



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Título:

“Recursos didácticos para el aprendizaje activo en el área de ciencias naturales en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023 ”

Trabajo de grado previo a la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de Educación Básica

Autora:

Mandes Guadalupe Rosa Paulina

Tutora:

MsC. Aida Cecilia Quishpe Salcán

Riobamba, Ecuador.2023

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Los criterios, ideas y pensamientos de esta investigación académica, previo a la obtención de título de Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de Educación Básica, denominado **“RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS INFANTE”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023”** son de responsabilidad y pertenecen a **Rosa Paulina Mendes Guadalupe**, con cédula de identidad N° **0605018753** y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Rosa Paulina Mendes Guadalupe
C.I 0605018753

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR

En la Ciudad de Riobamba, a los 28 días del mes de febrero de 2023, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **ROSA PAULINA MENDES GUADALUPE** con CC: **0605018753**, de la carrera **LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS INFANTE", CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



MsC. Quishpe Salcán Aída Cecilia
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS INTEGRANTES DEL TRIBUNAL

Los integrantes del tribunal de revisión del proyecto de la investigación del título: **“RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS INFANTE”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023”**, presentado por **Rosa Paulina Mendes Guadalupe**, dirigida por **MsC. Quishpe Salcán Aída Cecilia**.

Una vez revisado el proyecto de investigación con fines de graduación, escrito en el cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, se procede a la calificación del informe de investigación.

Para constancia de lo expuesto firma:

Mgs. Manuel Machado
Presidente del tribunal

Handwritten signature of Manuel Machado in blue ink, written over a horizontal line.

Mgs. Hugo Campos
Miembro del tribunal

Handwritten signature of Hugo Campos in blue ink, written over a horizontal line.

Mgs. Patricia Vera
Miembro del tribunal

Handwritten signature of Patricia Vera in blue ink, written over a horizontal line.

CERTIFICADO DE PLAGIO

Que, **Rosa Paulina Mendes Guadalupe** con CC: **0605018753**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS INFANTE”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023 ”**, cumple con el **1%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 05 de junio de 2023



Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán

TUTORA

DEDICATORIA

A mis padres por brindarme su tiempo, esfuerzo, dedicación y apoyo incondicional. A Dios quién con sus consejos sobre las diversas dificultades de la vida siempre estuvo pendiente de mí. A mi madre: Rosa Guadalupe quién es la guía, ejemplo de perseverancia, constancia y valentía cotidiana, a quién le debo la vida y lo que soy. A mi esposo Jhonatan Espinoza quién me ha visto llorar, reír, y siempre me alienta diciéndome “TÚ PUEDES”, gracias por todo. ¡LOS AMO!

Rosa Paulina Mendes Guadalupe

AGRADECIMIENTO

Al Señor Jesús por brindarme la vida cada día, al Alma Máter “Universidad Nacional de Chimborazo”, a mis docentes que conforman mi querida Escuela de Ciencias de la Educación, quienes con sus conocimientos fueron un pilar fundamental e importante para mi formación y culminación de mis estudios. De una manera especial quiero agradecer a la MsC, Aída Quishpe, por ser mi guía en este proceso.

A mis padres Rosa Guadalupe y Adiodato Mendez quienes me apoyaron moral y económicamente en las diferentes etapas de mi vida personal y estudiantil.

Gracias por el apoyo y la fe brindada hacia mí, recuerden que la mejor herencia es la educación, mil gracias por ser parte de este proceso de manera indirecta y directa. Gracias a mi esposo Jhonnatan Espinoza por su amor, por ser mi mejor amigo tú me alentaste para seguir mi camino y culminar con éxito este proceso. Tu apoyo y comprensión fueron muy importantes para alcanzar este sueño. A mi hijo Thiago Espinoza, por su comprensión y amor en quién he querido sembrar un ejemplo de superación y esfuerzo de cada día. Una vez más mil GRACIAS.

Rosa Paulina Mendes Guadalupe

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR

CERTIFICADO DE LOS INTEGRANTES DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE PLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

ÍNDICE DE ANEXOS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I	17
1 INTRODUCCIÓN.....	17
1.1 ANTECEDENTES.....	18
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	20
1.2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
1.2.2 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	21
1.4 OBJETIVOS.....	22
1.4.1 Objetivo General.....	22
1.4.2 Objetivos Específicos.....	22
CAPÍTULO II	22
2 MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Conceptualización.....	22
2.1.1 Recursos didácticos y su clasificación.....	23
2.1.2 Ejemplos de recursos didácticos empleados en Ciencias Naturales.....	23
2. Uso de juegos interactivos como parte de los recursos didácticos.....	25
2.2.1 Interés de los juegos interactivos en el proceso de aprendizaje activo.....	25
2.3 Aprendizaje activo.....	26
2.3.1 Importancia del aprendizaje activo.....	26
2.3.2 Ventajas del aprendizaje activo.....	27
2.3.3 Desventajas del aprendizaje activo.....	28
2.4 Recursos didácticos y su trascendencia en el proceso educativo.....	29
2.5 Relación entre recursos didácticos y aprendizaje activo.....	29

2.6	Modelo pedagógico autoestructurante o aprendizaje activo.....	29
2.7	Fundamentos epistemológicos y pedagógicos en el área de Ciencias Naturales	30
CAPÍTULO III		32
3	MARCO METODOLÓGICO	32
3.1	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	32
	Enfoque mixto.....	32
3.2	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	32
	No experimental.	32
3.3	Tipo de investigación	32
3.4	Método de estudio	33
3.5	Unidad de análisis	33
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	33
3.7	TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	34
CAPÍTULO IV		35
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
CAPÍTULO V		51
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
CAPÍTULO VI		53
6	PROPUESTA.....	53
BIBLIOGRAFÍA		69
ANEXOS		77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Sujetos de Estudio	33
Tabla 2: Entrevista dirigida a docentes de la institución educativa.....	35
Tabla 3: Entrevista dirigida a docentes de la institución educativa.....	36
Tabla 4: Entrevista dirigida a docentes de la institución educativa.....	38
Tabla 5: Herramientas innovadoras.....	41
Tabla 6: Despierta el interés mediante recursos didácticos.....	42
Tabla 7: Recursos que usan los docentes	43
Tabla 8: Aprende mediante audios y videos.....	44
Tabla 9: Utilizan recursos didácticos	45
Tabla 10: Juegos interactivos	46
Tabla 11: Disfruta de los juegos	47
Tabla 12: Juegos que aplica su profesor.....	48
Tabla 13: Herramientas didácticas	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Herramientas innovadoras.....	41
Gráfico 2: Interés mediante recursos didácticos.....	42
Gráfico 3: Recursos que usan los docentes	43
Gráfico 4: Aprende mediante audios y videos	44
Gráfico 5: Utilizan recursos didácticos	45
Gráfico 6: Juegos Interactivos	46
Gráfico 7: Disfruta de los juegos.....	47
Gráfico 8: Juegos que aplica su profesor.....	48
Gráfico 9: Herramientas didácticas	49
Gráfico 10: Aprendizaje Activo	50

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Evidencias tomadas en la escuela de Educación Básica “Jesús Infante”	77
Anexo 2: Formato de la encuesta a estudiantes	78
Anexo 3: Guía de entrevista a docentes	80

RESUMEN

Una de las grandes preocupaciones del ámbito docente es lograr un aprendizaje activo de los alumnos; y con ello un óptimo rendimiento académico mediante el uso de recursos didácticos.

Este estudio tiene como objetivo analizar qué recursos bibliográficos pueden utilizar los docentes del área de ciencias naturales a la hora de impartir sus lecciones y qué logros en el proceso de aprendizaje, cuál es el rendimiento del alumno y si existe o no una orientación didáctica y trabajo de estudio.

El estudio se realizó con una muestra de 23 estudiantes de tercer grado (niños y niñas), paralelo “B” y tres docentes del Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” que imparten Ciencias Naturales.

Se utilizaron estudios de campo y descripciones, aplicando herramientas como encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes del área, con un enfoque cualitativo-cuantitativo, y se analizaron los resultados, estos resultados muestran una visión clara de la educación.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se encontró que los docentes imparten sus clases utilizando recursos didácticos elaborados desde su pericia, es decir, sin que ninguna instrucción les sirva de hoja de ruta, en las que se caracterizan por la planificación, la claridad y como resultado los estudiantes pierden interés en aprender.

En el marco de la investigación, se propone diseñar una guía didáctica para el proceso de aprendizaje activo de las asignaturas de ciencias naturales, la cual será una herramienta actualizada para que los docentes la utilicen dentro y fuera del aula, mejorando así, creando condiciones favorables para los estudiantes. Se han alcanzado percepciones, conclusiones y recomendaciones.

Palabras clave: Aprendizaje activo, educación, guía didáctica, recursos didácticos, ciencias naturales.

ABSTRACT

One of the great concerns of the teaching field is to achieve an active learning of the students; and with it an optimal academic performance through the use of didactic resources.

This study aims to analyze what bibliographic resources teachers in the area of natural sciences can use when teaching their lessons, what achievements in the learning process, what is the student's performance, and whether or not there is a didactic orientation. study work.

The study was carried out with a sample of 23 third grade students (boys and girls), parallel "B" and three teachers from "Jesús Infante" School of Basic Education who teach Natural Sciences.

Field studies and descriptions were used, applying tools such as student surveys and interviews with teachers in the area, with a qualitative-quantitative approach, and the results were analyzed, these results show a clear vision of education.

According to the results obtained, it was found that teachers teach their classes using didactic resources prepared from their expertise, that is, without any instruction serving as a road map, in which they are characterized by planning, clarity, and how As a result, students lose interest in learning.

Within the framework of the investigation, it is proposed to design a didactic guide for the active learning process of natural science subjects, which will be an updated tool for teachers to use inside and outside the classroom, thus improving, and creating favorable conditions. for the students. perceptions, conclusions, and recommendations have been reached.

Keywords: Active learning, education, didactic guide, didactic resources, natural sciences.

ALFONSO FABIAN
MARTINEZ
CHAVEZ
Firmado digitalmente
por ALFONSO FABIAN
MARTINEZ CHAVEZ
Fecha: 2023.05.25
08:10:06 -05'00'

Reviewed by:

Mgs. Alfonso Fabian Martínez Chávez.

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0602778268

CAPÍTULO I

1 INTRODUCCIÓN

El ámbito educativo para el docente se basa en cada día aprender y transmitir mediante la enseñanza siendo práctico, de este modo se considera como un ejemplo en el que se enseña a los niños a practicar haciendo y experimentado; la finalidad es favorecer el aprendizaje mediante la elección de métodos activos que permitan el conocimiento experiencial y situaciones interesantes e innovadoras que incluyan diferentes actividades tanto dentro como fuera del aula, permitiendo el intercambio de opiniones e ideas para fomentar el aprendizaje.

Este proyecto de investigación es de suma trascendencia desarrollar ya que tiene como principal objetivo aprovechar al máximo los medios académicos y aumentar los conocimientos en el tercer grado de educación elemental general, beneficiarios la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”. De esta forma, es preciso reconocer los tipos de recursos de aprendizaje que los docentes pueden utilizar para el proceso de aprendizaje activo de los niños, analizar su significado, para que a partir de la elaboración de guías de aprendizaje y la implementación en los planes de clase puedan servir como una guía para ayudar a los estudiantes a aprender correctamente.

Los profesores hacen un uso completo de los recursos de aprendizaje para permitir que los estudiantes logren un aprendizaje activo, promuevan el interés por aprender y adquieran nuevos conocimientos. El uso y apoyo de los recursos de aprendizaje debe satisfacer las necesidades educativas de los niños, los docentes deben ser consciente de la innovación para hacer que la educación sea más dinámica, eficaz y eficiente, para inspirar y motivar el aprendizaje, para aprender valores morales, éticos y habilidades.

En este contexto, el siguiente capítulo menciona:

Capítulo I: Introducción, antecedentes que va desde lo macro, meso y micro de la investigación, planteamiento y formulación del problema, justificación, objetivo general y específicos que se quiere alcanzar; y, finalmente, la importancia de este trabajo.

Capítulo II: Comprende la fundamentación teórica y filosófica, categorías principales, desarrollando sus variables independiente y dependiente que presenta el problema de la investigación basado en la indagación de la información científica y bibliográfica.

Capítulo III: Se encuentra la metodología en la cual se explica el enfoque, tipo, diseño de investigación, población, muestra estudiada y finalmente las técnicas empleadas para la recolección de datos.

Capítulo IV: Análisis y discusión de los resultados obtenidos en las encuestas efectuadas a los estudiantes y entrevistas a los docentes.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones de los resultados, los que ayudarán como uno de los procesos de desarrollo de la guía didáctica de esta forma podrá ser una pauta para los docentes en el desarrollo de clases.

Capítulo VI: Propuesta que se desarrolló para dar respuesta de manera pedagógica la problemática de estudio.

1.1 ANTECEDENTES

Para estructurar este proyecto de investigación es imprescindible sustentarlo con una revisión bibliográfica de artículos científicos, revistas, libros y otros contenidos asociados con la variable de investigación.

Antecedentes en el ámbito Internacional.

En el estudio realizado en Colombia por Vásquez & Mosquera, (2022), titulado “Cómo las salidas de campo se convirtieron en una táctica didáctica y pedagógica para la enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales en la educación primaria y secundaria” en la revisión documental se buscó implementar el proyecto de huerto escolar como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en contacto directo con el medio ambiente, la naturaleza y su entorno.

El método en el que se basa esta investigación es cualitativo, descriptivo, utilizando como método la encuesta. Como resultado de la investigación, los estudiantes adquieran un conocimiento básico de algunas plantas medicinales y estudiaron otras; el apoyo del docente fue importante en este proceso. Se determinó que, los estudiantes al realizar esta práctica aumentan su autoestima y motivación, creando nuevos conocimientos que se fundamentan en el desarrollo del huerto escolar.

Antecedentes en el ámbito Nacional

La autora Guanoluisa Marcia (2018), realizó un estudio titulado: “Utilización de recursos didácticos en la recuperación pedagógica del área de Ciencias Naturales de los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica del Colegio César Viera de la parroquia Juan Montalvo, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi”. Esta publicación se enfoca en el uso racional del aprendizaje en las instituciones educativas a través de las aplicaciones tecnológicas.

Ramírez & Vallejo (2019), publicó en la Universidad de Guayaquil un estudio titulado “La incidencia de los medios de aprendizaje con herramientas que facilite el conocimiento en el área de Ciencias Naturales”. El propósito de la investigación es promover el aprendizaje gradual en los estudiantes, para formar procesos educativos que promuevan el manejo en el área de Ciencias Naturales para mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes, de tal forma se utilizaron notas de orientación encuestadas y entrevistadas fueron parte de la recopilación de información para hacer un diagnóstico de la situación a poner en práctica, de tal forma llegar a resultados para potencial al aprendizaje.

Antecedentes en el ámbito Local

En una investigación realizado por Barahona Cristian (2022), titulado “ Uso de los recursos didácticos digitales para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de séptimo año paralelo “B”, de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “José María Román”, en la ciudad de Riobamba, el objetivo mencionado en este estudio es identificar el interés de utilizar las nuevas tecnologías en el campo de las Ciencias Naturales, y facilitar la construcción del conocimiento. Hoy en día las Tics son imprevisibles para los docentes porque los estudiantes aprenden y enseñan de manera distinta sobre la base de materiales didácticos y educativos.

