación en cuanto a la participación dinámica y activa de los estudiantes al interactuar con sus docentes y compañeros de clase utilizando las estrategias lúdicas como apoyo para lograr el aprendizaje deseado, además no es limitativa al área de ciencias naturales, pues se puede aplicar en los diversos ejes de aprendizaje estipulados en nuevo diseño curricular venezolano. Haciendo así, la formación integral de las y los estudiantes.

2.2 Bases teóricas

Para Arias (2006), las bases teóricas “implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado”. (p.107). A continuación se expondrán algunos fundamentos teóricos referentes a la investigación.

Estrategias

Según Barnes, (2008) una estrategia “es el conjunto de acciones que implementarán en un determinado objetivo de lograr el fin propuesto”.

Estrategias de enseñanza y de aprendizaje

Es preciso aclarar lo que se entiende por estrategias de enseñanza y lo que se entiende por estrategias de aprendizaje. Tales definiciones se insertan a continuación.

“Procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”. (Días, 2002), se refieren a “las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover organizar aprendizajes”, esto es, en el proceso de enseñanza. (Campos, 2000)

De acuerdo con las definiciones anteriores, se puede decir que las estrategias de enseñanza son los procedimientos que el docente debe utilizar de modo inteligente y adaptativo, esto con el fin de ayudar a los estudiantes a construir sus actividades adecuadamente, y así poder lograr los objetivos de aprendizaje que se le impongan.

Estrategia de aprendizaje

Para Salazar y Coció (2004), “son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo a las necesidades de la población la cual van dirigidas a los objetivos que persiguen y a las naturalezas de las áreas, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje”.

Para Díaz y Hernández (2004), las estrategias de aprendizaje “son procedimiento que un aprendiz emplea en forma consciente controlada y de forma Intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar y problemas”.

Estrategias Metodológicas

Las estrategias metodológicas “son herramientas que usan tanto los docentes como los alumnos para un aprendizaje”. (Cueva, 2008).

Estrategias didácticas

“Es el establecimiento de un orden en el cumplimiento del trabajo que insta en la corriente del aprendizaje para que cada alumno se aproxime a sus techos discentes, es el límite superior de cada una de nuestras capacidades de aprendizaje” Heller (2010).

Estrategia Lúdica

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, pero disfrazadas a través del juego. (Nolram, 2010).

Para Díaz y Hernández (2002), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. p. 234). Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según García (2004), por medio de estas estrategias se invita a la: “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos.

Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. (p. 80).

Al respecto, Ferreiro (2009), señala que la estrategia “ha sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender”. (p. 69). El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares. Los pasos o elementos de una estrategia son las tácticas.

Al confrontar los autores que han abordado el tema de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades y conocimientos, se tiene que para Ferreiro (2009), “la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender”. Por su parte, Díaz y Hernández (2002), las refieren como “instrumentos para potenciar actividades de aprendizaje y solución de problemas”; mientras que García (2004), plantea que “promueven la exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos”.

De acuerdo a los investigadores, los señalamientos permiten establecer la importancia del juego como estrategia, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño, la niña y del adolescente en el conocimiento de las ciencias naturales y la consolidación del aprendizaje creativo, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje integral.

Recursos lúdicos: como estrategia de aprendizaje

Los recursos lúdicos deben emplearse para apoyar el juego, desde dos perspectivas como un fin en sí mismo, actividad placentera para los

estudiantes y como medio para la consecución de los objetivos programados en el proceso educativo. Al respecto, Jiménez (2004), señala: “somos los padres y educadores los que sabiamente debemos evaluar el estado de maduración del niño para adaptar los juegos convencionales a las experiencias del momento del niño”. (p.35), Por estas razones, se deben utilizar los recursos disponibles del entorno y de su uso cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades, proporcionándoles los estímulos adecuados.

Recursos lúdicos

Según Zúñiga (2013), los recursos lúdicos son “herramientas complementarias para que los niños y jóvenes desarrollen los movimientos finos de su cuerpo, a la vez que desarrolla su inteligencia”. (p.58), En consecuencia, deben graduarse de acuerdo al tránsito de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo, de lo cercano a lo lejano, de lo particular a lo general. Los niños, niñas y adolescentes alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza.

Tecnológicos: al respecto, Rosas (2004), plantea que esta dimensión debe ser explotada por los docentes, debido a que “se trata de materiales que resultan muy conocidos por los educandos. Realizando una selección, estos programas nos permiten trabajar con contenidos curriculares, procedimientos diversos y además, incidir en aspectos relativos a valores”. (p.67).

Los autores mencionados tuvieron relevancia para el presente estudio, pues reconocen que los recursos lúdicos utilizados en el juego son mediadores a través de los cuales los niños, niñas y adolescentes pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y

representaciones llenas de imaginación y creatividad, reforzando así sus habilidades. En este sentido, los recursos deben ser simples, relacionados con la realidad de los mismos.

Constructivismo

Para Zubiría (2004), se ha dedicado a estudiar la relación entre el conocimiento y la realidad, sustentado que “la realidad se define por la construcción de significados individuales provenientes de la construcción del individuo con su entorno”. (p.16)

Para Papalia (1988), la teoría constructivista parte del postulado: "El conocimiento no se descubre se construye" Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene una persona tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. (p.175).

