

**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”**

Vicerrectorado de planificación y Desarrollo Social

Programa Académico Guasdualito

Subprograma Ciencias de la Educación

Mención Biología



**LA LÚDICA COMO ESTRATEGÍA DE APRENDIZAJE, PARA VALORAR
LA BIODIVERSIDAD APUREÑA, EN LOS ALUMNOS DE 4TO AÑO DEL
LICEO FERNANDO CALZADILLA VALDÉS**

TUTOR:

LCDO: JOANNE CORZO

AUTOR:

ANGELA DUEÑAS

CI.19463654

GUASDUALITO EDO APURE

**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
“EZEQUIEL ZAMORA”**

Vicerrectorado de planificación y Desarrollo Social

Programa Académico Guasdualito

Subprograma Ciencias de la Educación

Mención Biología



**LA LÚDICA COMO ESTRATEGÍA DE APRENDIZAJE, PARA VALORAR
LA BIODIVERSIDAD APUREÑA, EN LOS ALUMNOS DE 4TO AÑO DEL
LICEO FERNANDO CALZADILLA VALDÉS**

(Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de licenciados
en Biología)

**TUTOR:
LCDO: JOANNE CORZO**

**AUTOR:
ANGELA DUEÑAS**

CI.19463654

GUASDUALITO EDO APURE



**Universidad Nacional Experimental
De los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora"**
VICE – RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR ESPECIALISTA DEL AREA

Hago constar que he leído el proyecto de Trabajo de Grado (Tesis), presentado por el (la) ciudadano (a) Dueñas Varela Angela Yudith con número de C.I.: V-19.463.654

para optar al título o grado de Licenciado en Educación Mención Biología , cuyo título tentativo es: "LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE, PARA VALORAR LA BIODIVERSIDAD APUREÑA, EN LOS ALUMNOS DE 4TO AÑO DEL LICEO BOLIVARIANO FERNANDO CALZADILLA VALDEZ" y que acepto asesorar al estudiante, en calidad de tutor, durante la etapa de desarrollo del trabajo hasta la presentación y evaluación.

En la ciudad de Guadualito, a los 10 día del mes de Octubre del año 2023

Firma

TUTOR

MSc. Joanne Corzo
C.I.: V-17.997.031



SUB PROGRAMA LICENCIATURA
EN EDUCACIÓN MENCION BIOLOGIA
UNELLEZ NUCLEO GUADUALITO



Universidad Nacional Experimental
De los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora"
VICE – RECTORADO DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL.
PROGRAMA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ACTA DE DEFENSA DE TRABAJO DE GRADO

Hoy 10 de febrero del 2024 siendo las, 2pm en Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora", se constituyó el jurado evaluador nombrado por Comisión Revisora de fecha 09 de octubre del 2013, integrado por los profesores: Profesor Tutor Metodológico MSc Joanne Corzo C.I.: V-17.997.031 y coordinadora, Msc Dayana Gracia C.I.: V-18.162.101

Y los Jurados principales:

Msc Dayana Garcia C.I.: V-18.162.101

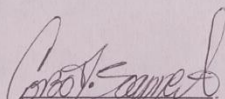
Para presenciar la defensa del Informe Final De Trabajo de Grado Titulado: LA LUDICA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE, PARA VALORAR LA BIODIVERSIDAD APUREÑA, EN LOS ALUMNOS DE 4TO AÑO DEL LICEO BOLIVARIANO FERNANDO CALZADILLA VALDEZ

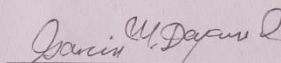
De la Bachiller:

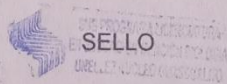
DUEÑAS VARELA ANGELA YUDITH C.I.: V-19.463.654

Constituido el jurado según artículos: 4,12,14,15,16,17,18,19,28 y 29 de las Normas de Presentación de Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Educación en todas las Menciones" del Programa Ciencias de la Educación; los estudiantes procedieron a realizar su exposición durante 10 minutos. Luego de concluida esta parte de la defensa, el jurado procedió a plantear observaciones e interrogantes que fueron respondidas por los bachilleres

Firman.