La orientación de esta investigación es cualitativa, por el diseño es no experimental de tipo descriptiva, explicativa y documental. La muestra es de 1 docente y 31 niños y niñas. Los instrumentos con los que se trabajó para la recolección de información fueron la aplicación de un cuestionario para los estudiantes y una ficha de observación para el docente. La deducción que se obtuvo en base al estudio fue que no se encuentran capacitados para la utilización de los recursos digitales y poder incentivar el aprendizaje, cave recalcar que es algo nuevo y novedoso de tal forma existen docentes que no pueden dar un buen uso a las apps educativas, se ha observado poco interés por parte de los docentes para explorar métodos que les permita desarrollar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes especialmente en el área de Ciencias Naturales.

No se encuentran investigaciones previas vinculadas al tema de estudio sobre “RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS INFANTE”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO ACADÉMICO 2022-2023” dentro del repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el desarrollo de la enseñanza, se encuentra una amplia comunicación entre el profesor y el estudiante. El docente implementa una gama de tácticas, herramientas bibliográficas, vídeos, acciones recreativas, entre otros que permite llegar a los niños con conocimientos; pero estos resultan recurrentes e inapropiados es así que dan poca utilidad a la hora de las clases.

De modo que, los recursos didácticos son instrumentos que se necesitan para llegar a un aprendizaje activo y significativo para aportar la atención en los estudiantes. En concreto se define que el conocimiento debe llegar con mayor transparencia a los estudiantes. Al respecto Criollo (2018), manifiesta que; “Los recursos a manejar en el ámbito educativo son tangibles ya que al ser manipulados las herramientas didácticas proporcionan un mejor aprendizaje desde diferentes puntos de vista” (pág. 3).

En este sentido, los recursos didácticos deben estar en correspondencia con el sistema escolar, para que sea más práctico, lo que efectuara que el aprendizaje sea más viable y aceptable de tal manera que esté vinculado con la educación.

De tal forma los recursos didácticos son esenciales y adicionales en el aprendizaje de los estudiantes, es así que se da una interacción para poder alcanzar en el trabajo escolar. De tal modo que es necesario reforzar los conocimientos con la ayuda de información bibliográfica de diferente índole y a la vez utilizar la herramientas informáticas y tecnológicas que faciliten una mejor difusión y adquisición de conocimientos en el área requerida (Lucea, 2012).

Lo mencionado define lo significativo que es el manejo de los recursos para aumentar y reforzar la enseñanza aprendizaje para establecer bases dentro del desarrollo educativo, asegurando la motivación de cada uno de los estudiantes, es importante la innovación de las diferentes temáticas de estudios para alcanzar los objetivos propuestos. Teniendo en cuenta que el en el área de Ciencias Naturales se debe trabajar de lo teórico a lo práctico.

1.2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Cómo se aprovechan los recursos didácticos para el aprendizaje activo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2022?

1.2.2 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es la definición de recursos didácticos?
- ¿Cuál es la importancia de la utilización de los recursos didácticos para el aprendizaje activo en Ciencias Naturales?
- ¿Por qué es fundamental que el docente utilice estrategias participativas para el desarrollo del aprendizaje activo de la asignatura?

1.3 JUSTIFICACIÓN

Fue oportuno hacer esta investigación ya que en la etapa de prácticas pre profesionales se evidenció en los docentes la poca utilización de los recursos didácticos, es así que mediante las planificaciones deben desarrollar y diseñar guías didácticas que les permita dar una educación de calidad y de esta forma se pueda proporcionar el mejoramiento de los estudiantes de forma creativa.

También servirá como punto de partida y base de apoyo la cual permitirá a los docentes aplicar nuevas estrategias de aprendizaje activo en sus aulas, brindándoles acceso a recursos de aprendizaje apropiados, y además permitirá optimizar el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, la responsabilidad de enseñanza del personal educativo constituye la planificación y desarrollo de recursos indispensables en el área de estudio de tal forma al impartir clases deben realizar las tácticas planteadas y el objetivo al que se desea llegar esperado despertar el interés en el proceso de aprendizaje activando las habilidades y destrezas en los estudiantes aplicando los recursos pedagógicos.

Según el Ministerio de Educación (2022), a nivel nacional se encuentran algunas investigaciones las mismas que se han centrado únicamente en los recursos educativos para el aprendizaje activo en Ciencias Naturales en el nivel de educación primaria, generando trascendencia en el ámbito educativo y social. De este modo, con la indagación exhaustiva se facilita la identificación de herramientas como una alternativa que contribuya de forma efectiva para solventar aquellos inconvenientes detectados en los diferentes problemas que se presentan en educación los cuales surgen como una deficiencia por la inadecuada utilización y pertinencia de los materiales tanto educativos como informáticos dentro del proceso educativo (pág. 7).

Esta investigación es original e inédito porque se realizó en el contexto de investigaciones realizadas sobre el tema planteado, cabe señalar que el presente trabajo es actual y vigente ya que se realizó durante el año lectivo, los beneficiarios son docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”.

La factibilidad y pertinencia de este proyecto se ha sustentado en investigaciones científicas, para conocer las particularidades y determinaciones expresadas en las variables de investigación; su elaboración es posible porque se resolvió por sí solo utilizando recursos tecnológicos, económicos y humanos, así como el apoyo docente, administrativo y de los estudiantes. Para tal efecto, se promueve que se despierte el interés para que no sea únicamente desde el campo investigativo del docente, sino que se fusione con la innovación en la cual aporta su creatividad para innovar en los recursos necesarios y acordes a su rol docente.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Determinar los recursos didácticos para el aprendizaje activo en el área de Ciencias Naturales en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2022-2023.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los recursos didácticos para el aprendizaje activo en los estudiantes de tercer año de educación básica.
- Comprender la importancia de los recursos didácticos para el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Diseñar una guía didáctica basada en la utilización de los recursos didácticos dirigidos a los estudiantes que van a contribuir al aprendizaje.

CAPÍTULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 Conceptualización

Según Murillo (2017), los recursos de utilización educativa son herramientas creativas y dinámicas que permite obtener un enfoque directo sobre el nivel educativo siendo efectivas las labores académicas dentro y fuera del aula de clases.

Por tanto, los recursos educativos son un medio para favorecer a la construcción del conocimiento de los estudiantes, la labor del profesor no es solo enseñar en textos y contenido digital, sino crear de forma innovadora, para poder aumentar el desarrollo cognitivo de las y los estudiantes.

Las herramientas en cuanto más didácticas sean, generarán mayores beneficios constituyendo habilidades y destrezas haciendo que el aprendizaje sea más activo (Rodríguez, 2017).

Además, se encuentran recursos didácticos interactivos que se pueden acceder con nuevos conocimientos, nuevas metas para llegar a los objetivos, a través de técnicas y estilos de aprendizaje facilitando la información precisa para que sea analizada por el alumno. Por lo tanto, medios digitales son más recreativos e innovadores para evitar la rutina en los estudiantes.

2.1.1 Recursos didácticos y su clasificación

Para Pérez et. al (2011), los recursos de aprendizaje deben ser creativos de forma que capten el interés de los alumnos estimulando el aprendizaje y motivando a la curiosidad por parte de los docentes uniendo a cualquier tipo de metodología y contenidos.

Martínez (2010) , ordenó a los recursos didácticos de la siguiente forma:

- **Recursos didácticos formales:** Son instrumentos para el aprendizaje dinámicos utilizados en diferentes áreas y espacios.
- **Recursos humanos:** Comprende el equipo docente ya sea de forma individual o colectiva comprometidos a enseñar.
- **Recursos materiales:** Facilitan el aprendizaje y son aquellos materiales adecuados para diferentes usos. |

Impulsar e innovar es uno de los ejes principales que se busca impartir nuevos conocimientos de crecimiento personal y educativo.

2.1.2 Ejemplos de recursos didácticos empleados en Ciencias Naturales

El contar con recursos es fundamental para ayudar a estimular y despertar el interés de los estudiantes en el mundo de las ciencias y estos recursos ayudan a ser más creativos para que aprendan y retengan la información que los docentes impartieron en su cátedra.

De acuerdo con Quezada (2016), citado de Grinschpun & Ríos, 2000 afirman que;

Enseñar y aprender ciencias en la escuela es algo más que experimentar con materiales específicos. Hacer ciencia educativa implica plantear objetivos y preguntas sobre aspectos necesarios que permitan conocer información amplia de aprendizaje para analizarla y registrar de manera oportuna (pág. 22).

Por consiguiente los recursos didácticos más frecuentes son utilizados en el aula facilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje a la participación de estudiantes y docentes ayudando a ser más dinámicos y poder desenvolverse en el entorno académico con ayuda de los objetivos del aprendizaje.

Materiales impresos

Según Mazón et al. (2022), los materiales impresos contienen información de carácter contextual mismo que son descritas con imágenes y textos, convirtiéndose en un elemento fundamental del aprendizaje para los estudiantes tales como:

- **Libros:** Comprenden todos los documentos de contenido que constan de páginas, en algunos casos los libros están combinados de textos e imágenes.
- **Folletos:** Documentos realizados en una computadora con información específica y concreta que se utiliza para difundir y transmitir una temática en particular.

- **Periódicos:** Son implementos de comunicación que consiste en un número fijo de páginas destinadas a informar y transmitir a los lectores sobre sucesos, hechos, disposiciones reales a nivel mundial.
- **Ilustraciones:** Son pinturas o dibujos que se utiliza para imaginar figuras mediante pictogramas que se utiliza para decorar textos escritos pueden ser educativo y cómicos.
- **Laminas:** Son utilizados como un apoyo visual que sirve de motivación para el aprendizaje del contenido como una guía de clase que se aborda en el contexto educativo. También ayuda a desarrollar las habilidades de observación que incentiva a los estudiantes a comunicar a través de la nación, descripción de argumentos y diálogos.
- **Cartulinas:** Es un recurso didáctico construido de cartulinas plegadas en donde se encuentra información seleccionada sobre un tema en particular del ámbito educativo.
- **Tarjetas:** Conocido también como flashcards son recursos educativos habituales para la enseñanza de determinadas disciplinas que contiene información y acciones seleccionadas que son aplicados a los estudiantes para que aprendan deben ser aprendidos por los estudiantes.

Materiales audiovisuales

El término audiovisual ha referencia a dos sentidos del cuerpo humano que es la visión y audición en este sentido los materiales audiovisuales como un recurso didáctico tiene la capacidad de captar la atención de los estudiantes a partir de imágenes y audios que sirven para comunicar y transmitir un mensaje específico sobre algún tema que es difícil de explicar y entender.

Actualmente los estudiantes hacen uso de recursos didácticos permitiendo que su aprendizaje sea de manera más interactiva y dinámica de tal forma que se dé un conocimiento más duradero. Giménez (2023), manifiesta que los materiales audiovisuales más populares que son utilizados dentro del contexto educativo son los siguientes:

- **Proyector y televisor:** Son excelentes recursos didácticos para el aula de clases ya que ayuda a mantener con facilidad la atención de los estudiantes y es una excelente manera de variar las acciones y métodos de enseñanza el cual debe ser supervisado por un adulto.
- **Computadora:** Es otro recurso didáctico importante ya que promueve la flexibilidad cognitiva y de pensamiento ya que a partir de la utilización de este recurso ayuda a que los estudiantes sean creativos al presentar tareas, presentaciones infografías entre otras tanto de manera digital como física.
- **Pizarra eléctrica:** No solo es un recurso tecnológico sino más bien es un recurso didáctico en el cual se pueden plasmar problemas, fórmulas, cuadros, etc., que ayuda a transformar la comprensión del aprendizaje como proceso.

2. Uso de juegos interactivos como parte de los recursos didácticos

El uso de los recursos didácticos digitales ayuda al desarrollo de habilidades, destrezas de carácter cognitivo, conductual y físicas promoviendo el aprendizaje activo de manera integral en los estudiantes de acuerdo a las competencias básicas que demanda el currículo. El aprendizaje a través de los juegos interactivos su principal objetivo es la adquisición de conocimientos, además de su parte lúdica también se lo utiliza como técnica o método fomentando la enseñanza. (Ruiz & Vélez, 2022).

Como lo manifiesta Gutiérrez, et al., (2016), existe diversos tipos de juegos didáctico e interactivos que son creados de acuerdo a la edad cronológica de los niños en los diferentes entornos educativos, el propósito de la introducción de los juegos didácticos en la educación es que ayuda a mantener la atención de los educandos durante el período de clase más aún cuando a algunos de los niños se les dificulta mantener la atención y demandan de más esfuerzo intelectual, por otro lado los juegos ayuda a cambiar la forma de dictar clases y la rutina, esto se convierte en un incentivo para fomentar la participación activa y la creatividad en los estudiantes, (pág. 21).

Para una mejor comprensión, de los juegos interactivos como recursos didácticos se presentan a continuación como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes entre ellos tenemos:

- **Memoria:** En este tipo de juegos se utilizan fichas o cartas. El propósito de este juego es promover las habilidades auditivas y visuales en el cerebro de los estudiantes. Por ejemplo: Prueba o test de memoria de letras, números y de animales, entre otros. Este tipo de juego puede ser de manera física como digital.
- **Rompecabezas:** Este tipo de juego facilita la estimulación de las habilidades cognitivas específicamente en la memoria y las funciones lógicas. La complejidad de la misma depende de la edad del niño. Este tipo de juego puede ser de manera física como digital.
- **Adivinanzas:** Es una lúdica estrategia, además permite a los niños a aprender, recordar fácilmente palabras nuevas dentro de su vocabulario y eleva y mejora el pensamiento crítico y lógico aumentando la velocidad de aprendizaje.
- **Juegos con plastilina o arcilla:** Se utilizan para estimular la motricidad fina, la creatividad, funciones viso espaciales y reconocimiento de las diferentes texturas, de igual forma con los juegos de bloques y legos.
- **Laberintos y construcción:** Es un tipo de juego que permite al niño desarrollar las habilidades motoras, funciones de secuencias, nociones de espacio y construcción. Puede ser desarrollado de manera física como digital.

2.2.1 Interés de los juegos interactivos en el proceso de aprendizaje activo

Hace referencia a las herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que ayudan a la resolución de problemas comunes dentro del contexto educativo, para mejorar las

habilidades motoras y cognitivas estimulando la creatividad e innovando en tácticas metodológicas para impartir clases de manera didáctica. Por otro lado, los juegos interactivos en el aula debe conjugar con otras destrezas y tácticas didácticas, para que los estudiantes tengan más oportunidades de aprender a partir de sus propias experiencias, así como interacciones mediante comentarios o diálogos con fundamentos entre los docentes, entre pares y demás personas que se relaciona con los estudiantes, (Ramón, 2018).

2.3 Aprendizaje activo

Según Restrepo & Waks (2018) indica que:

El aprendizaje activo se encuentra dentro de la metodología constructivista del aprendizaje que involucra el uso de técnicas, métodos de enseñanza que permite a los estudiantes a participar en su propio proceso de aprendizaje a través de acciones como, leer, escribir, hablar, indagar, discutir, observar y recopilar, analizar y sintetizar datos evaluando los compendios que se relacionan con los contenidos tratados dentro del aula de clases. De esta forma, los estudiantes se involucran directamente en una dinámica o acción que les hace reflexionar sobre lo que se está haciendo o procediendo a hacer, (pág. 4).

Durante la formación de los niños y niñas se debe tener en cuenta toda la metodología que practican los docentes para estimular los conocimientos, pues es esencial para poder intervenir una serie de contenidos prácticos en el aula de clases, lo que realmente importa es crear expectativas educativas para los estudiantes.

En el proceso de aprendizaje en el aula, el objetivo principal es permitir que los estudiantes comprendan los contenidos específicos, con el aprendizaje activo los docentes también se guían objetivos potenciales y adicionales para aclarar las ideas a los estudiantes en lo que está aprendiendo de manera conceptual y reflexivo, transformándolos en aprendices autónomos asegurando que aprendan a cooperar, ser empáticos y ayudarse unos a otros.