En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. Esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea, con los que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

De acuerdo con lo anterior, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es sólo el nuevo conocimiento que se ha adquirido sino, sobre todo, la posibilidad de

construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

De igual manera Moraga (2001), plantea que “el modelo constructivista esta centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones”. Considera que la construcción se produce:

- a) cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- b) cuando este lo realiza en interacción con otros (Vygostky)
- c) cuando es significativo para el sujeto (Ausubel).

De acuerdo con lo anterior, una estrategia adecuada para llevar a la práctica la anterior teoría en este proyecto, ya que permite interactuar, en situaciones concretas y significativas, estimulando el saber, el hacer, el ser, y el convivir. En este modelo el rol del docente cambia, pues, es mediador y también un participante más del proceso educativo. El constructivismo supone también un clima afectivo, armónico de mutua confianza, ayudando que los estudiantes se vinculen positivamente con el conocimiento y sobre todo con su proceso de adquisición.

Finalmente, se consideró esta teoría para esta investigación porque, además de ser punta de lanza en el nuevo sistema de educación bolivariana, tiene gran importancia debido a que los estudiantes, a través de esta forma de abordar la enseñanza y el aprendizaje, logran obtener un conocimiento más significativo y duradero.

2.3 Bases legales

“Se refieren a lo señalado en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela; las Leyes Orgánicas, los Reglamentos y Normas que le dan un basamento jurídico o que pueden condicionar el desarrollo del trabajo de investigación”. Fidas Arias (2006).

Los fundamentos legales vinculados con el tema del presente estudio están referidos en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), Ley Orgánica de educación (2009), Reglamento General de la Ley Orgánica de Ciencia y Tecnología e Innovación (2005), Ley Orgánica del Niño Niña y del Adolescente (LOPNA).

Constitución De La República Bolivariana De Venezuela (1.999)

Capítulo VI.

De los derechos culturales y educativos.

Artículo 102. 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 está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno 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, consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el

proceso de educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en esta Constitución y en la ley.

La educación es un derecho humano antes de argumentar cualquier idea, es importante aclarar qué significa educación es un proceso de socialización y aprendizaje encaminado al desarrollo intelectual y ético de una persona. Partiendo de este concepto, se aprecia la importancia de esta acción en la sociedad, ya que constituye parte esencial para el desarrollo al mismo tiempo al observar una estructura social, se ubica en un primer escalón y como base de la misma a la familia, la cual está conformada por personas seres humanos con necesidades que exigen derechos pero que también llevan implícitos deberes, los cuales son las actividades, actos y circunstancias que implican una determinada obligación moral o ética.

Ley Orgánica de Protección al Niño Niña y del Adolescente (2.008)

Artículo 53. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a la educación gratuita y obligatoria, garantizándoles las oportunidades y las condiciones para que tal derecho se cumpla, cercano a su residencia, aun cuando estén cumpliendo medidas socioeducativas en el Sistema Penal de Responsabilidad del Adolescente.

La presente Ley hace referencia al derecho de todos los niños, niñas y adolescente a la educación gratuita y obligatoria para así poder garantizarles las oportunidades e igualdad de condiciones aun cuando estén en cumplimiento de medidas con el sistema Penal.

Ley Orgánica de Educación (2012)

Artículo 19. El estado, a través del órgano con competencia en el subsistema de educación básica, ejerce la orientación, la dirección estratégica y la supervisión del proceso educativo y estimula la participación comunitaria, incorporando tanto los colectivos internos de la escuela, como a diversos actores comunitarios participantes activos de la gestión escolar en las instituciones, centros y planteles educativos en lo atinente a la formación, ejecución y control de gestión educativa bajo el principio de corresponsabilidad, de acuerdo con lo establecido en la Constitución de la República y la presente Ley.

Es el Estado la entidad competente para delegar las funciones de la orientación, dirección y supervisión del proceso educativo a través de las cuales será posible promover la participación comunitaria hacia el éxito de la gestión lo que implica inserción de innovaciones científicas y tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Operacionalización de variables

Según Bavaresco (1994), las variables “representan diferentes condiciones, cualidades, características o modalidades que asumen los objetos en estudio desde el inicio de la investigación” (p. 76). En tal sentido las variables que se plantean en el presente trabajo de investigación corresponden a estrategias lúdicas y aprendizaje creativo, la primera variable (estrategias lúdicas), se refiere a la planificación e implementación de las actividades instructivas que emplea el docente para lograr un desarrollo integrado de la temática que se este impartiendo donde destaquen los juegos sociales y cognitivos.

La definición operacional de una variable, en opinión de Balestrini (2002) implica “seleccionar los indicadores de contenidos, de acuerdo al significado que se le ha otorgado a través de sus dimensiones a la variable de estudio” (p. 114). Dados estos criterios, los investigadores presentan a continuación un cuadro de operacionalización de dos (2) variables desarrolladas en el la investigación.

2.4 Definición de términos básicos

Estrategia

Una estrategia es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin.

Lúdico/a

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín "ludus" que significa "juego". Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios.