Tutor Metodológico


Jurado Principal



INDICE GENERAL	PP.
RESUMEN.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO	
I	
EL PROBLEMA.....	10
Planteamiento del Problema.....	10
Interrogantes.....	16
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos.....	17
Justificación e Importancia.....	18
II	
MARCO TEÓRICO.....	20
Antecedentes de la Investigación.....	20
Antecedentes referenciales.....	22
Fundamentación teórica.....	23
Marco legal.....	28

III

MARCO

METODOLÓGICO.....29

Tipo de Investigación.....30

Diseño de la Investigación.....30

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....30

IV

Desarrollo del tema.....30

V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....34

Conclusiones.....34

Recomendaciones.....35

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....37

RESUMEN

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del adolescente en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al estudiante al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. En este sentido, la presente investigación busca indagar en la forma en que este tipo de actividades fomentan el aprendizaje significativo en los estudiantes de 4to año, del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés. Con ello se pretende incentivar a los jóvenes que valoren la Biodiversidad Apureña y brindarles la mayor disposición a trabajar en el aula. Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado a los seres humanos en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el ser humano ya Jugaba y buscaba desarrollar su creatividad mediante el juego. En tanto que los estudios han demostrado que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del Lenguaje. También la lúdica es una actividad clave para la formación de los estudiantes en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio Estético y moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa.

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el adolescente adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo. Por consiguiente, el presente estudio tiene como objetivo plantear estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. En consecuencia, uno de los alcances es la apropiación y la realización de las actividades planeadas por medio de la ejecución de esta investigación, para desarrollar varias destrezas tomando como punto de partida la educación con sentido, donde el estudiante es el centro del quehacer docente, es un ser activo, participativo y creativo.

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el

Entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y

construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el estudiante. En tanto que si únicamente se insiste en las áreas intelectuales del adolescente, también los docentes deben tener en cuenta que estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea. En dicho sentido, se pretende crear conciencia educativa, y para ello es necesario que los directivos, docentes, padres de familia y niños, interioricen e integren la importancia de la misma. Es necesario resaltar las bondades de trabajar en esta investigación ya que las actividades lúdicas están asociadas al juego y la recreación como factores preponderantes en la formación de los estudiantes. Con ello al educando se le posibiliten expresar sus sensaciones de manera libre y espontánea en la medida que interactúe con su medio.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrentan la educación. Es por ello que esta vez nuestro enfoque será lúdico, entendemos que son todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. Según Uberman (1998), las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al adolescente a descubrir y valorar la belleza, del lenguaje como medio de comunicación (p.20).

El juego es una de las manifestaciones más habituales del ser humano, por lo tanto analizaremos la evolución que ha sufrido el juego desde sus orígenes hasta los albores de la sociedad moderna. Con respecto a la tesis de Huizinga, el señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeros fases. En lo paleolítico, la presencia del juego se da por descontada por los antropólogos, ya que su naturaleza es inherente a los primates. El hombre del paleolítico empieza a crear, a través del juego .De la información conservada de estas épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico, casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religiosos. Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 a.C, surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juego de pelota más evolucionado. Mientras que en Babilonia

aparece un juego parecido al actual boxeo, poco después en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y nuevos juegos de pelota.

En Roma por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. Resaltamos, del planteamiento, de que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, y a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud, se acaba convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría, degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de motivación. Consideramos todas aquellas actividades, ideas o planteamientos que se planifican y que poseen en su caracterización aquellos rasgos que consideramos lúdicos. Así realizamos un recorrido por la historia educativa española contemporánea, atendiendo a estas actividades lúdicas o juegos, como instrumentos, medios u orientaciones que poseen las virtudes lúdicas de educación integral. Son objeto de nuestro interés, todas aquellas experiencias educativas que han ensayado la actividad lúdica en las prácticas escolares cotidianas a lo largo del último siglo y medio en nuestro país. El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola la máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

En la dilatada obra de D. Francisco de Goya encontramos gran cantidad de juegos y actividades recreativas del siglo XVIII, que actualmente pueden presenciarse en algunos pueblos y ciudades, no solo en periodos festivos, sino también como medio de esparcimiento, diversión, entretenimiento y ocio. Siguiendo una metodología descriptiva, mediante el método de investigación histórico hemos revisado toda la obra del pintor, especialmente clasificada

como usos y costumbres populares. Los resultados permiten afirmar que, en el siglo XVIII la sociedad española practicaba juegos y danzas populares y era aficionada a la música, aunque esta solo formara parte de la educación de las capas sociales más privilegiadas. En cuanto a los diferentes tipos de juegos y danzas populares que aparecen en su extensa obra (fundamentalmente ubicadas en las afueras de Madrid) también se practicaron simultáneamente en las plazas y lugares de ocio en el resto del reino.

En Cuba se le concede gran importancia a la enseñanza de la asignatura Matemática. Esta se fundamenta en tres elementos básicos: el reconocido valor de los conocimientos matemáticos para la solución de los problemas surgidos en la práctica social; las potencialidades de su aprendizaje para favorecer el desarrollo del pensamiento y la contribución que puede ofrecer su enseñanza al desarrollo de la conciencia y la educación de las nuevas generaciones.