2.3.1 Importancia del aprendizaje activo

El objetivo del aprendizaje activo es proporcionar a los estudiantes el entorno o ambiente, acciones, recursos y materiales didácticos para que participen activamente en el proceso de aprendizaje desarrollando habilidades y destrezas en la pesquisa de la indagación para ser desarrolladas, así como la resolución de contextos que se exhibe en el aula de clases considerando la expresión y el diálogo fomentando el pensamiento crítico para un aprendizaje dinámico (Restrepo & Waks, 2018).

La educación forma un mecanismo fundamental en el conocimiento del área de Ciencias Naturales con el propósito de ayudar al estudiante a “pensar y actuar como científicos”. Es común observar que los docentes no cuentan con la metodología actualizada en base a los recursos didácticos que no logra cumplir con los objetivos que promueve la educación, por

lo que existe la necesidad de cambiar adoptando por nuevos métodos y herramientas efectivas para que se de gran beneficio para los estudiantes y docentes.

Para complementar esta idea, según Alomá et, al., (2022), el apropiarse de un aprendizaje activo, auto dirigido y reflexivo pasa necesariamente por alejarse de los modelos educativos tradicionales y monótonos. Ante esta situación los docentes de los diferentes niveles educativos deben comprender el desafío de los estudiantes y de este modo inducen en la fase académica y desde luego en la ejecución de trabajos que guíe el proceso de aprendizaje. El modelo educativo actual basado en el aprendizaje activo está orientado a que el estudiante no solo adquiera competencias y habilidades académicas sino también competencias transversales.

2.3.2 Ventajas del aprendizaje activo

La principal ventaja del aprendizaje activo es proporcionar al estudiante un ambiente de clase segura y favorable para el proceso de enseñanza despertando el interés y fomentando la participación; facilitando herramientas, tácticas y recursos didácticos de tal manera que el estudiante se sienta apto y capaz para formular ideas, criterios y reflexiones con fundamentos sobre temáticas que son proporcionados por el docente. El docente es el encargado de motivar al estudiante a aprender haciendo y experimentando, (UNIVERSIA, 2018).

El aprendizaje activo demuestra plenamente sus ventajas y cómo recompensar los roles dentro del aula, entre ellos tenemos:

Comprensión del tema.

Ramírez (2017), indica que, a través de diversas investigaciones en relación a temas de estudio todos los hallazgos concuerdan que los estudiantes desarrollan sus capacidades, habilidades lógicas y de razonamiento a través de la asimilación de conceptos para la potenciación en el aprendizaje activo en los educandos.

Incrementa la participación en clase

En base al aprendizaje activo y la única forma de aprender de manera eficaz no solo es necesario trabajar con significaciones o conceptos, sino también con las habilidades blandas, es decir, el pensamiento crítico, la residencia y el liderazgo, de manera que el estudiante aprenda a comunicar sus opiniones, ideas de forma efectiva, (López C. , 2021).

Compartir el conocimiento con sus pares

La participación oportuna de todos los estudiantes permite compartir información y hacer preguntas en base a algún tema lo que facilita que los niños estén más pendientes del desarrollo de la clase, ayudándoles a reforzar o corregir las ideas o perspectivas que se crearon durante el aprendizaje activo y autónomo, (Utrera, 2020).

El aprendizaje como estimulante

Según Crespo (2022), para que exista un aprendizaje estimulante es necesario cambiar las distintas dinámicas de clase, aprovechando el trabajo en grupo ya que el aprendizaje activo se torna más motivante de modo que los estudiantes comprenden la importancia de participación.

Comodidad para plantear ideas y dudas

El pilar fundamental dentro del aprendizaje activo es la participación en el aula de clases, lo que les hace más comprometidos, curiosos y conscientes a los estudiantes es comprender a cabalidad los temas que se debe trabajar y comprender, pues los propios estudiantes son los encargados de llevar su aprendizaje de manera correcta, (Ortega, 2018).

Trabajo en equipo

Los estudiantes al trabajar en equipo tienen la iniciativa de aprender más activamente, pues se convierten en personas más comprometidas y empáticas comprendiendo mejor el proceso de aprendizaje cuando algún compañero de clase no entiende a cabalidad sobre un tema específico lo que les permite apoyarse mutuamente (Briceño, 2021).

Complemento de las nuevas tecnologías

Para Samper (2019), el aprendizaje activo en relación con las nuevas tecnologías se perfecciona ya que se integran y son puestos a disposición para acceder a recursos educativos para compartir y participar en foros, debates de manera virtual cumpliendo todos los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aprendizaje de competencias

En este punto el aprendizaje basado en competencias es más práctico ya que los estudiantes son capaces de aplicar el conocimiento a la realidad en los diferentes contextos educativos (Acuña, 2021).

El estudiante y su rol en la sociedad

Hernández (2017), manifiesta que, a través de lo aprendido el estudiante es capaz de poner en práctica sus conocimientos para dar solución a los problemas que se presente en el contexto en el que se desarrolla el niño.

2.3.3 Desventajas del aprendizaje activo

Según Mora (2017), el aprendizaje activo tiene una gran desventaja ya que el aprendizaje requiere de un alto nivel de apoyo de todo el personal educativo, además implica cambios importantes en la pedagogía, epistemología, estructura del currículo y el uso adecuado del aula clase.

Aparte de la desventaja principal descrita, existen otros más al momento de poner en práctica el aprendizaje activo como son:

- Los docentes carecen de conocimientos en el proceso de aprendizaje activo al instante de dictar su cátedra.
- Carecer de iniciativa para la elaboración de planificaciones curriculares.
- Los estudiantes carecen de interés al aplicar tácticas de aprendizaje activo.
- No aplicar nuevos métodos para evaluar el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y lógico de los estudiantes.
- Crear ambientes caóticos e indisciplinados cuando los niños no entienden las instrucciones impartidas deberes.

2.4 Recursos didácticos y su trascendencia en el proceso educativo

El interés por un conocimiento preciso y completo en la pedagogía es una parte trascendental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen pocas investigaciones sobre el aprendizaje activo ofreciendo aportaciones sobre la didáctica para el uso del mismo.

El uso de los recursos didácticos tiene doble misión; por un lado, promueve el aprendizaje y, por otro lado, crear condiciones para la interacción entre docente-estudiante en el ambiente imperante en el entorno y obtener resultados de alto nivel para su formación académica. Partiendo del conocimiento sobre la funcionalidad de los materiales pedagógicos y didácticos, no se puede asegurar que los medios tecnológicos puedan repercutir más propicia en el aprendizaje. Existen otras variables a considerar que son el docente, la estructura cognitiva de los estudiantes, el sistema semiótico, tipo de currículo y contenidos (Vargas, 2017).

2.5 Relación entre recursos didácticos y aprendizaje activo

Está encaminada a la recopilación de conocimientos de forma eficaz en los estudiantes. Cuando se utilizan adecuadamente los recursos didácticos contribuyen al desarrollo de las capacidades del educando y desenvolvimiento en la sociedad en general.

Por esta razón, los recursos didácticos se fusiona en todos los niveles educativos para el desarrollo del aprendizaje en el transcurso de la vida educativa del estudiante, contribuyendo en la inclusión y dando respuesta a todas las necesidades que se presente dentro del contexto educativo, desde este punto el aprendizaje activo contribuye a la innovación pedagógica en la planificación de clase para ser ejecutada en al momento de impartir y recibir cátedra Villacrés et, al., (2016).

2.6 Modelo pedagógico autoestructurante o aprendizaje activo

El modelo pedagógico es un postulado de la taxonomía de Zubiria (2015), indica que los propios estudiantes tienen los medios para su desarrollo intelectual y moral, la perspectiva

pedagógico de este modelo se basa en el requerimiento de enseñar, descubrir e intuir, para formar al niño se le conduce o se le dirige, se moldea y se le equipa para lograr sus objetivos.

Las aportaciones teóricas a la investigación y estudio del aprendizaje tienen una larga trayectoria y han sido objeto de diversos tipos de análisis, siendo uno de los más referenciados. Dentro de este estudio, se identificó tres modelos pedagógicos y estos son modelos heteroestructurantes, interestructurantes y autoestructurantes

Modelo heteroestructurante: Según Vásquez (2020), este modelo se centra en la educación en la construcción de los procesos de enseñanza fuera del aula de clases basándose en la repetición, en la réplica y una escuela de autoridad; cuya intención del contenido se basa en la información del aprendizaje y los estándares de instrucción,

Modelo interestructurante: La educación se enfoca en el desarrollo y no en el aprendizaje como tal reconociendo la necesidad de trabajar más en las nociones cognitivas, en la praxis, social y emocional. Zubiría (2015), afirma que en este modelo tanto el mediador como el educando cumplen roles importantes; el proceso del aprendizaje es activo y mediado que requiere del uso de varias tácticas para posibilitar la reflexión, el diálogo y la negociación.

Modelo autoestructurantes: Como lo manifiesta Mejía et, al., (2021), la academia por sí misma no puede limitar o restringir al aprendizaje, pues debe preparar al estudiante para la vida dando la oportunidad de actuar libremente. El aprendizaje debe ir siempre de lo simple a lo concreto ya que los estudiantes llevarán a cabo experimentos de aprendizaje, auditivos, visuales y manipulativos a través de la guía del docente. La valoración no debe ser cuantitativa más bien es cualitativa porque no se puede medir al ser humano, (pág. 10).

2.7 Fundamentos epistemológicos y pedagógicos en el área de Ciencias Naturales

Los conocimientos básicos de la naturaleza se basan en los aportes epistemológicos que están descritos en el diseño curricular ecuatoriano, según el (Ministerio de Educación, 2016, págs. 88-89) los postulados que se fundamenta son los siguientes;

- Lakatos (1976): Es quién definió el progreso de la ciencia en función de programas de estudio más por aprobación no para refutar.
- Khun (1971) citado por (Nieda & Marcelo 1997): Argumenta que la importancia de los componentes o factores sociológicos en la construcción del conocimiento científico y la comprensión de la verdad científica es un conjunto de paradigmas temporales que pueden ser reemplazados por otros.
- Nussbaum (1989): Es quién en términos de constructivismo incluye todos los modelos nuevos de la dinámica científica, que afirma que el conocimiento no se puede probar ni demostrar, sino que se basa en el desarrollo de criterios contrastantes.
- Morin (2007): Sostiene que todo conocimiento es simultáneamente una reconstrucción de signos, símbolos y señales vinculados al pensamiento coherente en contexto del planeta.

Los criterios pedagógicos se vinculan con la enseñanza-aprendizaje para la comprensión de las ciencias brindando a los estudiantes habilidades y destrezas para pensar, sentir y actuar adaptándose a los que saben y entienden del mundo físico después de completar la educación general básica.

En Ciencias Naturales el aprendizaje es personalizado lo cual implica conocer las fortalezas y debilidades de los estudiantes al aplicar una valoración formativa para el desarrollo de habilidades cognitivas y científicas usando tácticas apropiadas para adaptar a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Después de haber descrito el currículo en el área de ciencias naturales de manera epistemológica y pedagógica del Ecuador a modo de comparación se procederá a describir de igual manera el currículo de Costa Rica.

El Ministerio de Educación Pública (2016), indica desde la perspectiva epistemológica que la naturaleza del conocimiento científico se basa en un elemento esencial del sistema educativo de Costa Rica para la promoción del desarrollo y la aplicación del conocimiento científico, cuyo propósito es fortalecer el respeto por el entorno natural y sociocultural, a fin de utilizarlos para mejorar la calidad de vida de cada una de las personas de manera equitativa, justa e incluyente. Pretendiendo formar a ciudadanos con conciencia crítica con capacidad de decisión, colaboración y con ganas constantes de aprender, (pág. 12).

Maneja una pedagogía socio-constructivista en la que el aprendizaje es visto como un proceso progresivo y continuo, es decir, que, a partir de los conocimientos, experiencias previas de quienes quieran aprender ser formen como persona por sus propios medios para actuar en la realidad de manera correcta, todo esto se sustenta en el informe de la (UNESCO, 2012) contribuyendo al aprendizaje como un proceso reflexivo, participativo, social y sistemático en la que se involucran los pensamientos, emociones, habilidades y capacidades para resolver desafíos cotidianos. Todo lo especificado anteriormente permite al docente comprender cómo aprenden los estudiantes para guiarlos según su ritmo y estilo de aprendizaje, (pág. 15).

Por otro lado, fue factible indagar sobre competencias científicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, el objetivo de este estudio es reflejar las tendencias pedagógicas en el desarrollo de competencias científicas en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales, con el fin de promover proyectos integradores y currículos creativos con propuestas innovadoras que permita el uso de enfoques y métodos pedagógicos en nuevos ambientes de aprendizaje creativos y renovadora de las ciencias naturales, Lo más importante de este estudio son que los estudiantes alcancen las competencias científicas de tal manera que los docentes generen escenarios de aprendizaje significativo utilizando herramientas pedagógicas que estimulen los procesos educativos centrados en la integridad intelectual originando sólidos conocimientos logrando la calidad de enseñanza por parte del docente y aprendizaje por parte del estudiante en el área de ciencias naturales, (Shawn & Tapia, 2022, págs. 13-26).

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se orienta a la búsqueda del origen de un problema a través de la observación, interpretación de lo observado, análisis que direccione a establecer una síntesis del problema identificado e indagado para proponer una solución óptima a la problemática y posteriormente proporcionar los resultados.

3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Enfoque mixto

El enfoque cuali - cuantitativo permitió examinar las cantidades numéricas y características adecuadas para dar una solución a la problemática en las que considerar variables de observación efectuadas a través de la entrevista a los docentes de la institución.

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

No experimental.

En su diseño no experimental, al crear una descripción sobre las variables de investigación planteada.

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Por el nivel

Descriptivo

Radica en la representación de manera detallada de los elementos, características entre otros aspectos obligatorios para la resolución del fenómeno de estudio, creando confiabilidad adecuada.

Por el objetivo

- Básica

Porque permitió plantear alternativas de solución al problema investigado.

Por el lugar

- De campo

Selecciona datos inmediatos de la unidad educativa con el propósito de estudiarlos registrarlos y examinar para emitir una solución óptima.

- **Bibliográfica**

Percibe la indagación de información de libro, sitios web, revistas, artículos entre otros medios los cuales son guía para el desarrollo de la investigación.

3.4 TIPO DE ESTUDIO

Por el tiempo

- **Transversal**

La presente indagación se efectuó en el periodo del año 2022-2023 según el ciclo académico.

3.5 UNIDAD DE ANÁLISIS

- **Población de estudio**

La población de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” fueron en total 312 estudiantes.

- **Tamaños de muestra**

La muestra en la presente investigación está constituida por los 23 alumnos de tercer grado paralelo “B” y 3 docentes de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”.

- **Muestra de la población**

Tabla 1: Sujetos de Estudio

Rol	Frecuencia
Docentes	3
Estudiantes	23
Total	26

Fuente: Estudiantes de 3ero “B” de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”

Realizado por: Paulina Mendes (2022).

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1 Técnica

La técnica que se aplicó para realizar el estudio fue mediante una encuesta a los 23 estudiantes del de 3r grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, de la misma manera fue necesario realizar una entrevista a tres docentes de la institución educativa.

3.6.2 Instrumento

Para recolectar la información se empleó una encuesta conformada por 10 preguntas debidamente estructurada, utilizando un vocabulario de acuerdo a la edad de los niños sobre si les gusta la asignatura de Ciencias Naturales y si les parece interesante y divertido.

También se realizó una entrevista a los docentes, la cual está conformada por 10 preguntas debidamente estructurada sobre los recursos didácticos y utilización en el área de Ciencias Naturales.