Estrategias lúdicas

Son técnicas de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica dentro del trabajo con grupos, por ejemplo: para que los niños conozcan las partes del cuerpo, se realizan actividades con globos, muñecos, serpentinas, etc, que atraigan y entretengan a los estudiantes y así mismo los ayuden a entender, se dice que "se aprende jugando". Igualmente sucede con los adultos.

Ejes de aprendizaje

Son conceptos integradores de un área. Por ejemplo, en Lengua tenemos el eje de Estética integral de la literatura. Macrodestrezas por desarrollar y destrezas con criterios de desempeño. Las macrodestrezas son un conjunto

de destrezas agrupadas en categorías amplias. Por ejemplo Química: Explicación de fenómenos naturales. Las destrezas con criterios de desempeño es un cuerpo de aprendizaje conformado por: la destreza a alcanzar, más el contenido, más el grado de profundidad.

Integración

La integración es un fenómeno que sucede cuando un grupo de personas unen al mismo a alguien que está por fuera, sin importar sus características y sin fijarse en las diferencias. El acto de la integración es muy importante para todas las sociedades porque acerca a sus integrantes a la convivencia, a la paz y a la vida en armonía. Sin embargo, las diferencias y los prejuicios que las mismas generan hacen que muchas veces algunos integrantes se nieguen a integrar a aquellos que se hallan por fuera del grupo. Esta situación se da no sólo en grupos humanos sino también entre sociedades de animales.

Aprendizaje

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. En el aprendizaje intervienen diversos factores que van desde el medio en el que el ser humano se desenvuelve así como los valores y principios que se aprenden en la familia. En ella se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido que llega a formar después la base para aprendizajes posteriores.

Aprendizaje creativo

Se Define el “proceso de aprendizaje creativo” como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. Esta definición describe un proceso humano natural en cuyas etapas están implicadas a fuertes motivaciones.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.2 Tipo de investigación

Fidias Arias (2012), apunta que la Investigación Descriptiva “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento.” (p. 24). A tal efecto, refiere que el propósito de estos estudios es la delimitación de los hechos que conforman el problema de investigación, ubicándose en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. Así pues, esta investigación comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos en el lugar donde se presentan en este caso el liceo nacional “Creación Juan Ángel Bravo”.

Con respecto al nivel de investigación, Arias (2004), lo define como descriptivo, el cual se presenta “Cuando el investigador conociendo de antemano las características de la asignación detectada, profundiza en ella para medir la variable que interviene el estudio”. (p. 169).

Por tanto la presente investigación se enmarca en el tipo Descriptivo, ya que los investigadores mediante el uso de variables, establecieron las comparaciones que derivan de los métodos de enseñanza tradicional y el uso de estrategias lúdicas con respecto al intercambio de conocimientos referentes a las ciencias naturales en sus diferentes disciplinas, tal y como se establece en el nuevo diseño curricular venezolano, teniendo en cuenta

que todos y cada uno de los contenidos deben impartirse de forma integral y no de manera individualizada. Es por ello, que el presente estudio es de tipo descriptivo, porque ya que señala la situación como se presenta y comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos.

3.2 Diseño de la investigación

La presente investigación fue desarrollada bajo el enfoque de un trabajo de campo. A tal efecto, Arias (2010), considera que en el Diseño de Campo “es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios) sin manipular o controlar variable alguna...” (p.31). En otras palabras, se recogen los datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes.

3.3 Población

Una vez definida la unidad de análisis de la investigación, se procedió a delimitar la población que va a ser estudiada y sobre la cual se pretenden generalizar los resultados. En tal sentido, Tamayo y Tamayo (2001), expresan “una población está determinada por sus características definitorias, por lo tanto, el conjunto de elementos que posean esas características se denomina población o universo” (p.14). Al respecto, Latorre y Rincón (2003), definen tradicionalmente la población como “el conjunto de todos los individuos, objetos, personas o eventos en los que se desea estudiar el fenómeno” (p. 120). Estos deben reunir las características de lo que es el objeto de estudio. El individuo, en esta acepción, hace referencia a

cada uno de los elementos de los que se obtiene la información y pueden ser personas, objetos o acontecimientos.

Para el presente estudio se consideró la población total o universo, a los estudiantes de 3^{er} año de educación media del Liceo Nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes. Dicha institución cuenta con cuatro (4) secciones (A, B, C y D) distribuidas de la siguiente forma:

Cuadro N° 2.-

Cuadro descriptivo y de distribución de los estudiantes de 3^{er} año de educación media del Liceo Nacional “Creación Juan Ángel Bravo”

Año y sección	H	V	Total
3ro “A”	23	10	33
3ro “B”	17	20	37
3ro “C”	9	7	16
3ro “D”	17	4	21
Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.			107

3.4 Muestra

Hernández (2015), señala que la muestra es, “una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo”. (p. 141). De igual forma Sabino (2000), la define como “un grupo relativamente pequeño de una población que representa características semejantes a la misma. (p. 91). En el presente estudio, los investigadores seleccionaron como muestra una porción representativa equivalente al 37,3% del universo total objeto de estudio, el cual es de 107 estudiantes, siendo la muestra de 40 estudiantes.