Por otra parte, la asociación de pedagogos de Cuba abogo por incrementar el ambiente lúdico en todos los niveles educacionales a fin de contribuir a la preparación lúdica de los profesores en formación. Se reconocen las amplias bondades que esta actividad tiene para la formación integral de la personalidad de los alumnos.

A lo largo de los años ha sido una preocupación constante, por la práctica ejercida por los profesores, que genera a través de esquemas metodológicos donde prima la receptividad de los estudiantes; de allí han surgido investigaciones para que el estudiante sea participe en su propio aprendizaje, entre ellas con estrategias lúdicas, son significativamente importantes para la interacción del alumno con su realidad.

Se ha encontrado una Institución Educativa objeto de estudio, que se trabaja con métodos orales, donde se llena el tablero con palabras y letras, con pocas evidencias de la puesta en práctica de esos conocimientos teóricos; el accionar del estudiante en su propio ejercicio es casi nula y es uno de los factores que generan desinterés más aun cuando se trata de una atapa de curiosidad, exploración e indagación; el cual debe ser aprovechado por el maestro utilizando múltiples estrategias de aprendizaje; entre ellas, es importante la lúdica, dado que hace parte de su propio contexto social y para generar mejores aprendizajes significativos.

Las prácticas rutinarias que se ejercen en la instituciones educativas no son motivantes ni significantes, no se aprovechan, ni se desarrolla las potencialidades de los educando, los cuales son simples receptores, y en donde al final, las calificaciones negativas son factores de este mismo proceso desestimulante y en muchos casos son factores determinantes para la pérdida del año escolar.

Las Instituciones educativas tienen como misión , formar integralmente a los estudiantes potenciando su ser, en el saber, y en el saber hacer, con currículo flexible e inclusivo en la modalidad de gestión ambiental y empresarial que les permita la participación ciudadana y el desarrollo personal en un mundo globalizado; sin embargo, en las observaciones directas no se percibe la articulación teórica de la misión con las practicas desarrolladas por los maestros. Y es justamente por el uso de técnicas tradicionales, la poca importancia y el desuso de las estrategias lúdicas, sin tener en cuenta entre ellas que el juego es utilizado de forma ferviente por los estudiantes y en general dentro de la enseñanza, lo que puede ser muy favorable, dado que “las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para

que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo” (Ledo, 2011, p. 12)

La biodiversidad como temática didáctica, recobra gran relevancia para el Liceo Bolivariano “27 de junio “de Turen, estado Portuguesa, por cuanto la misma se encuentra inmersa en un contexto actualizado de debate, discusión y noticioso, por las alarmantes circunstancias que a nivel mundial se suscitan con respecto al cuidado y preservación de la vida en el planeta y las implicaciones y responsabilidades que el ser humano tiene en torno a ello. Por lo cual a partir de esta premisa, el análisis e interpretación de los hallazgos encontrados en el proceso de categorización de la información y en relación con los propósitos investigativos, se puede decir que el cuidado y protección de la biodiversidad es algo que corresponde a todos.

Por tanto las actividades didácticas para la iniciación de la escritura en los niños y niñas del centro Educativo Inicial Simoncito “Trina Galindez de Moreno² DEL Municipio Páez, nos brinda la siguiente información; en Venezuela en el siglo XIX se caracteriza por la búsqueda de renovar el crecimiento en el campo educativo, debido a esta nace en el País la educación a través de los años ha sido considerada el recurso más idóneo. Mediante el proceso educativo se transmite los valores fundamentales y la preservación de la identidad ciudadana.

Cabe resaltar, que es la base de la formación y preparación de los recursos humanos necesarios, desde la escuela se convierte así en el lugar de adquisición de nuevo conocimiento y capacidades productivas. Sin duda la educación en Venezuela, Municipio Páez se vuelve más exigente, esto se debe a la profunda transformación que ha sufrido el sistema educativo. Gracias a la nueva tendencia del gobierno actual, esta educación invalida a ser nuevos

investigadores, donde se puede observar la realidad educativa y participar en la construcción de la misma. En la actualidad, la educación juega un papel importante significativo hacia la formación integral del individuo para lograr anhelada educación de localidad, es decir que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean constituidos como medio fundamentales que se encuentran alrededor de las prácticas educativas en el aula. Desarrollarlo eficaz e inteligentemente constituye un reto difícil, para el docente y obliga a poner en juego un conjunto de conocimiento, estrategias y opciones, por lo que se toma en cuenta la lúdica.

La finalidad de la enseñanza es preparar al estudiante para una adecuada inserción en la sociedad a través de los contenidos que forman parte de las diferentes materias que componen el currículo escolar. Estos contenidos deben ir destinados a adquirir conocimientos y a desarrollar actitudes, así como hábitats que garanticen una adecuada introducción.