3.7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Se manejó una técnica el análisis detallado de la indagación alcanzada, la cual es representada a través de cuadros, gráficos de pastel para posteriormente expresar la interpretación de los resultados:

- Manejos instrumentales.
- Tabulación y representación esquema de los efectos brindados
- Análisis e interpretación de las consecuencias aprehendidos
- Averiguar los efectos se manejará Word y Excel siendo programas informático

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez desarrollada la investigación en su fase ejecutiva, además de haberse aplicado las Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, se ha determinado los siguientes resultados en correspondencia con las preguntas de investigación y objetivos propuestos en el estudio:

4.1 Resultados de la entrevista aplicada a Tatiana Tapia, docente del tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, realizada el 10 de febrero de 2023.

Tabla 2: Entrevista dirigida a docentes de la institución educativa.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Cree usted que el uso de recursos didácticos es importante?	El uso de diferentes materiales didácticos permite y favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes ya que les permite desarrollar sus destrezas y habilidades.
2. ¿Cuáles son los recursos didácticos que usted usa al momento de impartir su clase?	<ul style="list-style-type: none">• Fichas y gráficos• Hojas impresas• Videos• Audios
3. Cree usted que las autoridades de la escuela de educación básica “Jesús Infante” tiene interés que sus docentes apliquen nuevos recursos didácticos	Sí, porque nos han permitido y facilitado en varias ocasiones material tecnológico para impartir las clases.
4. ¿De qué manera le ayuda los recursos didácticos para el proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes?	Facilita el aprendizaje, causa impacto y motiva al estudiante a mantenerse concentrado en las acciones propuestas por la docente.
5. Considera usted que en la manera que imparte clases de Ciencias Naturales despierta el interés y curiosidad de sus estudiantes	Si, ya que los niños muestran interés por la clase que se está impartiendo, se profundiza y motiva al estudiante aprender más sobre el tema.
6. Piensa usted que la metodología a través de juegos de memoria,	Los juegos siempre son una puerta abierta al aprendizaje con los niños, son llamativos y

rompecabezas, juegos de mesa, desafíos ayudan a que los estudiantes comprendan los contenidos	permiten que el estudiante se mantenga entretenido y concentrado.
---	---

7. El uso de videos, audios favorece en el proceso enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales	Sí, ya que permite apreciar con mayor claridad los temas impartidos por la docente.
--	---

8. Los estudiantes se encuentran en la capacidad de ver y operar el espacio con carácter recreativo en el área de Ciencias Naturales.	Sí, es una herramienta novedosa e innovadora, a medida que pasa el tiempo existen y se elaboran mayor cantidad de material didáctico que facilitará el aprendizaje a los estudiantes, mostrando las clases aún más activas.
---	---

9. Usted ha verificado la existencia de una guía para el aprendizaje para la Escuela de Educación Básica en el área Ciencias Naturales.	Cada docente es tutor de un año escolar por lo que cada uno de nosotros desarrollamos el material necesario para el buen aprendizaje de los niños.
---	--

10. Considera la importancia de una guía didáctica que fomente el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.	Dependiendo del año escolar en el que se vaya impartir la asignatura
---	--

Fuente: Docente de 3ero “B” de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”
Realizado por: Paulina Mendes

4.2 Resultados de la entrevista aplicada a Rocío Aída Olmedo Parra, docente del tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, realizada el 11 de febrero de 2023.

Tabla 3: Entrevista dirigida a docentes de la institución educativa.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1.¿Cree usted que el uso de recursos didácticos es importante?	Sí, porque nos ayuda a entender de mejor forma el tema que se está tratando y los estudiantes pueden manipular los materiales
2. ¿Cuáles son los recursos didácticos que usted usa al momento de impartir su clase?	Cartillas, láminas, plastilinas

3. Cree usted que las autoridades de la escuela de educación básica “Jesús Infante” tiene interés que sus docentes apliquen nuevos recursos didácticos	Sí, porque nos incentivan a mejorar el aprendizaje
4. ¿De qué manera le ayuda los recursos didácticos para el proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes?	A que el conocimiento sea de largo plazo
5. Considera usted que en la manera que imparte clases de Ciencias Naturales despierta el interés y curiosidad de sus estudiantes	Sí, porque con las imágenes es más llamativa la clase
6. Piensa usted que la metodología a través de juegos de memoria, rompecabezas, juegos de mesa, desafíos ayuda a que los estudiantes comprendan los contenidos	Sí, porque manipulan el material y el conocimiento es significativo porque tienen interés en aprender
7. El uso de videos, audios favorece en el proceso enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales	Si les llama la atención
8. Los estudiantes se encuentran en la capacidad de ver y operar el espacio con carácter recreativo en el área de Ciencias Naturales	Sí
9. Usted ha verificado la existencia de una guía para el aprendizaje para la Escuela de Educación Básica en el área Ciencias Naturales.	No tiene
10. Considera la importancia de una guía didáctica que fomente el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales.	Sí, porque tendríamos conocimientos de cómo utilizar dicho material

Fuente: Docente de 3ero “B” de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”

Realizado por: Paulina Mendes

4.3 Resultados de la entrevista aplicada a Jessica Muñoz, docente del tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, realizada el 13 de febrero de 2023.

Tabla 4: Entrevista dirigida a docentes de la institución educativa.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Cree usted que el uso de recursos didácticos es importante?	Sí, porque nos ayuda a entender de mejor forma el tema que se está tratando y los estudiantes pueden manipular los materiales
2. ¿Cuáles son los recursos didácticos que usted usa al momento de impartir su clase?	Cartillas, láminas, plastilinas
3. Cree usted que las autoridades de la escuela de educación básica “Jesús Infante” tiene interés que sus docentes apliquen nuevos recursos didácticos	Sí, porque nos incentivan a mejorar el aprendizaje
4. ¿De qué manera le ayuda los recursos didácticos para el proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes?	A que el conocimiento sea de largo plazo
5. Considera usted que en la manera que imparte clases de Ciencias Naturales despierta el interés y curiosidad de sus estudiantes	Sí, porque con las imágenes es más llamativa la clase
6. Piensa usted que la metodología a través de juegos de memoria, rompecabezas, juegos de mesa, desafíos ayuda a que los estudiantes comprendan los contenidos	Sí, porque manipulan el material y el conocimiento es significativo porque tienen interés en aprender
7. El uso de videos, audios favorece en el proceso enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales	Si les llama la atención

8. Los estudiantes se encuentran en la capacidad de ver y operar el espacio con carácter recreativo en el área de Ciencias Naturales

9. Usted ha verificado la existencia de una guía para el aprendizaje para la Escuela de Educación Básica en el área Ciencias Naturales. No tiene

10. Considera la importancia de una guía didáctica que fomente el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales. Sí, porque tendríamos conocimientos de cómo utilizar dicho material

Fuente: Docente de 3ero "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"

Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

- 1 De acuerdo a los resultados el nivel de conocimiento de la importancia de los recursos didácticos por parte de los docentes es satisfactorio ya que cada docente tenía la noción de saber para qué se utiliza y cómo nos ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje. Es evidente que la importancia de los recursos didácticos se destaca en el actuar pedagógico y por tanto son largamente conocidos por los docentes, es así que facilita implementar las diferentes tácticas didácticas para poder llegar a los objetivos y desarrollo de los temas planteados.
- 2 De acuerdo con los resultados, la mayoría de docentes utilizan carteles, láminas, fichas, hojas impresas; estos recursos son poco atractivos por lo cual no despierta la curiosidad y motivación a los estudiantes, cabe recalcar que los recursos como videos, audios, fichas interactivas, proyectores son eficaces, ya que la información se presenta con distintos códigos simbólicos, todo esto que se utiliza es para que el estudiante tenga una mejor percepción el aprendizaje claro está que cada docente debe tener la capacidad de utilizar de diferentes formas con creatividad.
- 3 Hay que tener en cuenta que los docentes tienen que asumir grandes cambios que surgen actualmente con la tecnología, ya que se debe estar comunicados de nuevos recursos que salen cada vez y son más complejos, es así que las docentes concuerdan que las autoridades les incentivan a aplicar nuevos recursos para mejorar el rendimiento académico.
- 4 Por los resultados obtenidos los docentes consideran que los recursos didácticos les ayudan a poder clasificar, diferenciar, establecer semejanzas en algún tema que van a desarrollar, y así poder llegar a un aprendizaje activo, de esta forma ayudan a estudiar a

- los estudiantes de forma divertida y demuestren un interés para poder asimilar los conocimientos.
- 5 De acuerdo a nuestros resultados las docentes manifiestan que en las clases de Ciencias Naturales utilizan recursos con imágenes, pero lamentablemente es notorio que no llegan con recursos para despertar el interés o curiosidad en los estudiantes, la enseñanza de las ciencias naturales mediante la experimentación representa para el estudiante una forma de aprendizaje más dinámica y efectiva además despierta el gusto por la asignatura.
 - 6 De acuerdo a los resultados las docentes indican que sí; los juegos como de memoria, rompecabezas, juegos de mesa, permiten llegar a un aprendizaje más activo, permitiendo desarrollar la concentración, la visión espacial, la memoria, las habilidades lingüísticas, de tal forma mediante estos juegos el docente podrá adecuar al tema que se trabaja en Ciencias Naturales y así llegar con un conocimiento amplio, manipulable y entretenido.
 - 7 En cuanto a los recursos audiovisuales como videos, audios que suelen ser brillantes y atractivos de esta forma facilita la trasmisión de información, las docentes entrevistadas manifiestan que sí, son favorables en el proceso de aprendizaje de Ciencias Naturales, ya que los estudiantes aprenden de una forma más amena y eficaz, de tal manera se da resultados favorables en el aprendizaje.
 - 8 Una vez desarrollada la investigación se evidencia que los profesores mencionan que sí se encuentran aptos para manejar los recursos didácticos lo cual les permite apreciar con mayor facilidad los temas planteados, llegando así a un aprendizaje más duradero, íntegros y holísticos, los estudiantes desarrollan el deseo de explorar, razón por lo cual hace necesario la aplicación de recursos didácticos, aportante positivamente al desarrollo de aptitudes.
 - 9 Las entrevistadas determinan que la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” no consta de una guía didáctica, por tal forma cada una de las docentes desarrollan los recursos didácticos para cada uno de los temas de Ciencias naturales.
 - 10 Por los resultados obtenidos se verificó que una guía didáctica ayudará a facilitar el proceso enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales, otorgando recursos para aplicar en la clase para desarrollar la creatividad. Lo cual ayudará a los estudiantes a ser más prácticos, permitiendo obtener mejores resultados en la asignatura.

4.4 Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica paralelo “B”.

Los 23 alumnos de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” se aprecia los criterios para una apropiada manipulación de recursos en la cátedra de Ciencias Naturales.

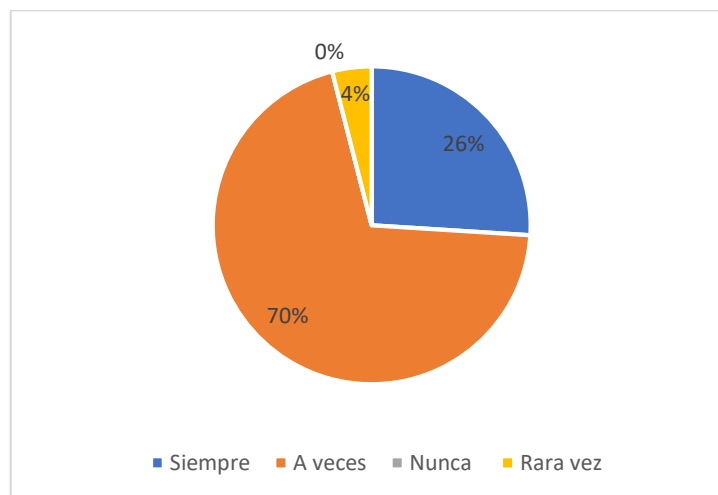
P1: ¿En la asignatura de Ciencias Naturales los docentes utilizan herramientas innovadoras y creativas para sus clases?

Tabla 5: Herramientas innovadoras

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	26%
A veces	16	70%
Nunca	0	0%
Rara vez	1	4%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiante de tercer grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 1: Herramientas innovadoras.



Fuente: Estudiantes de tercer grado “B” de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

Se realizó una encuesta en la que se obtuvo que el 70% de los estudiantes de las instituciones educativas eligen herramientas didácticas innovadoras para la enseñanza, el 26% indica que siempre es así y finalmente el 4% indica que rara vez.

Interpretación

Las investigaciones muestran que se sabe que los maestros usan herramientas creativas para impartir enseñanza y nuevos conocimientos. Del mismo modo, los estudiantes tienen la capacidad de adaptarse a las exigencias de un mejor aprendizaje.

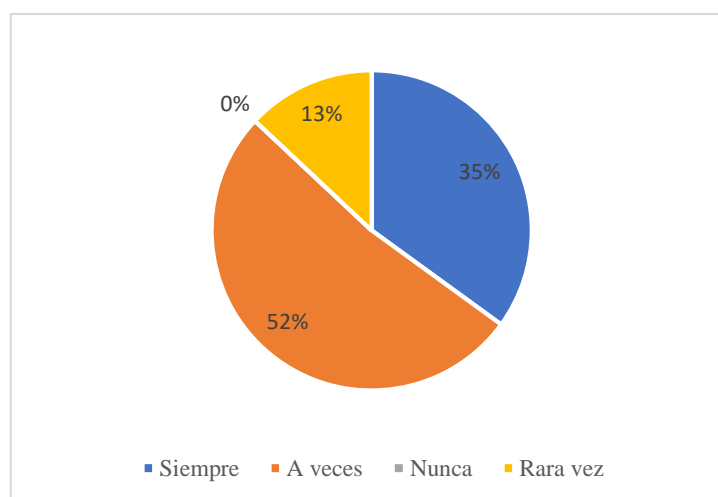
P2: ¿El docente estimula el interés la utilización el uso de recursos didácticos?

Tabla 6: Estimula el interés mediante recursos didácticos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	35%
A veces	12	52%
Nunca	0	0%
Rara vez	3	13%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 2: Estimula el interés mediante recursos didácticos



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

Los resultados de la encuesta determinan que a veces que equivale al 52% por parte de los docentes utilizan herramientas de aprendizaje que estimulan su curiosidad por aprender, el 35% siempre y el 13% rara vez.

Interpretación

Un porcentaje significativo de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes a veces logran despertar el interés por la materia de tal forma es importancia que estos recursos didácticos sean aprovechados e impulsados para crean un interés por el contenido a estudiar aprovechando la curiosidad y descubrimiento, además rara vez el docente despierta la atención de los estudiantes esto ocurre porque el docente se centra en impartir las clases de manera rutinaria basado en la pizarra o charlas.

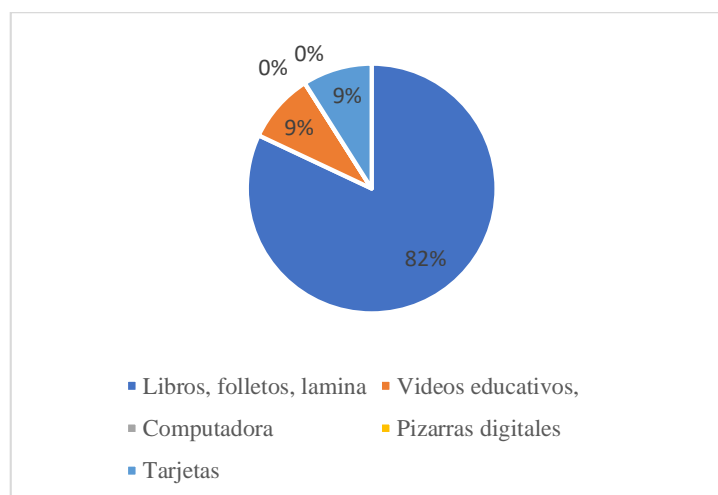
P3: ¿Cuáles son recursos utilizados por los docentes para el aprendizaje de Ciencias Naturales?