Para la selección de la muestra, los investigadores emplearon la técnica del muestreo aleatorio simple (probabilístico), que consiste en darle a cada uno de los individuos de la población total la posibilidad de ser elegidos, al respecto Ochoa C. (2015), señala que “el muestreo aleatorio simple es la técnica en la que todos los elementos que forman el universo y que, están descritos en el marco muestral, tienen idéntica probabilidad de ser seleccionados para la muestra”

3.5 Técnicas e instrumento de recolección de datos

Sierra, citado por Hernández y Otros (2001), señala que las técnicas de recolección de datos “son los medios que utiliza el investigador, para medir el comportamiento o atributos de las variables” (p.241). La técnica seleccionada para la presente investigación fue la encuesta y el instrumento para la recolección de datos fue el cuestionario. La encuesta la define Arias (2004) como “una técnica de investigación que pretende obtener información que suministre un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos en relación con un tema o aspecto en particular”. (p.70). Por lo tanto, pueden ser utilizadas por el investigador con la finalidad de buscar información que le será útil a un estudio. Dados estos criterios los investigadores utilizaron para su estudio la técnica de la encuesta.

Por su parte Ander-Egg (2000), señala que se pueden utilizar una variedad de técnicas a fin de recopilar los datos sobre una situación existente, verificando sus ventajas y desventajas, y generalmente se utilizan dos o tres para complementar el trabajo y ayudar a asegurar una investigación completa. Cabe destacar, que el cuestionario de acuerdo al autor antes citado, es una “modalidad de encuesta, que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel, contentivo de una serie

de preguntas” (p.72). Por consiguiente los investigadores emplearon como instrumento de recolección de datos un cuestionario constituido por 12 ítems, a efectos de recopilar la información necesaria para obtener información confiable y veraz.

3.6 Validez y confiabilidad del instrumento

Según el manual de trabajo de grado para la carrera educación en todas sus menciones del programa académico Santa Bárbara, (2013). Explica.

Quando se diseña un instrumento, este debe tener dos elementos: la validez y la confiabilidad; de allí, que la validez de los datos es una de las tareas más importantes a tener en cuenta por el investigador, porque validar datos hace referencia a verificar y controlar el instrumento con el que se van a recolectar los datos e información para el estudio. (p. 23).

Atendiendo a estas normativas, los investigadores organizaron los documentos requeridos para la validación del instrumento que se aplicó a los estudiantes de 3^{er} año de educación media del Liceo Nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes.”, los cuales fueron tres sobres contentivos de: Portada del trabajo de grado, los objetivos general y específicos, el cuadro de operacionalización de variables, el instrumento (cuestionario), la carta de solicitud de validación, la tabla de validación y la constancia de validación.

3.6.1 Validez

Para validar el instrumento (cuestionario), los investigadores recurrieron a tres (3) docentes para someter a su juicio de expertos el instrumento en cuestión y que ellos, según sus criterios, lo evaluaron, Al respecto, Sabino (2007) expone: “La validez indica la capacidad de la escala para medir las

cualidades para las cuales ha sido construida y no otras parecidas.” (p. 91). Por lo tanto, validar es verificar la congruencia que debe existir entre los ítems y los objetivos, que haya suficiencia de ítems, que los mismos tengan una secuencia lógica y estén formulados claramente en los instrumentos. Es muy importante e imprescindible que la validez sea relajada y tenga una estricta revisión por parte de los expertos ya que es el elemento fundamental para la obtención de la información que se desea recoger.

3.6.2 Confiabilidad

Según, Palella y Martins (2010), manifiestan “un instrumento es confiable cuando aplicado al mismo sujeto en diferentes circunstancias los resultados o puntajes obtenidos son aproximadamente los mismos.” (p. 165). De esta manera, la confiabilidad será extraída una vez que el instrumento haya pasado por el proceso de validación por parte de los expertos y luego revisado rigurosamente para evidenciar que no presente alguna contrariedad con los objetivos propuestos en la investigación.

Una vez evaluado el instrumento de recolección de datos por los expertos previas sus correcciones, observaciones y recomendaciones, los investigadores procedieron entonces a su aplicación a los integrantes de la muestra seleccionada que correspondió a 40 estudiantes del 3^{er} año de educación media del Liceo Nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes. Quienes representan el 37,3% del total de la población objeto de estudio.

Al ser recopilada la información, ésta fue sometida a la técnica de Kuder Richardson para el cálculo de la confiabilidad del instrumento, la cual denota, que esta es aplicable sólo a investigaciones en las que las respuestas a cada ítem son dicotómicas o binarias. Dicha formula es la siguiente:

$$r_n = \frac{K}{K-1} * \frac{St^2 - \sum p.q}{St^2} \quad \text{y} \quad St^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n}$$

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p = Personas que responden afirmativamente a cada ítem

q = Personas que responden negativamente a cada ítem

St² = Varianza total del instrumento

Xi = Puntaje total de cada encuestado

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

4.1 Descripción del Instrumento

Los investigadores, para la recopilación de información en su estudio, utilizaron el cuestionario como instrumento de recolección de datos, aplicándolo a una muestra seleccionada de 40 estudiantes del 3^{er} año de educación media del liceo nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes. En tal sentido, para medir la Variables; “Estrategias lúdicas”, se diseñó un cuestionario constituido por 12 ítems (de preguntas cerradas), con dos (2) alternativas de respuesta (dicotómicas, Sí y No).