En tal sentido es importante señalar que la biodiversidad Apureña, se caracteriza, por sus extensas llanuras, con hábitats propicios para una variada familia faunística que vive en unidades de vegetación, espacio abiertos y superficies encharcadas. En el llano ha sido definidos tres hábitats muy importantes como son: el bosque, la sabana y los medios acuáticos; junto con las demás asignaturas, componen el ámbito científico, resulta imprescindible para comprender el desarrollo social, económico y tecnológico actual. En concordancia con lo expresado, Arrieta (2002) señala que:

En la actualidad la sociedad venezolana requiere que la educación, a partir del fin que rige la política educacional del país, contribuya a la formación integral de la personalidad; es decir, al desarrollo de las potencialidades del pensamiento para la adquisición de conocimientos e interpretación de los

fenómenos de la naturaleza y la sociedad. Este proceso debe potenciar la preparación para la vida como meta de formación integral, de modo que se revele el impacto dejado por la escuela en el desarrollo integral de los estudiantes como persona y como personalidad.

Las actividades lúdicas deben ser consideradas un espléndido recurso para la enseñanza en cuanto al cuidado de la biodiversidad, por cuanto son útiles y efectivas para el aprendizaje porque constituye un medio pedagógico natural y económico capaz de combinarse con el medio más riguroso y más difícil.

En el transcurso de mis pasantías observe que los alumnos de 4to año, del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés, no presentan interés alguno en cuanto a la valoración, cuidado de nuestra biodiversidad Apureña, es por ello que mi interés está enfocado en la lúdica, colocando en práctica dicha estrategia, se puede conseguir solución a tal problemática. Ante la situación planteada surgen las siguientes interrogantes:

¿ Poseen los docentes conocimientos acerca de las actividades lúdicas para la enseñanza de la biodiversidad?

¿ Que estrategias lúdicas utilizan los docentes para la enseñanza de la biodiversidad?

¿ Que actividades lúdicas pueden ser aplicadas como estrategia de enseñanza para la valoración de la biodiversidad Apureña?

Objetivo general:

Determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje, para valorar la biodiversidad en los alumnos de 4to año del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés.

Objetivo específicos:

- Diagnosticar las actividades lúdicas empleadas por los docentes en la enseñanza de la biodiversidad, del 4to año del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés.
- Identificar las estrategias lúdicas que utilizan los docente para facilitar la enseñanza de la valoración de la biodiversidad, en los alumnos de 4to año del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés.
- Diseñar actividades lúdicas como recurso para el fortalecimiento de la enseñanza de la biodiversidad, para los alumnos de 4to año del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés.

Justificación e Importancia

El desarrollo global de los adolescentes se logra a través de la utilización de estrategias que sean significativas siguiendo como lineamiento el juego lúdico, siendo este uno de los ejes transversales de la educación, por tal motivo es de

gran relevancia promover en nuestra práctica diaria actividades lúdicas como herramientas eficaces y eficientes en la enseñanza dentro de los diferentes contextos de aprendizaje.

Considerando que las actividades lúdicas son las mejores tácticas para lograr adquirir el nuevo conocimiento, el mismo que se obtendrá de manera natural, eficaz en un ambiente cálido y ameno donde los adolescentes se sentirán alegres y con mucho entusiasmo en aprender y crear.

Sin duda alguna el mayor aprendizaje es en nivel inicial por aprender con mayor facilidad, y más si se utiliza este tipo de estrategia como son las actividades lúdicas.

Desde el terreno de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias los resultados de diferentes investigaciones señalan que el juego favorece la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un favor fundamental a la hora de generar preguntas.

El presente trabajo de investigación es importante por que nos permitirá reconocer que las actividades lúdicas son la mejor alternativa para impartir conocimiento a los adolescentes, ya que por medio del juego no solamente desarrollamos el pensamiento si no que también ellos aprenden normas de comportamiento social, donde forman sus valores y actitudes, además despiertan sus curiosidades.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia, valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Según Jimenez (2020)

El impacto de este trabajo es a nivel educativo, ya que pretende aportar a la manera de cómo y con qué enseñar aplicando estrategias activas , como instrumentos de aprendizaje, para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los alumnos, para potenciar sus capacidades.

En cuanto a relacion con la institución ,una de sus debilidades es la falta de motivación al alumno, por la ausencia de estrategias y falta de planificación, por tal motivo se esta realizando esta investigación.

Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

De esta manera resaltamos, que la conservacion y el uso sostenible de la biodiversidad son elementos claves para avanzar hacia un modelo de economía verde, y un desarrolllo sostenible, que minimice el impacto de las actividades humanas y reconozca el valor y la relevancia que tienen los servicios de los ecosistemas para el desarrollo y el bienestar. Teniendo en cuenta dicha informacion, a través de la lúdica se impartira el conocimiento y el efecto sobre la biodiversidad.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Al revisar el Repositorio de la Biblioteca, de la facultad de Ciencias Humanas, he podido encontrar trabajos de investigacion relacionados a las variables que contienen mi tema de investigacion, entre los cuales pude citar:

Morales, E. (2013) “ las actividades lúdicas y su influencia por el cuidado de la biodiversidad, en los cuartos años de educacion en la Escuela Centro Escolar Ecuador del Canton Ambato” concluye que:

Las actividades lúdicas que se aplican en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes son escasas debido a que los docentes centra su actividad en el desarrollo del contenido de lo planificado y textos guías de cada asignatura.

Los docentes solamente se han limitado a la transmicion de contenidos, y no se han preocupado por desarrollar actividades lúdicas que ayuden a desarrollar el pensamientos de los estudiantes para ofrecer una educacion activa y participativa donde los contenidos deben ser aprendidos a través de actividades que impliquen el uso de estrategias actualizadas y divertidas.

Fonseca, E. (2013). “ las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del cuidado de la Biodiversidad en los estudiantes de segundo año de educacion general básica de la Escuela 23 de Mayo, de la parroquia Chillogallo, Canton, Quito, concluye que:

Los Docentes tienen conocimiento sobre la motivacion de las actividades lúdicas, pero no se aplican como una estrategia de enseñanza para el cuidado de la Biodiversidad Apureña en los estudiantes.

Aquí se puede evidenciar que los docentes catalogan a las actividades lúdicas como simples juegos, que no con llevan a nada, solo distraccion, esta es una idea errada ya que las actividades lúdicas las podemos utilizar como estrategias para incentivar el razonamiento y reflexion de los estudiantes.

Velastegui, F. (2013) “ las actividades lúdicas de aprendizaje por el cuidado y valoracion de la vida en el planeta en los estudiantes de los Novenos años de la Unidad Educativo Hispano América de la Ciudad de Ambato concluye que:

El desarrollo del pensamiento en el estudiante no es completo ni satisfactorio, todavía hay docentes que les hacen memorizar los conocimientos, no desarrollan tecnicas en clases que les ayude a la comprension de los contenidos .

Velastegui hace referencia a las Tecnicas activas que es un conjunto de actividades ordenadas, aquí hace incapie a la educacion tradicionalista y su objetivo de memorizar los conocimientos, incapacitando a los estudiantes la capacidad de desarrollar por su cuenta el cuidado a nuestra Biodiversidad.

Antecedentes referenciales

(Aizencang, 2005)

En la antigüedad los niños y niñas compartían con adultos sus lugares de participación, donde empleaban un conjunto de actividades lúdicas, educativas y productivas. La construcción histórico cultural de una nueva concepción de la infancia en una cultura moderna, donde se toma en cuenta características y particularidades del sujeto, el mismo que necesita protección y la orientación de personas adultas con el fin de convertirse progresivamente en un ser capaz de razonar y de actuar de manera autónoma.

El psicólogo Elkonin en su libro de psicología del juego considera que el contenido de la actividad lúdica infantil y las herramientas que involucran se ven fundamentalmente vinculadas al trabajo y otras actividades propias del adulto y de la comunidad.

(Moren & Yulia Solovieva, 2014)

“ Los educadores han considerado siempre el juego como un elemento básico en la primera infancia. Sin embargo, la creciente demanda de resultados medibles para preescolares está llevando el juego a la periferia del currículo, dedicando más tiempo al contenido académico, los maestros admiten que los beneficios del juego no son tan fáciles de entender y evaluar como, por ejemplo, la capacidad de conocer los resultados “ (Bordava & Leong, 2013)

En la actualidad el juego es considerado como un elemento fundamental para los docentes especializados en la educación.

Se define la actividad lúdica como un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en los cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. (Calderon, Marin, & Vargas, 2015)

Fundamentacion teórica

Las estrategias lúdicas son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los alumnos (Hernandez,2014). Por medio de las estrategias lúdicas se promueve la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se le esta enseñando.

Muchos autores como Ferreiro 2009, Garcia 2004, Díaz y Hernández 2002 concuerdan en que las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva el desarrollo cognitivo e integral de los alumnos , permitiendo abordar los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesario para este siglo, pertinentes no como conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible (Posada Gonzalez, 2014). Los saberes que menciona Edgar Morín son:

1. Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión.

2. Los principios de un conocimiento pertinente.
3. Enseñar la condición humana.
4. Enseñar la indentidad terrenal.
5. Afrontar las incertidumbres.
6. Enseñar la comprensión.
7. La ética del genero humano.