Tabla 7: Recursos que usan los docentes

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Libros, folletos, lamina	19	82%
Videos educativos,	2	9%
Computadora	0	0%
Pizarras digitales	0	0%
Tarjetas	2	9%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 3: Recursos que usan los docentes



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

El 82% de los estudiantes encuestados dijo utilizar fuentes bibliográficas consistentes en libros para aprender, el 9% aprendió de videos y el 9% restante de mapas.

Interpretación

Los materiales utilizados son los libros, folletos y láminas, poco innovadores, interactivos; lo cual no despiertan la curiosidad en los estudiantes. Resulta necesario que desde la institución educativa se motive a los docentes a hacer uso de todas las plataformas digitales en las que existe una diversidad de recursos didácticos para mejorar el sistema de aprendizaje.

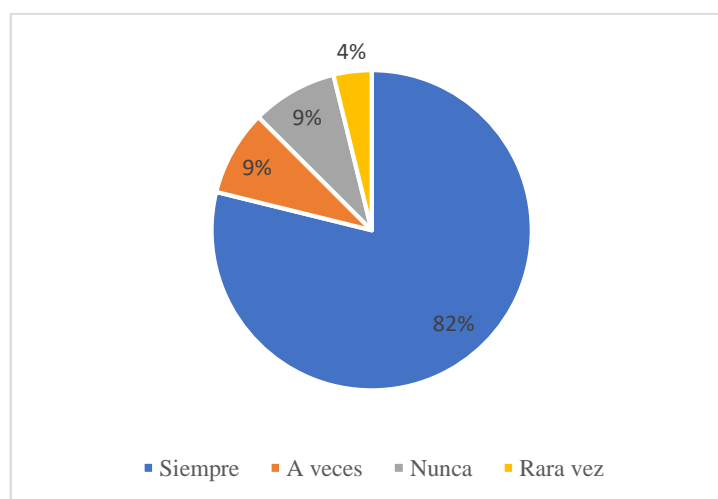
P4: ¿En la asignatura de Ciencias Naturales disfruta cuando aprende mediante audios y videos?

Tabla 8: Aprende mediante audios y videos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	18	82%
A veces	2	9%
Nunca	2	9%
Rara vez	1	4%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 4: Aprende mediante audios y videos



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

El 82% de los estudiantes confirmaron que su aprendizaje mejoró a través de los medios audiovisuales, el 9% dijo que sí a veces, el 9% dijo que sí a veces y finalmente el 4% señaló que no es de su agrado.

Interpretación

Evidentemente los estudiantes que encuentran en los videos educativos el tipo de recursos o herramienta didáctica que les permite asimilar de mejor manera los contenidos de esta materia, por lo tanto, mediante los audios y videos aprovechan la capacidad comunicativa de la imágenes y sonidos para poder transmitir una serie de experiencias.

P5: ¿Los docentes usan nuevos recursos didácticos para expandir los conocimientos en Ciencias Naturales?

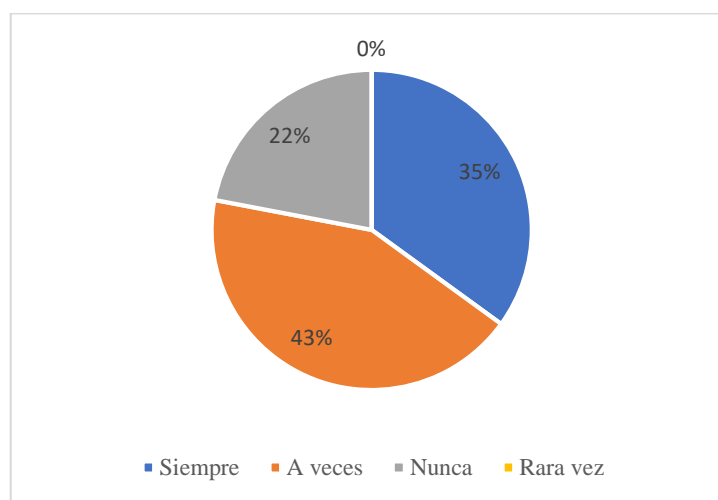
Tabla 9: Nuevos recursos didácticos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	35%
A veces	10	43%
Nunca	5	22%
Rara vez	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"

Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 5: Nuevos recursos didácticos



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"

Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que el 43 % de los estudiantes piensa que los profesores a veces usan nuevos recursos para mejorar su conocimiento, el 35 % piensa que los usan a veces y el 22 % nunca.

Interpretación

Evidentemente el 43% de la población consideran que no es constante el uso de recursos didácticos por parte de sus docentes. Esto se debe a varios factores entre ellos la función del profesorado tiene una carga adicional administrativa sumada a la académica que no le permite realizar material lúdico para compartir con sus estudiantes.

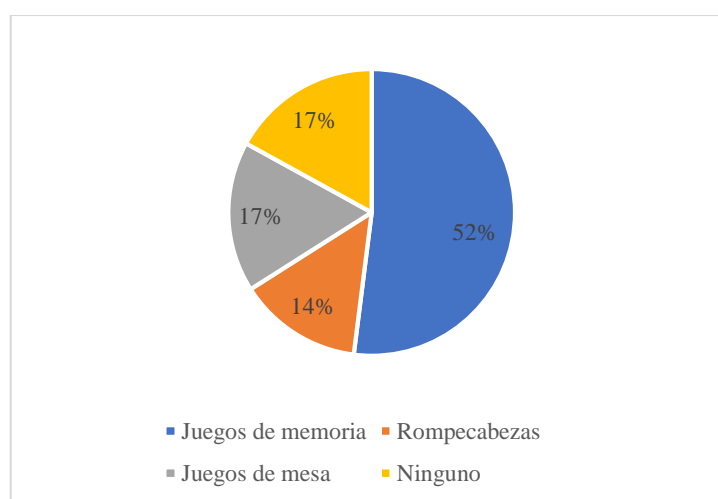
P6: ¿Elije los juegos interactivos que facilite el entendimiento de los temas de Ciencias Naturales en el aula?

Tabla 10: Juegos interactivos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de memoria	12	52%
Rompecabezas	3	14%
Juegos de mesa	4	17%
Ninguno	4	17%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 6: Juegos Interactivos



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

La mayoría de los encuestados señaló que el 52% de las lecciones se basaron en juegos de memoria, el 17% eligió juegos de mesa, el 14% eligió rompecabezas y, finalmente, el 17% no se apega a ningún juego.

Interpretación

Los alumnos encuestados afirman que prefieren los juegos de memorización porque aprenden y experimentan a través de su imaginación de tal forma estimulando su atención y memoria. Estos aspectos deben ser considerados por el docente que imparte la clase.

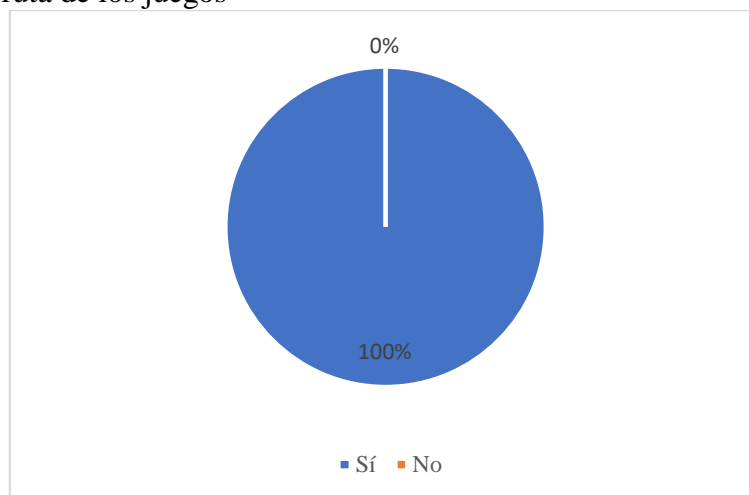
P7: ¿Disfruta de los juegos interactivos que desarrolla tu profesor en clases?

Tabla 11: Disfruta de los juegos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	23	100%
No	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 7: Disfruta de los juegos



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

El 100% de los estudiantes reportan estar satisfechos con los juegos interactivos que fomentan las habilidades a través de herramientas utilizadas para mejorar el conocimiento de los estudiantes.

Interpretación

Los juegos educativos contribuyen al conocimiento, para que fermente un ambiente de aprendizaje más dinámico y activo, complementando el proceso educativo de los niños y enriqueciendo la práctica docente.

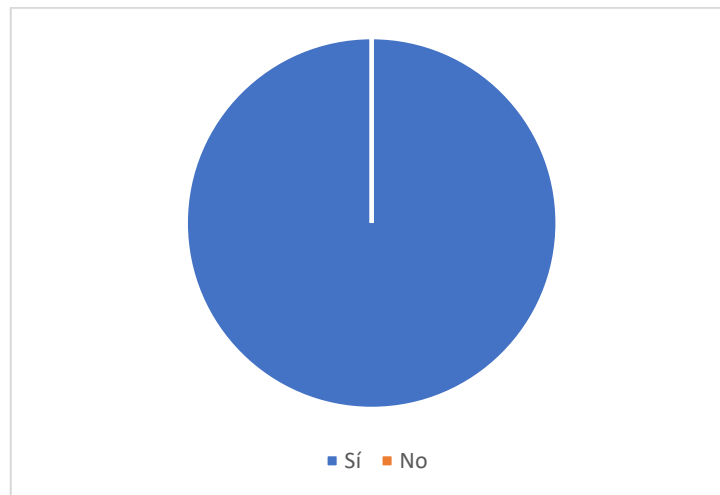
P8: ¿Considera usted que mediante los juegos que aplica su profesor comprende de mejor manera los contenidos de Ciencias Naturales?

Tabla 12: Juegos que aplica su profesor

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	23	100%
No	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 8: Juegos que aplica su profesor



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

El 100% de los estudiantes manifiestan que Sí, disfrutan de los juegos interactivos que el docente fomenta el aprendizaje y les ayudan a saber que entiende los contenidos de ciencias.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes sostiene que los juegos interactivos ayudan a desarrollar habilidades cognitivas y sociales por lo que debe ser integrado en las clases de Ciencias naturales, por medio de estos juegos interactivos se promueve la creatividad y es parte integral del aprendizaje escolar de los estudiantes.

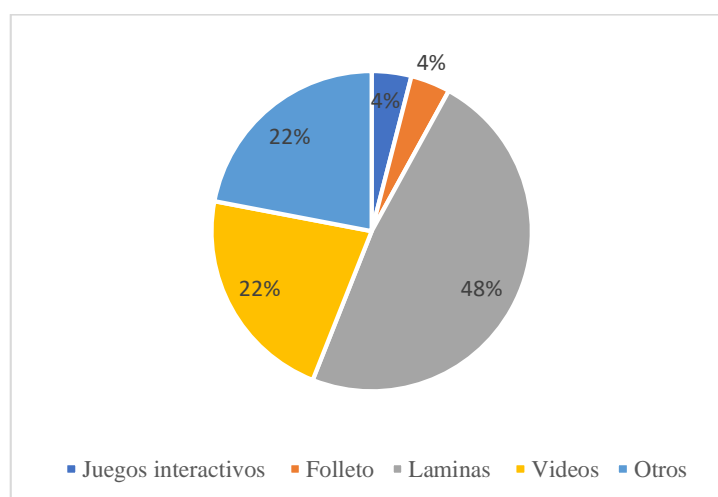
P9: Sí su profesor envía tareas a la casa, ¿cuál de las siguientes herramientas didácticas usa?

Tabla 13: Herramientas didácticas

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos interactivos	1	4%
Folleto	1	4%
Láminas	11	48%
Videos	5	22%
Otros	5	22%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 9: Herramientas didácticas



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que el 48% de los estudiantes usa láminas, el 22% por videos y otros el 4% por medio de juegos interactivos y el 4% final trabajan con documentos de folletos.

Interpretación

De acuerdo con las respuestas de los encuestados las láminas es el recurso que más utilizan para realizar las tareas, son muy útiles para enseñar aquellos fenómenos que los alumnos y alumnas no podían observar directamente, como por ejemplo aquellos relacionados con las Ciencias Naturales.

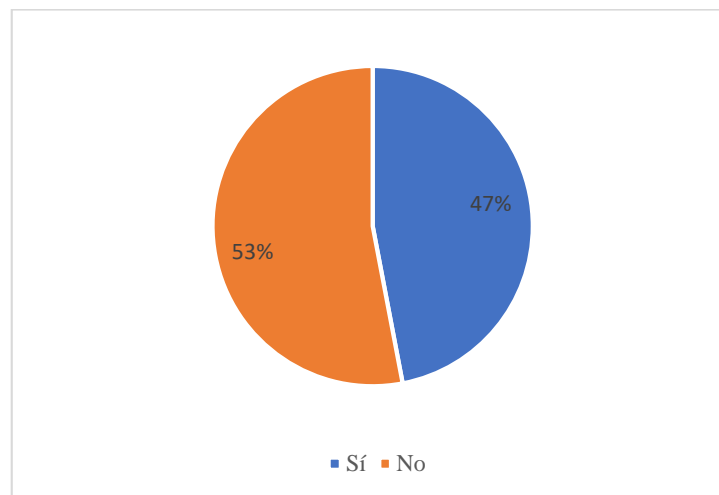
P10: ¿Su profesor los motiva para un aprendizaje activo y usa recursos didácticos de manera autónoma?

Tabla 14: Aprendizaje activo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	11	47%
No	12	53%
TOTAL	23	100%

Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Gráfico 10: Aprendizaje Activo



Fuente: Estudiantes de tercer grado "B" de la Escuela de Educación Básica "Jesús Infante"
Realizado por: Paulina Mendes

Análisis

El 53% de los estudiantes confirma que la docente no los motiva, mientras que un 47% señala que Sí, lo hace.

Interpretación

Se concluye que más de la mitad de los estudiantes indican que la docente no les motiva la ni tampoco utiliza medios estratégicos, mientras que un porcentaje inferior señalan que la docente si lo hace tanto en la motivación como en el uso de recursos didáctica que ayude al aprendizaje activo y usa de recursos didácticos de manera autónoma.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los recursos didácticos más utilizados por los docentes están desactualizados bajo la fuerte influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, carecen de innovación y no resultan atractivos para los estudiantes, es decir, libros, imágenes, tarjetas son recursos que hacen una pequeña contribución. En el proceso de aprendizaje, los estudiantes se interesan por los nuevos métodos como los juegos interactivos.
- Los recursos didácticos en el aprendizaje son nuevas herramientas que permite a los estudiantes aprender activamente para poder desarrollar las habilidades y mejorar el rendimiento, de tal forma deben estar encaminados al aprendizaje y acompañar a actividades divertidas en el aula.
- Se elaboró una guía didáctica con la utilización de recursos pedagógicos para la asignatura de Ciencias Naturales que se implementara en los en el salón de clase, se ha desarrollado pautas pedagógicas con el objetivo de promover el aprendizaje activo abarcando cada uno de las temáticas necesarias para implementarlo en la vida.