Una vez aplicado el instrumento de recolección de datos, se procedió a la tabulación y análisis de los resultados por dimensión e indicador, haciendo uso de la estadística descriptiva, donde se identifica la frecuencia de respuesta y la distribución porcentual, para dar explicación a la variable consultada. Se tabularon entonces las frecuencias de respuestas de los estudiantes con respecto a los 12 ítems planteados; el análisis de los mismos fue realizado de acuerdo a cada indicador.

Cuadro N° 3.-

Tabla de frecuencia y total de resultados en porcentaje

		Alternativas			
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
		Sí	%	No	%
Ítem N°	1	24	60%	16	40%
	2	18	45%	22	55%
	3	28	70%	12	30%
	4	34	85%	6	15%
	5	22	55%	18	45%
	6	20	50%	20	50%
	7	38	95%	2	5%
	8	28	70%	12	30%
	9	36	90%	4	10%
	10	30	75%	10	25%
	11	32	80%	8	20%
	12	30	75%	10	25%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Tabla de frecuencia y porcentajes obtenidos por los investigadores en la cual se pone de manifiesto el resultado general obtenido por ítem y su nivel porcentual para cada una de las alternativas, teniendo una estricta correlación con la tabla de tabulación de respuestas descrita en la página anterior.

Cuadro N° 4.-

Ítem N° 1.- ¿Sabe usted qué son estrategias lúdicas?

Indicador: Conocimiento

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	24	60%
No	16	40%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

En el ítem número 1, un 60% de los estudiantes manifestaron según su respuesta conocer acerca de los juegos lúdicos, mientras que un 40% asegura no poseer ningún conocimiento de lo que son las estrategias lúdicas, indicando esto para el grupo investigador que una gran parte de la población estudiada está al tanto de lo que es la lúdica.

Cuadro N° 5.-

Ítem N° 2.- ¿Practican juegos lúdicos en el aula?

Indicador: Trabajo en equipo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	18	45%
No	22	55%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Para este ítem la respuesta fue desfavorable hacia las prácticas de estrategias lúdicas dentro del aula de clases, ya que solo un 45% manifiesta que si se realizan cuando un 55% denotan en sus respuestas que este tipo de actividades no son realizadas en el aula.

Cuadro N° 6.-

Ítem N° 3.- Cuando se realizan actividades lúdicas dentro o fuera del aula, ¿Participa usted activamente?

Indicador: Trabajo en equipo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	28	70%
No	12	30%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

La mayoría de los estudiantes concuerdan que en las ocasiones que se realizan actividades lúdicas, dentro o fuera del aula de clases, ellos participan activamente. Quedando demostrado en el 70% de respuestas afirmativas y solo un 30% que no lo afirma.

Cuadro N° 7.-

Ítem N° 4.- ¿Cree usted que se fomentarán las relaciones humanas entre compañeros y compañeras con las actividades lúdicas?

Indicador: Trabajo en equipo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	34	85%
No	6	15%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Gran parte de los estudiantes consultados expresaron en sus respuestas que sí se fomentan las relaciones de compañerismo, obteniendo la opción sí, un 85% contra un 15% de la alternativa No.

Cuadro N° 8.-

Ítem N° 5.- A parte de la clase magistral del docente, ¿Realizan alguna actividad de motivación en el aula?

Indicador: Motivación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	22	55%
No	18	45%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

En el ítem número 5 se puede evidenciar que un 55% de los estudiantes está de acuerdo en que sus docentes si realizan actividades de motivación mientras que el 45% intuye que no es así.

Cuadro N° 9.-

Ítem N° 6.- ¿En los contenidos de ciencias naturales, su docente incluye situaciones reales de la vida diaria?

Indicador: Motivación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	20	50%
No	20	50%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

En este análisis se denota claramente la paridad de opinión de los encuestados ya que para ambas alternativas de respuesta los resultados fueron exactamente parejos, es decir, 50% para cada opción.

Cuadro N° 10.-

Ítem N° 7.- ¿En su Institución, se realizan juegos educativos donde se fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes?

Indicador: Habilidades

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	38	95%
No	2	5%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Un alto porcentaje de afirmación de que, dentro de la institución se realizan juegos donde se fomentan las habilidades y destrezas se deja notar con un 95% de los encuestados que afirman que este tipo de actividades se realiza y solo un 5% manifiesta que no es así.

Cuadro N° 11.-

Ítem N° 8.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas se favorecerán el aprendizaje de los contenidos de ciencias naturales?

Indicador: Aprendizaje creativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	28	70%
No	12	30%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

70% de los estudiantes encuestados expresa que las actividades lúdicas si favorecerán el aprendizaje de los contenidos y otro 30% de la muestra opina que no.

Cuadro N° 12.-

Ítem N° 9.- ¿Aprenderá usted mejor cuando se realicen actividades lúdicas en la clase?