La lúdica implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras . la importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla actividades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ella (Castellar, Gonzalez, & Santana, 2015).

La lúdica no solo es un juego como muchos lo llegaron a interpretar, también está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que potencia estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas de un individuo, fortaleciendo las relaciones sociales ya que desarrolla cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo en cooperativo (Posada Gonzalez, 2014)

El juego y el aprendizaje tienen aspectos en común:

1. Afán de superación.
2. La práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades.
3. Capacidades.
4. La puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.(Sánchez Benítez, 2010).

Existen gran variedad de juegos universales de mesa y tablero, de patio y de recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que demuestran la importancia y transcendencia que estos han tenido por su aportación al disfrute de la vida, como el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje.

A lo largo de la infancia y del primer contacto con la escuela, la lúdica se vuelve principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo, en la etapa de adolescencia, las actividades lúdicas se convierten en la cotidianidad de los estudiantes que disfrutan de las mismas. Los liceos tradicionales en conjunto con la rutina dentro del proceso de enseñanza aprendizaje oscurece la imaginación y el goce del conocimiento. Por ello es necesario cambiar el entorno común en que se desarrolla rutina del aprendizaje, por un entorno motivador de placer y autonomía, este cambio es importante para que los adolescentes puedan tener sus propias y directas experiencias, en la que se toma espacios para su adecuado desarrollo y para sus propias inclinaciones (Rivas Merlos, 2016)

Son procedimientos a los que recurren los docentes para facilitar el aprendizaje de los adolescentes. Estas estrategias persiguen un solo propósito, que es facilitar a los adolescentes la solución de problemas que les permitan lograr un aprendizaje significativo (Guardo Carval & Santoya Orozco, 2015), para el uso de estrategias los docentes deben tomar en cuenta diferentes aspectos, con el fin de implementar estrategias que favorezcan y promuevan una enseñanza de calidad; siempre que estas estrategias cumplan las siguientes características :

1. La aplicación de estrategias debe ser controlada y no automática.
2. La aplicación experta de las estrategias de enseñanza requiere de una reflexión profunda sobre el modo de emplearlas.
3. Las estrategias de enseñanza deben ser dinámicas con el fin de motivar a que los adolescentes sean entes activos de aprendizaje.

Dentro de estas estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje a continuación se detallan las más comunes y utilizadas.

Cuentos: estos surgen como relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos ficticios o de un pasado reconocible. Se componen siempre de una secuencia corta de motivos. Son utilizados en el proceso para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, entre otros aspectos.

Canciones: es una forma de expresión musical en la que la voz humana desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto.

Poemas: son muy utilizados ya que acercan a los adolescentes al mundo de lo imaginario. Esto es así por que su estructura es sencilla, fácil de recordar, donde abundan las repeticiones, lo cual es de aprendizaje.

Juegos grupales: esta estrategia es muy común, ya que por medio de este, comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento, de los otros compañeros, fortaleciendo en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten.

Asociaciones: Que permiten al estudiante realizar relaciones entre dos bloques de información.

Juegos de memoria: Donde el estudiante pone de manifiesto el desarrollo de su mente y la capacidad de reflexión y criticidad.

Actividades de exploración, identificación e información: En el cual el estudiante debe escoger respuestas correctas de entre un conjunto de información.

Rellenar agujeros: que permite insertar texto en un espacio vacío

Rompecabezas: que es un juego de habilidad que permite al estudiante ordenar una figura o imagen,

Sopa de letras: donde se debe encontrar y seleccionar palabras escondidas en una parrilla de letras.

Todas estas actividades permiten al estudiante el desarrollo de sus habilidades, basado en actividades lúdicas educativas en una plataforma multimedia que hace que el proceso enseñanza aprendizaje sea más interactivo y divertido, de interés tanto para el estudiante como para el docente .

El docente como Profesional

El docente debe poseer y dominar los conocimientos para brindar un buen aprendizaje, y cumplir su rol dentro de la educación, por lo que será un pilar fundamental dentro de esta estructura educativa. Varios autores definen al docente como una pieza clave en la educación; por lo que debe procurar ser reflexivo y crítico de su propia práctica, un docente debe ser reflexivo para su

impartición de las clases y creativo para emplear sus conocimientos con material innovador (Pauta,2017).

Marco legal

(Asamblea constituyente,2008)

Artículo 44 de la constitucion de la república. Se establece que” Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral entendido como un proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar,social y comunitario de afectividad y seguridad”. El estado a través del ministerio de educación tiene la obligacion de implementar currículos acordes a la edad evolutiva de los infantes, los mismos que sirvan como un aporte enriquecedor y guía motodológica para los docentes.