5.2 RECOMENDACIONES

- Los profesores de Ciencias Naturales tienen la responsabilidad de hacer el mejor uso de los recursos educativos mediante la innovación y la implementación de juegos interactivos, videos atractivos y otros recursos para apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Los recursos didácticos deben ser utilizados continuamente por parte del personal educativo porque son herramientas para que los estudiantes aprendan activamente de tal forma les permite mejorar resultados académicos.
- Se recomienda que los docentes del área de Ciencias Naturales se mantengan siempre actualizados en la creación de material didáctico tanto de manera concreta y lúdica como tecnológica, por esta razón es necesario que para impartir las clases a los educandos sea necesario la implementación de guías didácticas en donde se especifica todos los componentes y objetivos que se requiere lograr para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO VI

6 PROPUESTA

TEMA:

Guía de Recursos Didácticos con experimentos para el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

6.1 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Para el desarrollo investigativo se desarrolló una encuesta al personal de docencia, mismos que mencionaron utilizar los recursos disponibles en el área de Ciencias Naturales; sin embargo, lo hacen bajo su criterio pedagógico y no con una guía específica permitiendo el desarrollar su acción docente con ciertos parámetros y acciones.

El uso del material didáctico es construido por el docente bajo las necesidades académicas de sus dicentes, pero no se lo realiza bajo una guía didáctica en la que se establecen las acciones, en base a una planificación, objetivos, resultados y una valoración del proceso efectuado por el estudiante.

De dicho modo es necesario proponer una guía didáctica de mejoramiento del área de Ciencias Naturales, misma que permitirá solucionar la problemática generada en los estudiantes al existir inconvenientes para aprender la materia impartida al resultar de bajo interés.

Así vemos que, en ausencia del uso regular e innovador de recursos o herramientas didácticas relacionadas con las ciencias durante las lecciones impartidas por el docente, el alumno no ejerce interés y esfuerzo, no desarrolla sus habilidades y destrezas, no participan en clase, en especial porque no existen recursos didácticos para lograr un aprendizaje eficiente.

Finalmente, se desarrolló el análisis e interpretación de los resultados de la investigación, lo que demuestra que los recursos didácticos son muy importantes en el campo de las ciencias, porque ayudan a los estudiantes a estimular su pensamiento y encontrar formas de resolver diversos problemas que tienen con ellos; están presentes en su vida cotidiana y su educación es de alta calidad, por ello, se ha elaborado una guía con materiales didácticos en el campo de las ciencias, que le permita al docente lograr una educación eficaz y eficiente, con la calidad y calidez de sus alumnos.

6.2 JUSTIFICACIÓN

Luego de estimar los datos de la encuesta, se formularon las conclusiones y recomendaciones de este estudio. Luego de ello, se presentó esta propuesta de sentido metodológico como una orientación para que docentes y estudiantes.

La orientación metodológica se ofrece entonces como una oportunidad para que los docentes y estudiantes evalúen el uso y desarrollo de los recursos de aprendizaje como elemento esencial, para un enriquecimiento de las disciplinas científicas. La enseñanza de la materia se verá facilitada por el desarrollo e implementación de diversos materiales académicos presentados en esta propuesta, ya que es una oportunidad para adquirir conocimientos y facilitar un proceso de aprendizaje activo.

Mediante esta guía metodológica presentada, es apropiada ya que se orienta en el avance de materiales didácticos nuevos en ciencias que renovara la educación de todos los estudiantes a través de estos métodos.

Estos lineamientos permitirán el manejo adecuado de las herramientas pedagógicas esenciales que los estudiantes y docentes de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” deben utilizar para garantizar un aprendizaje y una enseñanza efectiva.

Esta investigación es de gran utilidad para la institución y docentes, siendo un pilar fundamental esencial para la enseñanza-aprendizaje.

6.3 OBJETIVOS

6.3.1 OBJETIVO GENERAL

- Mejorar los recursos didácticos promoviendo el aprendizaje activo para la eficacia de la educación.

6.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los recursos didácticos que utilizan los docentes en la asignatura de Ciencias Naturales.
- Desarrollar estrategias enfocadas al aprendizaje activo en la asignatura Ciencias Naturales.
- Promover la aplicación de nuevos recursos didácticos en el Ciencias Naturales.

6.4 DESARROLLO DE LA GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN

CIENCIAS NATURALES

DIRIGIDO: ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JESÚS INFANTE”

AUTORA: PAULINA MENDES

PERIODO: 2023

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo del Gobierno Nacional Ecuador, a través del Ministerio de Educación, asegurar que los niños, niñas y jóvenes tengan paso a la educación. Esta disposición constituyente asimismo decreta que la educación debe respetar los elementos en el desarrollo del aprendizaje.

Con estas consideraciones en mente, se hace evidente que el aprendizaje comienza con procesos claros que son controlados por los docentes utilizando herramientas y estrategias que promuevan la adquisición plena de conocimientos.

Para realizar con los requisitos anteriores, es necesario que los docentes deben referirse con los recursos básicos para poder impartir lecciones adecuadas, y para ellos deben desarrollar recursos de aprendizaje cuyo contenido, a su vez, de fácil comprensión y, por tanto, anime a los estudiantes a utilizarlos. Una de estas oportunidades educativas es la utilización de medios didácticos para satisfacer las diferentes necesidades de los docentes y estudiantes en clases. Que requieren diferentes actividades de desarrollo de habilidades.

Es claro que, para promover el crecimiento del aprendizaje en varios campos del conocimiento, entre otros, los docentes necesitan utilizar materiales de aprendizaje apropiados para los estudiantes que les permitan experimentar, descubrir, manipular jugar y crear su entorno, a través de una enseñanza innovadora, para promover y desarrollar su aprendizaje.

Con esta guía didáctica, reciben un gran apoyo para los docentes para implementar en clases y las planificaciones, es decir para ayudar a los estudiantes y utilizar el ingenio y la creatividad en el aula.

Esta guía de ciencias ha desarrollado una serie de recursos didácticos con instrucciones, gráficos y un procedimiento para completar y evaluar estos materiales para que el educador pueda hacerlo de forma rápida y sencilla y guiar el proceso de aprendizaje.

Estrategia N°1

Tema: Influencia positiva del sol, agua y el aire en las plantas

Objetivo: Elaborar una tortuga con pasto mediante el desarrollo de la creatividad para el cuidado de las plantas con responsabilidad.

Materiales:

- Espuma Flex 30x20
- Semillas de alpiste 4 onzas aprox.
- Media de nailon
- Tierra 4 onzas aprox.
- Ojos movibles
- Goma
- 5 ligas grandes



Procedimiento:



1. Se coloca la tierra en un recipiente.



2. Mezclar la tierra y el alpiste en la cantidad que desee y se coloca en la media de nailon con mucho cuidado.



4. Se pega los ojos movibles.



3. Se sujeta la media con las ligas, dando la forma de las patas y la cabeza.



5. Para que pueda crecer el alpiste colocar agua todos los días y exponer al sol, observar el desarrollo por 5 días.

Estrategia N°2

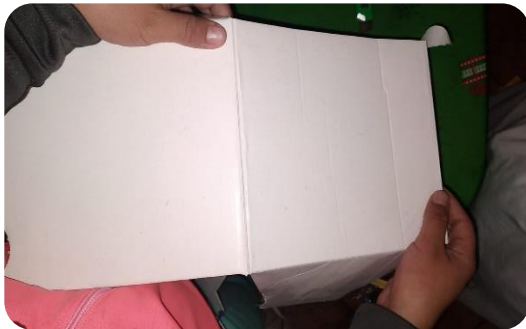
Tema: Reproducción de las plantas

Objetivo: Elaborar un rotafolio dinámico incentivando el trabajo grupal para el reconocimiento de la reproducción de las plantas.

Materiales:

- Cartón
- Pliego de fomix
- Silicona líquida
- Tijeras
- Regla
- 6 Formatos A3
- Cinta de cualquier color
- Imágenes de la reproducción de las plantas

Procedimiento:



1. Cortar el cartón de 30X50, haciendo con una regla las marcas para los dobles de las líneas. El lado más pequeño se introduce así adentro, se pega y es la base del rotafolio.



2. Se calcula la mitad en la parte superior y se perfora dos agujeros.

3. En los formatos A3 elabora su exposición de forma creativa.



Estrategia N°3

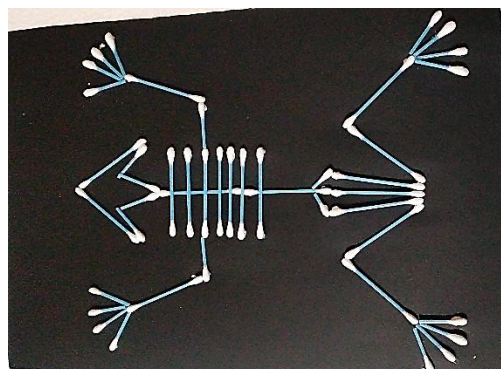
Tema: Animales vertebrados e invertebrados

Objetivo: Diseñar un animal vertebrado o invertebrado estimulando la memoria e imaginación mediante la utilización de cotonetes.

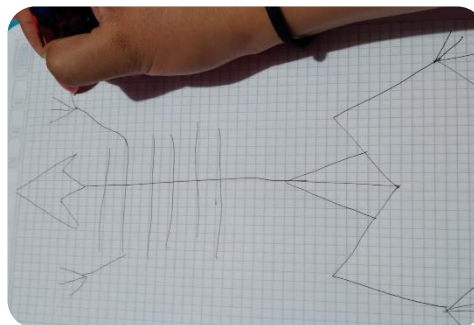
Materiales:

- Cotonetes
- Tijera
- Formato A3 color negro
- Goma

Procedimiento:



1. Selección de un animal vertebrado o invertebrado.



2. Hacer un boceto del animal seleccionado.



3. Cortar los cotonetes necesarios según el boceto.



5. Pegar cada uno de los cotonetes en el formato A3.

Estrategia N°4

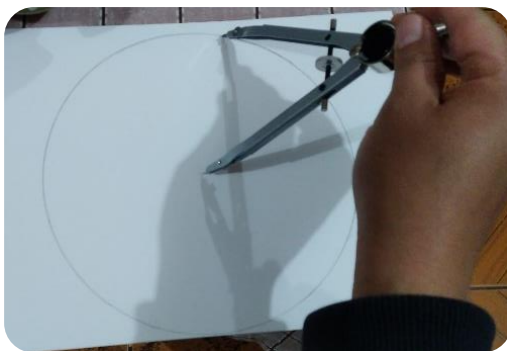
Tema: El ciclo de vida de los animales

Objetivo: Diseñar una ruleta tonda desarrollando la creatividad para la comprensión del ciclo de vida y sus etapas.

Materiales:

- Tijera
- Papel cartulina blanca
- Goma
- Colores
- Compás
- Perforadora
- 1 tachuela doble punta

Procedimiento:



1. Hacer 2 circunferencias con un diámetro de 10 cm. con la ayuda de un compás.



2. En el primero se realiza la portada, en el segundo se divide en 5 partes iguales y se dibuja el ciclo de vida.



3. En la portada realizamos una abertura de 30X20, la misma que debe quedar en la parte inferior de la circunferencia.



4. Unir las dos circunferencias dejando primero la portada y detrás el ciclo de vida, ejemplo de la tortuga, y con un lápiz hacer un agujero en el medio para colocar la tachuela doble punta.

Estrategia N°5

Tema: Los huesos del cuerpo humano

Objetivo: Diseñar el sistema óseo del cuerpo humano mediante el adecuado uso de elementos del entorno para el desarrollo de la imaginación y creatividad.

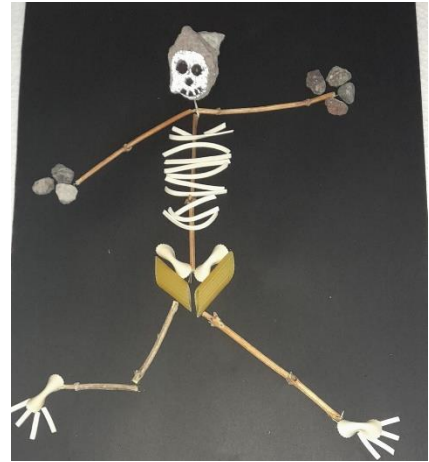
Materiales:

- 1 piedra mediana
- Pinturas
- Marcadores
- Fideos de forma espiral, laso, macarrones
- Palos
- Piedras pequeñas
- Lámina del esqueleto
- Otros materiales del entorno

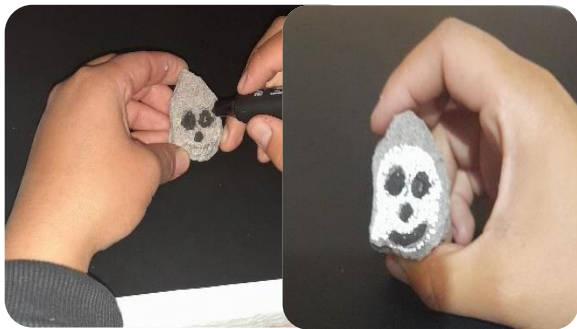
Procedimiento:



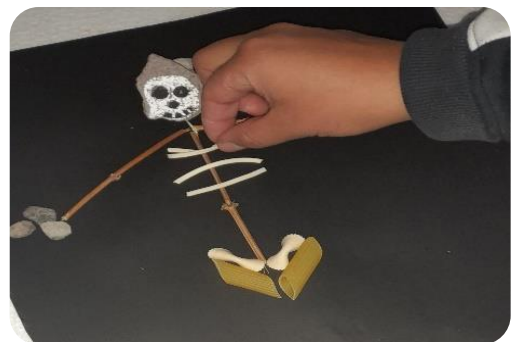
1. Observar detenidamente el esqueleto humano en la lámina.



2. Relacionar los materiales y su uso acorde a lo observado en la lámina.



3. Elaborar la imagen del cráneo en la piedra mediana.



4. Con los materiales que posee elabore el esqueleto humano.

Estrategia 6

Tema: Alimentación saludable

Objetivo: Crear un juego de mesa mediante el desarrollo de habilidades y destrezas para una concientización de alimentación saludable y actividades físicas.

Materiales:

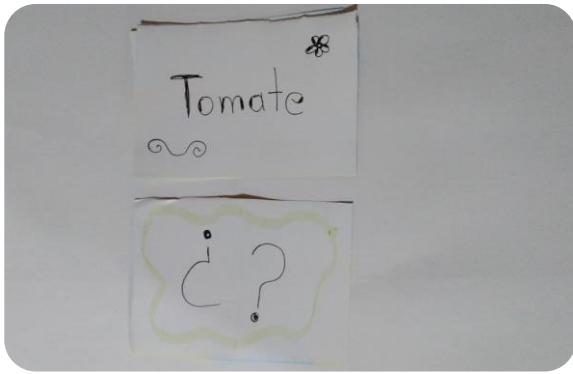
- Un formato A3 blanco
- Formatos A4 de color verde, amarilla, morada, tomate, celeste, rosada
- Espuma Flex 30x20 cm
- Tijeras
- Marcadores



Procedimiento:

1. Cortamos una cartulina A4 en 6 partes de 18x19 cm.
2. Representar en cada color temas los diferentes tipos de alimentos:

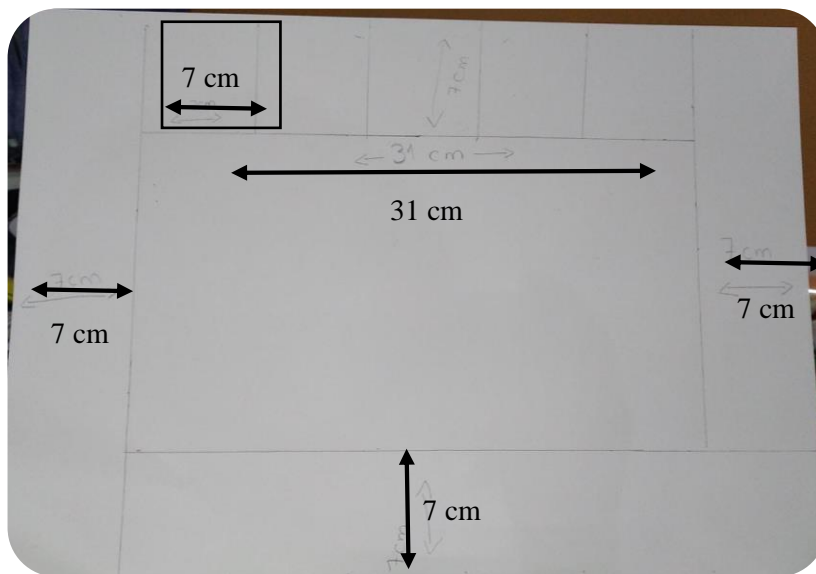
Nº	Temática	Color / Tarjeta	Productos /Contenido
1	Alimentos no saludables	Verde	refrescos, papas fritas, dulces, pizza, pollo frito
2	Alimentos saludables	Amarillo	manzana, leche, naranja, nueces, pescado, avena
3	Alimentos que aportan energía	Morado	miel, huevos, banana, espinaca, agua, salmón, almendras, kiwi.
4	Actividad física	Tomate	Futbol, gimnasia, natación, trotar, baloncesto, patinar.
5	Enfermedades	Celeste	Anorexia, depresión, osteoporosis, hipotiroidismo, obesidad, diabetes.
6	Normas de higiene de los alimentos	Rosado	cocinar bien los alimentos, consumir inmediato, evitar el contacto con otros alimentos, recipientes con tapas, lavar los alimentos.