Indicador: Aprendizaje creativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	36	90%
No	4	10%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

En su gran mayoría, 90% de los estudiantes está de acuerdo de que su aprendizaje será mayor si se emplean las estrategias lúdicas, dejando solo a 10% con la perspectiva de que no será de esa forma.

Cuadro N° 13.-

Ítem N° 10.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas proporcionarán herramientas que le permitan crecer intelectualmente?

Indicador: Aprendizaje creativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	30	75%
No	10	25%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Para esta interrogante el 75% de los estudiantes encuestado afirma que sí podrán crecer intelectualmente con el aprendizaje dado a través de las estrategias lúdicas y un 25% contestó lo contrario.

Cuadro N° 14.-

Ítem N° 11.- ¿Considera usted que las competencias de aprendizaje lo ayudarán a alcanzar su desarrollo personal?

Indicador: Aprendizaje creativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	32	80%
No	8	20%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Muy parecido al ítem anterior, en el presente el 80% concuerda en que sí podrán alcanzar un desarrollo personal, mientras que 20% consideró la opción del no como respuesta.

Cuadro N° 15.-

Ítem N° 12.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas fomentarán la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Indicador: Aprendizaje creativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	30	60%
No	16	40%
Total	40	100%

Fuente: Alvarado Y. Torcatty Y.

Frente a esta interrogante, los estudiantes manifestaron en un 60% que sí y el otro 40% respondieron negativamente en cuanto a la creatividad para la resolución de problemas de la vida diaria.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Luego del análisis e interpretación de los datos obtenidos en el estudio Uso de las estrategias lúdicas para la integración de las ciencias naturales en los estudiantes del 3^{er} año del liceo “creacion juan angel bravo”, los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones.

Se determinó la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.

Se pudo constatar que las actividades lúdicas para el aprendizaje son poco empleadas por los docentes y que sus clases son en su mayoría teóricas y poco dinámicas, sin propósitos de alcanzar competencias de aprendizaje. En cuanto a esta realidad, el docente debe tomar en cuenta que la amenidad de las clases es su objetivo, para llevar a término el logro de competencias, lo cual es su prioridad y así poder utilizar la actividad lúdica, pues es atractiva, motivadora y capta la atención de los estudiantes.

Teniendo en cuenta los diferentes de investigación consultados referentes a la utilización de las estrategias lúdicas como herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ciertamente se ve reflejado que gracias a los juegos lúdicos los estudiantes presentan un nivel más alto en su rendimiento académico y en sus relaciones interpersonales. De igual forma, es de resaltar que las actividades lúdicas favorecen la socialización entre los estudiantes.

El uso de los juegos de construcción ayudan a mejorar y potenciar la memoria, la imaginación y la iniciativa de los estudiantes. Las actividades lúdicas en la enseñanza son además, una herramienta valiosa para lograr que los estudiantes desarrollen actitudes favorables para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral. Por otra parte se denota, que el empleo de las estrategias lúdicas lúdico-pedagógicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se deben como las actividades más relevantes para el desarrollo integral de los alumnos y por tanto, estas estrategias deben estar llenas de innovación y motivación para que los jóvenes las disfruten mientras aprenden.

Es de suma importancia conocer los ejes articuladores en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales y para permitir llevar a cabo la organización de los procedimientos, abordar problemáticas de las ciencias naturales y utilizarlos de manera transversal en pro de una educación de calidad.

5.2 Recomendaciones

Muchas veces se entiende y se cree que las clases de ciencias naturales solo se dan en la pizarra, cuadernos y colecciones bilingües, y no se reconoce la importancia de ellos y casi siempre se quedan en lo teórico, memorístico, repetitivo, y sin creatividad.

En virtud de las consideraciones anteriores y de que los procesos de enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales, que esta a su vez es una ciencia de gran importancia en el ámbito educativo se dan las siguientes recomendaciones:

Las autoridades encargadas de la educación como el ministerio del poder popular la educación deben impartir talleres de actualización y capacitación docente sobre las diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras.

Concienciar a los docentes en las instituciones educativas a incorporar juegos lúdicos en sus espacios físicos.

El personal docente debe adquirir por su parte estrategias lúdicas actualizadas y permanentes, en cuanto al uso de diferentes enfoques motivacionales para los estudiantes

El personal docente debe planificar sus clases donde incluyan recursos lúdicos que despierten el interés e inclinen a la investigación, que logren perfeccionar en los estudiantes la comprensión del contenido que ayudará a facilitar el aprendizaje.

Incentivar la participación en clase del estudiante, ya que es clave para su formación, no solo por que lo hace un sujeto activo, consciente y comprometido con la construcción de su propio conocimiento y de su persona; si no también por la participación que favorece el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

Que se cambie el concepto de clases magistrales a clases dinámicas y por sobre todo participativas, donde el docente sea el facilitador de toda la

actividad educativa y que ambos, estudiantes y docente llevan a cabo con éxito el proceso de aprendizaje.

Que se motive al personal docente a implementar los juegos educativos en el curso que les corresponde, para que la clase sea más agradable, interesante y motivadora y que los estudiantes participen, asimilen mejor los temas de estudios y construyan su propio aprendizaje.