(Ministerio de Educacion,2012)

Constitucion de la República Bolivariana de Venezuela (1999).

Artículo 103. Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin mas limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educacion es obligatoria en todos sus niveles, desde la maternal hasta el nivel medio diversificado. (p.19).

CAPITULO 3

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se caracterizó por fundamentarse teóricamente en las conclusiones de varios estudios realizados por diferentes autores sobre la lúdica como una herramienta eficaz, utilizada dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación secundaria, fortaleciendo el valor por el cuidado de la biodiversidad, acompañada por la adquisición de saberes, y con ello la conformación de la personalidad de cada individuo, además de encerrar una gran variedad de actividades que al emplearlas provoca placer, goce, desarrollo de actividades creativas y de conocimiento en los estudiantes.

El paradigma de esta investigación es cualitativa, por que esta permite obtener datos no cuantificables de calidad o la opinión de los participantes para llegar a la conclusión del proceso . los investigadores cualitativos tienen una pregunta de investigación que responder, y utilizan una combinación de entrevistas, grupos de discusión y observaciones para recopilar datos cualitativos y dar sentido al comportamiento del individuo.

Técnica de recolección de información:

Esta investigación se realizó a través del método de observación, ya que es un proceso para observar y recopilar datos del objetivo. Al ser un método cualitativo, requiere tiempo y es personal.

En el transcurso de mis pasantías en el Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés observe que el 4to año turno que se realizaba en la mañana, los integrantes de el aula se encontraba en su defecto desanimados en cuanto al aprendizaje, pude observar que hacia falta tener un ambiente más comodo para ellos al igual participación de parte del estudiante, esto se debe a que los docentes practican actividades rutinarias, po ello el motivo de esta

investigación es incentivar a los alumnos a través de la lúdica, ya que no se práctica en aula, con esta estrategia podemos convertir una clase apática a una participativa.

Es necesario aclarar que el enfoque cualitativo no son relevantes las nociones de población y muestra por cuanto se trabaja con todo el grupo.

CAPITULO 4

Desarrollo del tema

Por varias décadas los procesos de enseñanza-aprendizaje han estado direccionados a la reproducción mecánica y de transcripción de contenidos, evidenciándose la falta de diferentes estrategias por parte de algunos docentes hacia la adquisición de aprendizajes significativo y autónomo de los estudiantes, de acuerdo a los diferentes ritmos que ellos manifiestan. Es por ello que se hace necesario la implementación de nuevas y motivadoras metodologías en la enseñanza/ aprendizaje de todos los procesos, que permitan adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el desarrollo del pensamiento y la creatividad en ellos.

A nivel nacional la educación ha presentado varios cambios, el actual gobierno al igual que el anterior buscan mejorar la calidad educativa; lográndose ver una ligera mejoría, debido a que el gobierno cada año invierte más en la educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestras y maestros.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje los docentes asumen el reto de crear un clima en el aula y en el centro educativo que favorezca los principios básicos de convivencia entre los adolescentes, de experimentación y no

exclusivamente académica. El docente deberá tener una formación constante y permanente de las herramientas innovadoras que mejoren el aprendizaje en los alumnos, logrando crear nuevas habilidades dentro del desarrollo intelectual, además de conllevar a tener buenas relaciones intrapersonales y sociales satisfactorias entre los compañeros (pauta,2017)

El docente puede fijar objetivos socio cognitivos y socio afectivo utilizando el juego como táctica ya que su esencia facilita a la construcción de experiencias donde el adolescente disfrute su aprendizaje asimilándolo más rápidamente, se debe tener en cuenta la utilización de música, y propiciar la experimentación de material grafo plástico, los juegos de roles diferenciados, entre otras herramientas con niveles de dificultad.

García A.&Muñoz V (2010) en su artículo Desarrollo e innovación tecnológica en la educación, resalta la importancia de la innovación educativa dentro del aula, al mencionar lo siguiente (Flores Canul,2014):

“la innovación se empieza a considerar ligada no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos sino también a los procesos de desarrollo personal y profesional de los profesores, ya que estos son los responsables del desarrollo del currículo. La imagen del profesor como investigador está presente en las propuestas de innovación curricular, sus creencias, sus juicios éticos, su lenguaje constituyen medios para estudiar la vida social de los centros educando desde enfoques de indagación interpretativa”.

De la misma manera Sánchez (2010) resalta la tarea del profesor para diseñar y proponer estrategias educativas que permitan a los estudiantes obtener aprendizajes esperados:

“ Las estrategias de aprendizaje permiten que los alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso”.