Que se fomente la participación constante del estudiante por medio de los juegos educativos, para que los mismos contribuyan al desarrollo de los contenidos de estudios, a través de los conocimientos previos de cada uno, entonces el docente cumple el papel de facilitador del proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Arias (2004), El Proyecto de Investigación. Guía para su Elaboración. Caracas, Venezuela.

Arias (2006), El Proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica, 5^{ta} Edición, Caracas Venezuela.

Currículo Nacional Bolivariano (2015)

Díaz F, y Hernández G, (2004), Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación Constructivista, Segunda edición, MC GRAWHEL Interamericana, edific. Tores, S.A. de C.U. México.

Fidias Arias (2010), introducción a la metodologia

Méndez Y. y Valbuena J. (2009), “Estrategias lúdicas para la enseñanza del

Moraga (2001), Enfoque Constructivista, Pagina Web en línea, <http://www.monografias.com/trabajos75/enfoqueconstructivista/enfoque-construtivista2.shtml>

Ólfos y col (2001). Actividades lúdicas como alternativas de aprendizaje, Volumen 7, Segunda editorial popular.

Ontoria, A. (2000). Potencial la Capacidad de Pensar: técnicas de aprendizaje - enseñanza Educación Hoy Tercera Edición.

Papalia (1988), Psicología Educativa, Editorial MACGRAWHILL, Cuarta Edición, México.

Pérez A. y Salguero D. (2015)“Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6° grado de Guay aquí o Colombia.

Schutter, Anton (2010), Investigación Participativa. Una Opción metodológica para la educación de adultos, México.

sistema nervioso en segundo (2^{do}) año de educación básica”universidad de Los Andes.

Tamayo), El Proceso de la Investigación Científica, Cuarta Edición, México.

Vásquez (2008), “Juegos y aprendizaje” en la universidad del Zulia

Vázquez (2010), "El juego didáctico como una estrategia para el aprendizaje significativo.

Venezuela 1.999. Constitución De La República Bolivariana De Venezuela.

Venezuela 2.008. Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes, Caracas, 02 de Abril de 2.008, Gaceta Oficial N° 38.901

Venezuela 2.012. Ley orgánica de Educación, Caracas, 16 de Octubre de 2.012. Gaceta oficial N° 40.029

ANEXOS



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES

“EZEQUIEL ZAMORA”

UNELLEZ

VICERRECTORADO DE INFRAESTRUCTURAS Y PROCESOS INDUSTRIALES
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
NÚCLEO RÓMULO GALLEGOS
LAS VEGAS - ESTADO COJEDES

SOLICITUD DE VALIDACIÓN

Las Vegas, ____ de _____ de 2017.

Ciudadano(a)

Presente.-

Tenemos a bien dirigirnos a usted, en la oportunidad de solicitar su valiosa colaboración en cuanto a la validación de instrumento _____, que será utilizado para recabar la información requerida en la elaboración del Informe final del Trabajo de Grado titulado: USO DE LAS **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DEL 3^{er} AÑO DEL LICEO “CREACION JUAN ANGEL BRAVO”**, presentado por: **YORMEDIS ALVARADO C.I. 24.709.083 Y YULEINNY TORCATTY C.I. 18.973.482**, como requisito de Grado para optar al Título de Licenciado en Educación Mención: **BIOLOGÍA**. La validación podrá realizarla basándose en los siguientes criterios: **Congruencia entre los objetivos e ítems, suficiencia de ítems, secuencia lógica y clara, formulación de los mismos.**

Anexo se le entrega la Operacionalización de Variable, Objetivos, Instrumento, Tabla de Validación y la Constancia de Validación.

Atentamente.

Yormedis Alvarado
C.I. 24.709.083

Yuleinny Torcatty
C.I. 18.973.482

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Promover el uso de las estrategias lúdicas para la integración de las ciencias naturales en los estudiantes del 3^{er} año de educación media del liceo nacional “Creación Juan Ángel Bravo” del municipio Rómulo Gallegos del estado Cojedes.

Objetivos específicos

Diagnosticar el grado de conocimiento que poseen los estudiantes acerca de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Analizar si las disciplinas del área de ciencias naturales permiten la integración de las estrategias lúdicas.

Determinar de que manera las estrategias lúdicas favorecerán el aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias naturales.



Universidad Nacional Experimental
de los Llanos Occidentales
"EZEQUIEL ZAMORA"
UNELLEZ

LA UNIVERSIDAD QUE SIEMBRA

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (Cuestionario)

Fecha: ____/____/____/

Código:

--	--

INSTRUCCIONES:

El siguiente instrumento está estructurado por un total de 12 ítems, el cual debe contestar marcando con una (X) la alternativa que considere pertinente a la pregunta señalada, el mismo tiene como fin recolectar una serie de datos que permita establecer de manera general la percepción que tiene a cerca de todo lo referente con "las estrategias lúdicas para la integración de las ciencias naturales" . Las alternativas de respuesta para cada interrogante se basan en contestar Sí o No de acuerdo a lo que usted considere.

Todos sus datos y respuestas serán confidenciales

Marcar con una X la respuesta que considere correcta

En caso de tener dudas preguntar a los investigadores

CUESTIONARIO

Ítem	Descripción	Sí	No
1	¿Sabe usted qué son estrategias lúdicas?		
2	¿Practican juegos lúdicos en el aula?		
3	Cuando se realizan actividades lúdicas dentro o fuera del aula, ¿Participa usted activamente?		
4	¿Cree usted que se fomentan las relaciones humanas entre compañeros y compañeras con las actividades lúdicas?		
5	Aparte de la clase magistral del docente, ¿Realizan alguna actividad de motivación en el aula?		
6	¿En los contenidos de ciencias naturales, su docente incluye situaciones reales de la vida diaria?		
7	¿En su Institución, se realizan juegos educativos donde se fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes?		
8	¿Cree usted que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos de ciencias naturales?		
9	¿Aprende usted mejor cuando se realizan actividades lúdicas en la clase?		
10	¿Cree usted que las actividades lúdicas proporcionan herramientas que le permitan crecer intelectualmente?		
11	¿Considera usted que las competencias de aprendizaje lo ayudan a alcanzar su desarrollo personal?		
12	¿Cree usted que las actividades lúdicas fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?		

ENCUESTA

Instrucciones: Lea detenidamente el cuestionario antes de responder las preguntas.

El cuestionario está conformado por un conjunto de ítems, cada uno con un total de dos alternativas, seleccione solo una y marque con una (X) la que considere se ajusta a su realidad Escala: Si () No ()


CUESTIONARIO

Item	Descripción	Si	No
1	¿Sabe usted que son estrategias lúdicas?		
2	¿Practican juegos lúdicos en el aula?		
3	Cuando se realizan actividades lúdicas dentro o fuera del aula, ¿Participe usted activamente?		
4	¿Cree usted que se fomentan las relaciones humanas entre compañeros y compañeras con las actividades lúdicas?		
5	Aparte de la clase magistral del docente, ¿Realizan alguna actividad de motivación en el aula?		
6	¿En los contenidos de ciencias naturales, su docente incluye situaciones reales de la vida diaria?		
7	¿En su Institución, se realizan juegos educativos donde se fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes?		
8	¿Cree usted que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos de ciencias naturales?		
9	¿Aprende usted mejor cuando se realizan actividades lúdicas en la clase?		
10	¿Cree usted que las actividades lúdicas proporcionan herramientas que le permitan crecer intelectualmente?		
11	¿Considera usted que las competencias de aprendizaje le ayudan a alcanzar su desarrollo personal?		
12	¿Cree usted que las actividades lúdicas fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?		



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
"EZEQUIEL ZAMORA"
PROGRAMA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SUBPROGRAMA EDUCACIÓN MENCIÓN BIOLOGÍA
SUBPROYECTO: TRABAJO DE GRADO
UNELLEZ MUNICIPALIZADA RÓMULO GALLEGOS

Formato de validación de expertos

Nombre y Apellido: Vidal, Duarte C.I.: 16.07.103 Firma: 
Profesión: Ed. Secund. Lugar de Trabajo: L.B. C. Juan B. Feja Fecha: 31-01-2017
Nombre del Instrumento: Cuestionario

ÍTEMS	REDACCIÓN			RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS	
	CLARA	CONFUSA	TENDENCIOSA	SI	NO
1	X			X	
2	X			X	
3	X			X	
4	X			X	
5	X			X	
6	X			X	
7	X			X	
8	X			X	
9	X			X	
10	X			X	
11	X			X	
12	X			X	
13	X			X	
14	X			X	
15	X			X	

Observaciones: _____



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
"EZEQUIEL ZAMORA"
PROGRAMA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SUBPROGRAMA EDUCACIÓN MENCIÓN BIOLOGÍA
SUBPROYECTO: TRABAJO DE GRADO
UNELEZ MUNICIPALIZADA RÓMULO GALLEGOS

Formato de validación de expertos

Nombre y Apellido: Luz M. Gómez CI: 1098996 Firma: [Firma]
Profesión: Docente Lugar de Trabajo: L.E.N. Juan de los Rios Fecha: _____

Nombre del instrumento: _____

ITEMS	RELACION			RELACION CON LOS OBJETIVOS	
	CLARA	CONFUSA	TENDENCIOSA	SI	NO
1	X			X	
2	X			X	
3	X			X	
4	X			X	
5	X			X	
6	X			X	
7	X			X	
8	X			X	
9	X			X	
10	X			X	
11	X			X	
12	X			X	
13					
14					
15					

Observaciones: _____



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
"EZEQUIEL ZAMORA"
PROGRAMA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SUBPROGRAMA EDUCACIÓN MENCIÓN BIOLOGÍA
SUBPROYECTO: TRABAJO DE GRADO
UNELLEZ MUNICIPALIZADA RÓMULO GALLEGOS

Formato de validación de expertos

Nombre y Apellido: Nilsa Salgado CI: 27.574862 Firma: [Firma]

Profesión: Lic. En Matemática Lugar de Trabajo: LIC. SAN A. BULO Fecha: 31-01-2017

Nombre del Instrumento: _____

ÍTEM	REDACCIÓN			RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS	
	CLARA	CONFUSA	TENDENCIOSA	SI	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Observaciones: _____