El juego, es considerado una actividad creativa, sirve para divertirse, puede ser una actividad tanto física como mental, existen unas reglas a qué atenerse que define la función de unos objetos, de igual forma que comienza una teoría matemática.

Enseñanza, la enseñanza representa un aspecto específico de la práctica educativa. Mientras que la educación se refiere al hombre como a un todo, la enseñanza es la práctica social específica la cual supone la institucionalización del que hacer educativo y, su sistematización y organización alrededor de procesos intencionales de enseñanza/aprendizaje.

Didáctica, la didáctica esta orientada por un pensamiento pedagógico, ya que la práctica de la enseñanza es un momento específico de la práctica educativa. La didáctica tiende a especializarse en torno a áreas o parcelas del conocimiento.

Estrategias lúdicas, las estrategias lúdicas son fundamentales dentro del aprendizaje de los adolescentes, el juego es un mediador para establecer una buena enseñanza en el ámbito educativo. El objetivo de la metodología lúdica es presentar de forma sencilla los contenidos curriculares y abordar así el aprendizaje en un sentido divertido, dinámico y productivo (Rivas Merlos, 2016).

La actividad lúdica favorece durante todas sus etapas, la autoconfianza, y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas, todas las actividades culturales, se han desarrollado de forma natural, espontánea y como parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje.

El reconocimiento de la lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, brindando la mayor comodidad para que los resultados sean efectivos.

Características, son recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para adquisición y desarrollo de competencias específicas.

- ❖ Es libre.
- ❖ Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- ❖ Ayuda a conocer la realidad.
- ❖ Permite al adolescente afirmarse.
- ❖ Favorece el proceso socializador.
- ❖ Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- ❖ En el juego el material no es indispensable.

Ayuda al estudiante a conocer, a realizar, a desenvolverse de mejor manera, más participativo en las clases, interés de aprender, entusiasta.

Actividades lúdicas en el aula de clases, la ejecución de este tipo de actividades permite a los estudiantes explorar formas para desarrollar las actividades en el aula. Estas estrategias deben sustentarse sobre actividades

que despierten el interés del alumno, que lo motiven a ser parte activa de la clase.

Actividades lúdicas fuera del aula de clase, la ejecución de estas actividades permite al docente utilizar otros espacios de la institución de educación, permitiendo evaluar otros aspectos importantes para el desarrollo integral del alumno, como su espíritu competitivo, los valores que se desprenden de una integración grupal como el sentido de la asociación, entre otros (Borja, Sierra,& Vásquez,2016)

CAPITULO 5

CONCLUSION Y RECOMENDACIONES

Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno.

La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata de los alumnos y su desarrollo permite que todo el aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural.

De acuerdo con la investigación realizada se puede notar que las actividades lúdicas educativas se llevan a cabo con los estudiantes de 4to año del Liceo Bolivariano Fernando Calzadilla Valdés son de una manera poco frecuente, ya que manifiestan que no son motivados adecuadamente para expresar sus ideas, opiniones y puntos de vista de manera espontánea.

Se determinó que pocos docentes utilizan estrategias que ayuden al aprendizaje de sus estudiantes, ya que la mayoría no planifican, ni aplican actividades lúdicas educativas para el desarrollo de una clase, ni utilizan recursos atractivos para motivar e incentivar a los estudiantes del 4to año.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes que ayuden y brinden apoyo a sus estudiantes de una manera divertida e interactiva, ejecutando actividades lúdicas educativas acorde a las necesidades de los estudiantes que motiven el desarrollo de habilidades y destrezas volviendolos sujetos activos y principales protagonistas de su propio aprendizaje.

Se sugiere motivar a los estudiantes en el aula de clase haciendo que se comprometan a colaborar en el desarrollo de los estudiantes, al igual que deben planificar actividades lúdicas educativas acorde a los temas tratados en el aula.

Se ve necesario diseñar actividades lúdicas multimedia interactiva que faciliten al docente el trabajo de promover un aprendizaje significativo en los estudiantes, y por lo tanto a los estudiantes se les haga más fácil y divertido aprender sobre todo en las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura,

Ciencias Naturales y Estudios Sociales debido a que estas áreas son básicas para su desarrollo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Flores Canul, D. (2014). Estrategías lúdicas para la enseñanza en las ciencias naturales (biología).

Borja, Y Sierra, L.,& Vásquez, F, (2016). La lúdica como estrategia metodológica afectiva en el desarrollo de procesos matemáticos.

Monsalve Márquez, M. Foronda, R,& Samuel,M. C. (2016). La lúdica como instrumento de enseñanza aprendizaje.

Mayorga, M.(1 de marzo de 2020).<https://bit.ly/3kR9NIL>.

Mayorga, M. (20 de mayo de 2020).<https://bit.ly/3Fu9flq>.