2. Tarjetas con el símbolo de pregunta hacemos 10 escribimos algunos alimentos que nos haga perder o gana.



3. Hacer una ficha, un dado, una ruleta en la cual debemos poner las diferentes temáticas como consta en el cuadro.



4. Continuamos con el formato A3 se divide con las medidas señaladas en el cuadro; pegamos todas cartulinas de colores y así se construye el juego de mesa.

Está listo para divertirnos.

Explicación del juego

- Formar dos equipos.
- Se inicia el juego con 3 vidas.
- Las tarjetas de las temáticas sirven para coger una de ellas, un integrante del equipo.
- Lee y otro tiene que adivinar.
- Si no responde correctamente pierde una vida.
- Un integrante tiene que girar la ruleta.
- En tarjetas del símbolo de pregunta tiene que coger una tarjeta y responde a la pregunta, si acierta gana una vida.
- El equipo se elimina cuando pierde sus 3 vidas.

Estrategia N°7

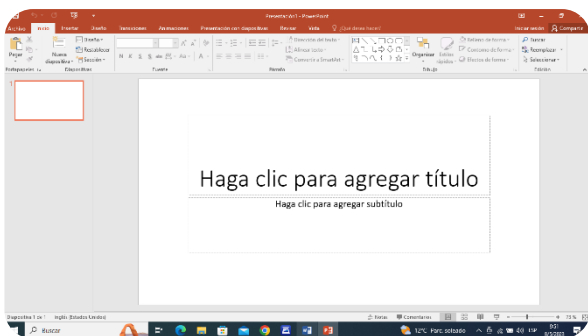
Tema: Influencia del sol en la Tierra

Objetivo: Interactuar en el juego didáctico denominado Tiro de dardos fortaleciendo habilidades y destrezas que desarrollen la capacidad de la atención y concentración.

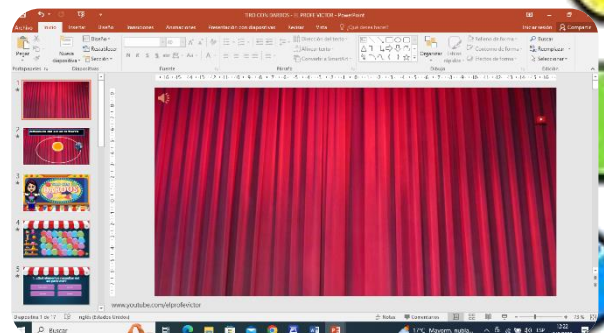
Materiales:

- Computadora
- Power point
- Imágenes de la tierra, luna, preguntas relacionadas del tema

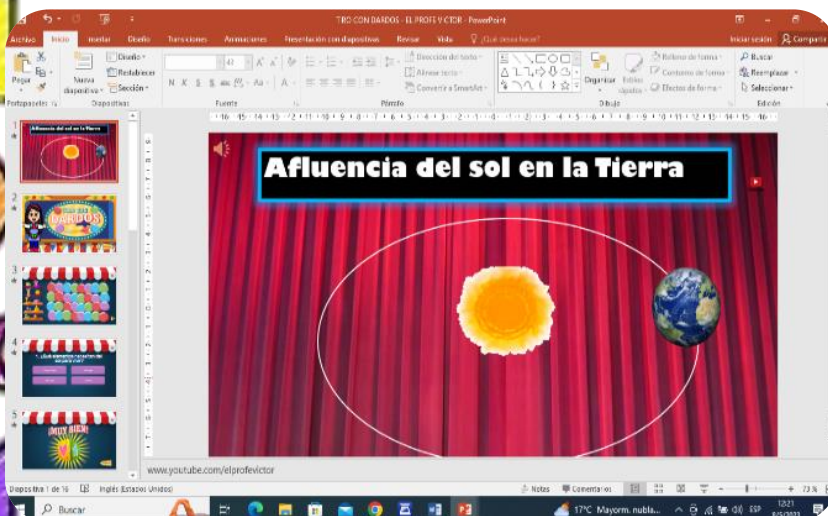
Procedimiento:



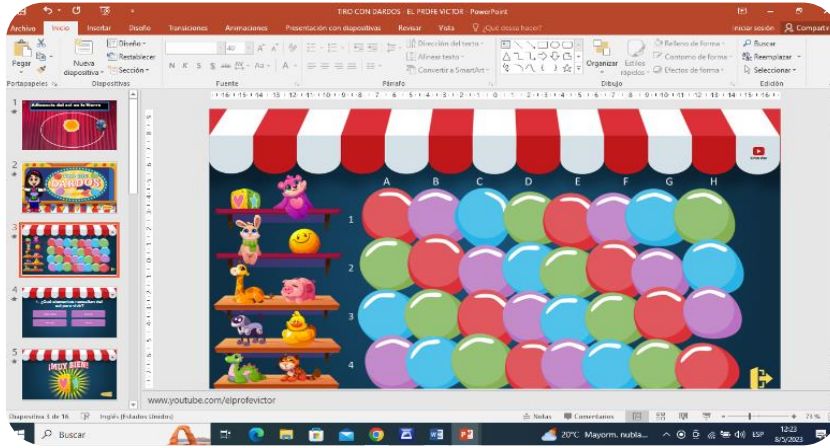
1. Abrir en el power point una hoja en blanco.



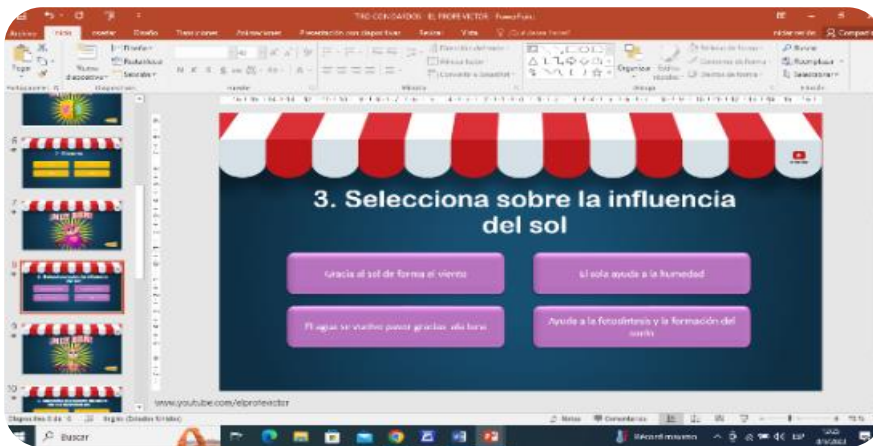
2. En diseño selecciona la imagen del fondo copiar y le colocamos en formato de fondo.



3. Insertar en el centro una imagen de sol con un efecto de iluminado color naranja. Luego, trazar un óvalo con un grosor de 1/2 que se asemeje a la órbita del planeta Tierra y añadir la imagen de la misma. Dar la forma circular a la Tierra para que comience a girar alrededor del sol.



4. Colocar los globos de derecha a izquierda y en su interior insertar los números de las preguntas.



5. Finalmente se añade las preguntas relacionadas al tema y las opciones correctas.

Explicación del juego

- Este juego podemos realizar en el laboratorio de computación y empieza cuando se coloca iniciar presentación

Estrategia N°8

Tema: Mezclas en alimentos

Objetivo: Experimentar mediante la diferenciación de las mezclas para el desarrollo del pensamiento crítico

Materiales:

- Agua
- Bicarbonato
- Vinagre 1 cda.
- Pasas o canguil
- Vaso de vidrio

Procedimiento:



1. Se coloca agua en el vaso de vidrio.



2. Se añade dos cucharadas de bicarbonato.



3. Coloca 1 cucharada de pasas.



4. Poner 4 gotas de vinagre, y se observa el efecto en las pasas.

Estrategia N°9

Tema: El movimiento de los objetos

Objetivo: Construir un remolino de canguil mediante una acción divertida y práctica para la identificación de las funciones del movimiento de los objetos.

Materiales:

- 2 botellas de plástico
- Cinta para envolver
- 1 libra de canguil
- Tijeras

Procedimiento:



1. Coloca una libra de canguil en una de las botellas.



2. Retira las tapas de la botella y realiza dos agujeros con ayuda de la tijera.



3. Une las dos botellas con cinta cuidadosamente para que no se separen. Finalmente se gira la botella para que comience a caer el canguil en forma de remolino.

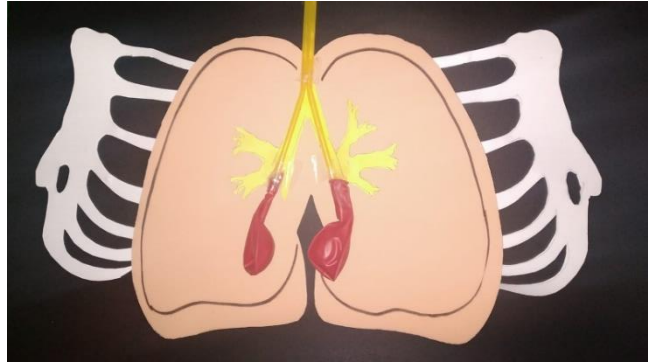
Estrategia N°10

Tema: Función de los pulmones

Objetivo: Experimentar mediante la demostración lúdica de la función de los pulmones estimulando el aprendizaje con pensamiento creativo.

Materiales:

- Cartulina negra
- 2 globos
- 2 sorbetes
- Cartulina blanca
- Fomix de color piel
- Tijeras
- Cinta



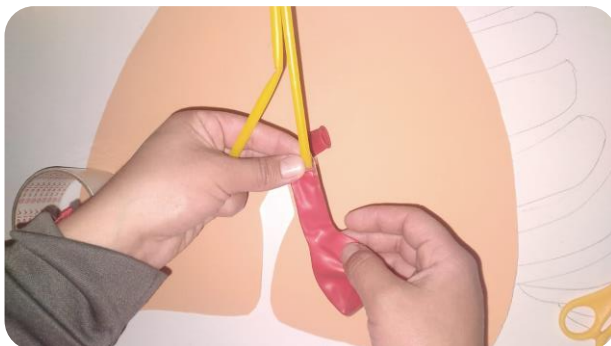
Procedimiento:



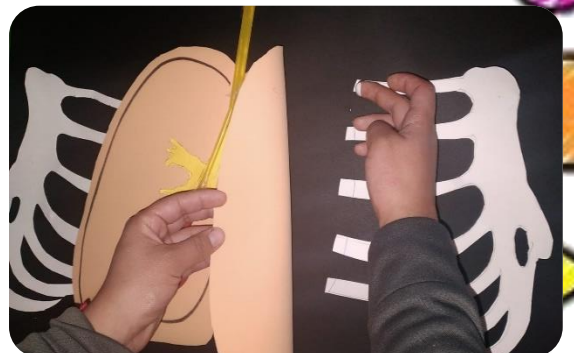
1. Dibuja en la cartulina blanca un tórax y cuidadosamente corta para que se puedan mirar las costillas.



2. Dibujar en el fomix de color piel la silueta de los dos pulmones y recortar.



3. Pega los dos sorbetes en la parte inferior. Luego se pega a los globos derecho e izquierdo procurando que no se despeguen.



4. Pega sobre la cartulina primero las costillas y de allí los pulmones.

Soplar los sorbetes para que los globos se inflen.

Evaluación

Objetivo: Evaluar los logros de aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de orientar y mejorar la calidad de la educación en Ciencias Naturales.

	INDICADORES DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN	
		SI	NO
1.	Posee los materiales necesarios para realizar la actividad		
2.	Observa detenidamente los pasos a seguir		
3.	Desarrolla el proceso efectivamente según lo indicado		
4.	Demuestra con la actividad concluida		
5.	Formula preguntas del tema en estudio		
6.	Expone de forma clara con sus respectivas conclusiones		
7.	Se evidencia el cumplimiento del objetivo de la actividad		
8.	Participa activamente en equipos de trabajo		
9.	El recurso elaborado es creativo		
10.	El recurso elaborado es producto de un aprendizaje activo		

BIBLIOGRAFÍA

- Freire, M. J., Campoverde, C., Jara, P., La Rota, J., & Puga, E. (30 de julio de 2020). *Método para evaluar espacios peatonales urbanos y su aplicación en Ambato, Ecuador*. (P. Rivas Mariño, Editor) Obtenido de ResearchGate.
- 12, N. (2013). *Ministerio de Transportes y Obras Públicas*. Quito.
- Acuña, M. (2021). *Aprendizaje por competencias: aprendiendo a ser*. evirtualplus.
- Agencia Nacional de Tránsito. (2021).
- Agencia Nacional de Tránsito. (2022). *SCSG*. Obtenido de Límites de velocidad en la vía pública: <https://www.cscg.gob.ec/index.php/noticias/item/562-conozca-los-limites-de-velocidad-en-la-via-publica#:~:text=El%20%20C3%ADmite%20m%20C3%A1ximo%20de%20velocidad,h%20y%20el%20rango%20moderado%20de>
- Agencia Nacional de Tránsito. (2022). *Visor de Siniestralidad Visual*. Obtenido de <https://www.ant.gob.ec/visor-de-siniestralidad-estadisticas/>
- Alomá, M., Crespo, L., Gonzáles, K., & Estéves, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive*.
- Álvarez, J. (2018). *Transporte Público: Problemas, retos y soluciones*. Madrid. Obtenido de <https://madrid.ccoo.es/62b29ecf8554a026ce5d5462ef9eb295000045.pdf>
- Anguita, M., & Varela, C. d. (2013). *Cosmo educa*. Obtenido de <https://www.iac.es/cosmoeduca/creditos.html>
- Arteaga, R., & Figueroa, M. (2017). *La guía didáctica: Sugerencias para su elaboración y utilización*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela. Obtenido de <https://docplayer.es/189689490-La-guia-didacticasugerencias-para-su-elaboracion-yutilizacion.html>
- Barahona, C. (2022). *Uso de los recursos didácticos digitales para motivar el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de séptimo año paralelo "B", de Educación General Básica, de la Unidad Educativa "José María Román", de la ciudad de Riobamba*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Bernal et al. (2011). *Pautas para el conocimiento, conservación y uso sostenible de las plantas medicinales nativas en Colombia: Estrategia nacional para la conservación de aprendizaje*. Colombia: HUMBOLDT. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/44913_60278.pdf
- Bichachi, S. (2017). El uso de las listas de chequeo como una herramienta para controlar la calidad de la ley.
- Brenson, G. (2002). *Constructivismo criollo: una metodología facilitadora de la educación holística. Notas de clases de la diplomatura en facilitación del desarrollo y educación experiencial compilación teórica para fines educativos*. Amauta International.
- Briceño, G. (2021). *Trabajo colaborativo: la importancia del trabajo en equipo y de un grupo cohesionado en las escuelas*. Servicio Social.
- Britton, L. (2011). *Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés*. Lima: Universidad de Colima. Obtenido de https://cenedic.uco.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf

- Crespo, S. (2022). *Creando entornos estimulantes para el aprendizaje*. Red Social Educativa .
- Criollo, N. (2018). *INFLUENCIA DEL USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO C DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TRES DE NOVIEMBRE AÑO LECTIVO 2017-2018*. CUENCA: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALECIANA SEDE CUENCA. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16015/1/UPS-CT007765.pdf>
- Cruz, C., Olivares, S., & Martín, G. (2014). *Metología de la investigación* (Primera ed.). México: PATRIA.
- Cuarán-Casa, Gabriela * Quijije-Cedeño, Marlon *Torres-Espín, Enma Mariely**Cabezas-Mejía, Edison Damián**. (2021). Implementación guía didáctica informatizada para el proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad. *SIGMA*, 11. doi:ISSN 2631-2603
- DeConceptos.com. (9 de Septiembre de 22). *DeConceptos.com*. Obtenido de Guía del estudiante: <https://deconceptos.com/general/guia>
- Días, K., Acosta, S., & Ríos, R. (2022). *Vias PUCPE*. Obtenido de Intersecciones a desnivel: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/viaspucp/2022/01/19/intersecciones-a-desnivel/>
- Ecuador, M. d. (2017). *Guía de sugerencias de actividades experimentales*. Quito-Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Libro-Guias-de-sugerencias-de-actividades-experimentales-2017.pdf>
- Educación, M. d. (2022). *GUÍA DIDÁCTICA DE IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR PARA EGB Y BGU CIENCIAS NATURALE*. Obtenido de file:///C:/Users/Jhonnatan/Pictures/GUIA-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-CCNN.pdf
- Feijoo, R. (2022). LA GUÍA DIDÁCTICA, UN MATERIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO. EVALUACIÓN Y MEJORAMIENTO DE SU CALIDAD EN LA MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA DE LA... *Iberoamericana de Educación*, 19. Obtenido de file:///C:/Users/PC/Downloads/ArticuloGuiadidctica.pdf
- Felizia, J., & Felizia, L. (2016). *AUTOPISTAS*. 2018: HIGHWAY CAPACITY M.
- Fink, D. (2018). Aprendizaje activo. *WPOW*. Obtenido de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/18959>
- FRED Engineering. (2021). *Manual de Seguridad urbana en Ecuador*. Quito.
- García, J., & Sánchez, O. (2020). *ANÁLISIS DE LA COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL COSTO DE TRANSPORTE TERRESTRE Y EL LEAD TIME DE LAS RUTAS FISCALES DE LA REGIÓN CENTROAMERICANA*. Salvador: FEPADE.
- García, M. (2018). GUÍA PARA LA PRODUCCIÓN Y USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES. *Asociación educación abierta* , 1. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%20c3%8dA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%20c3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%20c3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, S. (2021). *¿Qué es el aprendizaje activo?* Monterrey: Institute for the future of education.

- Giménez, N. (29 de Enero de 2023). *EDUCACREA*. Obtenido de <https://educrea.cl/medios-audiovisuales/>
- GOOGLE EARTH. (2022). Obtenido de GOOGLE EARTH: <https://earth.google.com/web/>
- GOOGLE MAPS. (2022). Obtenido de GOOGLE MAPS:
<https://www.google.com/maps/dir/Tubasec+C.A.,+Av.+9+de+Octubre,+Riobamba/Via+Licto++Riobamba/@-1.7140013,-78.6431694,14z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0x91d3a9b70a094c93:0x1ec941b9c3038c9!2m2!1d-78.6315079!2d-1.689353!1m5!1m1!1s0x91d3a986417efa09:0x4>
- Guanoluisa, M. (2018). *Utilización de recursos didácticos en la recuperación pedagógica del área de Ciencias Naturales de los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica del Colegio César Viera, Parroquia Juan Montalvo, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi*. Ambato - Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28852/1/0502523897%20Marcia%20Irene%20Guanoluisa%20Chasi.pdf>
- Gutiérrez, J., Constanza, C., & Orjuela, J. (2016). *LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL COLEGIO VENEZIA*. Bogotá.
- Hernández, M. (2017). *Rol del estudiante en la sociedad*. Prezi.
- Hernández, M. (3 de Agosto de 2022). *UNIVERITAS*. Obtenido de <https://calidad.umh.es/plan-director/plan-de-mejora/>
- INDESS. (2022). *Diseño de Investigación: Enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto*. Andalucía.
- INEN. (2011). *Señalización vial. Parte 2. Señalización horizontal*. Quito, Pichincha, Ecuador. Recuperado el 9 de Noviembre de 2022
- INEN. (2011). *Señalización vial. Parte vial. Señalización vertical*. Quito, Pichincha, Ecuador. Recuperado el 9 de Noviembre de 2022
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2021). *INEC*. Obtenido de Accidentes de Tránsito en Ecuador:
[https://www.ecuadorencifras.gob.ec/search/accidentes+de+transito/#:~:text=En%20el%20pa%C3%ADs%20se%20registraron,Estad%C3%ADstica%20y%20Censos%20\(INEC\)](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/search/accidentes+de+transito/#:~:text=En%20el%20pa%C3%ADs%20se%20registraron,Estad%C3%ADstica%20y%20Censos%20(INEC)).
- Instituto Nacional de vías . (2018). *Glosario de Manual de diseño de carreteras*. Colombia.
- Jiménez, M. (2018). *PLANIFICACIÓN, PLAN, PROGRAMA, PROYESTO*. *DOCPLAYER*.
- Landacay Ortega, J. A. (2022). *“AUDITORÍA DE SEGURIDAD VIAL EN LA VÍA CATAMAYO SAN PEDRO DE LA BENDITA (KM 00-KM 12), PROVINCIA DE LOJA”*. Riobamba.
- Larissa, H. (2019). *Nemours TeensHealth Logo*. Obtenido de <https://kidshealth.org/es/teens/lungs.html#:~:text=Los%20pulmones%20y%20el%20aparato%20respiratorio%20nos%20permiten%20respirar.,el%20nombre%20de%2022respiraci%C3%B3n%22>.
- LEDiL. (2018). *LEDiL*. Obtenido de Iluminación Vial: <https://www.ledil.com/es/area-de-aplicacion/iluminacion-vial/>

- LEY ORGANICA DE TRANSPORTE TERRESTRE TRANSITO Y SEGURIDAD VIAL. (2014). Quito. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2016/04/LEY-ORGANICA-DE-TRANSPORTE-TERRESTRE-TRANSITO-Y-SEGURIDAD-VIAL.pdf>
- Llanes, M., & Zulema, P. (2019). *Ciencias Naturales tercer grado de Educacion General Básica*. Quito-Ecuador.
- López, C. (2021). *FACILITAR EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA PARTICIPACIÓN EN CLASE*. Corpoeducación.
- López, F. (2005). Metodologías participativas en la enseñanza universitaria. Madrid: Narcea. *Interuniversitaria de Formación del*, 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411311016.pdf>
- Lozano, G., & Muñoz, D. (2018). Perspectiva de la seguridad vial en países de desarrollo. *Espacios*.
- Lucea, J. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje*. Valladolid: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf;jsessionid=C20F305497FBA69FF0849442B458BECC?sequence=1>
- Martínez, M. (2010). Recursos Didácticos en la Enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas. *INOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf
- Mazón, V., Bastidas, K., & Jimbo, F. (2022). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo en el subnivel medio. *Reimundo* , 6.
- Mejía, F., Parra, M., & Cática, J. (2021). El modelo pedagógico: una reflexión desde la dimensión didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *ESPACIOS*, 10.
- Melara, M. (2018). *La relación entre calidad de servicio y satisfacción del cliente*.
- Mendoza, C., Alvis, H., & Camargo, W. (2005). *Manual de Planeación y Diseño para la Administración del Tránsito y el Transporte* (Segunda ed.). Bogotá: D,C.
- Ministerio de Educación. (2016). *Fundamentos epistemológicos y pedagógicos en el área de Ciencias Naturales*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/1-CCNN.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Fundamentos epistemológicos y pedagógicos en el área de Ciencias Naturales*. Quito.
- Ministerio de Educación Pública. (2016). *Programa de estudios de ciencias naturales para primero y segundo ciclo de la Educación General Básica*. San José, Costa Rica: MEP.
- Ministerio de Transporte y Obras Públicas. (2013). *Norma para estudios y diseños viales*. Quito.
- Ministerio de Transporte y Obras Públicas. (2022). *Gobierno del Encuentro*. Obtenido de Estrategia Nacional de Movilidad Segura 2022-2030: <https://www.obraspublicas.gob.ec/estrategia-nacional-de-movilidad-segura-2022-2030-es-segura/>
- Ministerio del Interior. (2017). *Los conductores-Principios fundamentales del tráfico*. Madrid.

- Mondéjar, S. (2018). ¿CÓMO AFRONTAR LA DESMOTIVACIÓN DEL ALUMNADO DESDE LA PERSPECTIVA DEL PROFESORADO DE PRIMARIA? *UJI*, 19. Obtenido de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/175792/TFG_2018_CastellMondejar_Sara.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Monroy, M., & Nava, M. (2018). *Metodología de la Investigación*. Éxodo.
- Mora, E. (2017). ¿Por qué es tan difícil introducir el aprendizaje activo en escuelas públicas españolas? *iEducativa*.
- Morocho, A., & Rodríguez, J. (2019). *La calidad de servicio del transporte público urbano en la ciudad de Azogues*. Cuenca: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALECIANA.
- MTOP. (2013). *Norma para estudios y diseños viales* (Vol. 2). Quito, Ecuador.
- Murciego, R. (2019). Auditorías de Seguridad Vial en las carreteras nacionales del Ecuador. *Asociación Española de la carretera*.
- Murillo, G. V. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf
- NEVI-12. (2013). *Ministerio de Transportes y Obras Públicas*. Quito.
- Oñate, E. (2021). Análisis de las políticas públicas en seguridad vial en Ecuador, desde la perspectiva de la educación ciudadana.
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Accidentes viales "Una epidemia silenciosa y ambulante" que mata a 1,3 millones de personas por año*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2022/06/1511112>
- Organización Mundial de la Salud, Comisiones Regionales de las Naciones Unidas. (2021). *Plan mundial del Decenio de Acción para la Seguridad Vial*.
- Ortega, M. (2018). *El papel de las preguntas poderosas dentro del aula*. EDUCACIÓN 3.0.
- Parera, A. (18 de julio de 2017). *Pavimentos flexibles y pavimentos rígidos*. Obtenido de UNIFORT: <https://www.unifort.es/pavimentos-industriales/pavimentos-flexibles-pavimentos-rigidos/>
- Pérez, F. (2022). *Accidente de Tránsito*.
- Phillip, J., Gordon, L., & Richard, L. (2002). *Auditoría de Seguridad Vial* (2 ed.). (A. Drummond, Ed.) Canberra, Australia: AUSTRROADS. Recuperado el 7 de Noviembre de 2022
- Pilco, Y. (2022). *Propuesta para el mejoramiento de calidad de servicio para el Transporte Intraprovincial (Pungalá, Licto y Chambo)*. Riobamba: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/17360/1/112T0351.pdf>
- Pineda, B. (2019). Aplicación de la distancia de visibilidad de adelantamiento. *Ingeniería*.
- Pineda, M., Zamora, E., Alves, D., & Ponce, M. (2018). *Guía técnica para la aplicación de auditorías de seguridad vial en los países de América Latina y el Caribe*. Retrieved from <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Gu%C3%ADa-t%C3%A9cnica-para-la-aplicaci%C3%B3n-de-auditor%C3%ADas-de-seguridad-vial-en-los-pa%C3%ADses-de-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe.pdf>
- Pino, R., & Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Scientific*, 20. doi:e-ISSN: 2542-2987

- Pivaque, J. (2019). *Análisis de la señalización horizontal y vertical para la seguridad vial en tramo km15 vía Rocafuerte-Cerro del Junco*. Jipijapa.
- Quezada, B. (2016). *PROPUESTA METODOLÓGICA: "ELEMENTOS DEL ENTORNO PARA ELABORAR MATERIAL DIDACTICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PEDRO VICENTE MALDONADO"*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13184/1/UPS-CT006820.pdf>
- Quintilla, J., Camacho, M., & Segura, L. (2019). *EVALUACIÓN DE LA CALIDAD EN EL SERVICIO MEDIANTE EL MODELO SERVQUAL A UNA MICROEMPRESA CHOCOLATERA. RILCO*.
- Ramírez Kerlly & Vallejo Giomara. (s.f.). *"Los recursos didácticos y su incidencia en el proceso de aprendizaje significativo del área de Ciencias Naturales"*. Guayaquil - Ecuador: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40674/1/RAMIREZ%20JAIME%20%20KERLY%20-%20VALLEJO%20GONZ%c3%81LEZ%20GIOMAR.pdf>
- Ramírez, K., & Vallejo, G. (2019). *"Los recursos didácticos y su incidencia en el proceso de aprendizaje significativo del área de Ciencias Naturales"*. Guayaquil - Ecuador: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40674/1/RAMIREZ%20JAIME%20%20KERLY%20-%20VALLEJO%20GONZ%c3%81LEZ%20GIOMAR.pdf>
- Ramírez, L. (2017). *La comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros. Intitute for the Future of Education*.
- Ramírez, L. (2017). *La comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros. Intite for the Future of Education* .
- Ramón, S. (2018). *Aprendizaje basado en juegos. Comunicar*.
- Restrepo, R., & Waks, L. (2018). *APRENDIZAJE ACTIVO PARA EL AULA: UNA SÍNTESIS DE FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS. UNAE, 3*.
- Rodriguez, J. (2017). *Materiales y recursos en contextos Comunitarios*. Barcelona: GRAÓ. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=3jgdEGZSjKgC&printsec=frontcover&hl=es&so#v=onepage&q&f=false>
- Ruiz, R., & Vélez, J. (2022). *JUEGOS INTERACTIVOS Y SU IMPORTANCIA EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS . EDUCARE*.
- S, P., & Ramírez, S, M. F. (2011). *Modelos, Recursos Tecnológicos y Mecanismos de Gestión del Conocimiento en Educación y Formación. TEMOA, 19*. Obtenido de <https://recursos.educoas.org/publicaciones/temoa-un-cat-logo-de-recursos-educativos-abiertos-para-ambientes-virtuales-iniciativa>
- Salomon, E., Berg, L., & Martin, D. (2008). *Biología 8*. Mexico.
- Samper, M. (2019). *La Transformación del Aprendizaje con el uso de Tecnologías Educativas. THEDIALOGUE*.

- Sánchez Cento, G. N. (2022). “AUDITORÍA DE SEGURIDAD VIAL PARA LA VÍA E490, PENIPE – BAÑOS, PROVINCIA DE CHIMBORAZO”. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Repositorio ESPOCH.
- Santizo, M. (2021). Qué son los recursos y materiales didácticos digitales. En *Recursos y materiales didácticos digitales* (pág. 22). Guatemala: División de Desarrollo Académico.
- school, F. I. (2019). Obtenido de <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/#:~:text=Adivinanzas,su%20atenci%C3%B3n%20y%20a%20desarrollarse%20intelectualmente>.
- SECAP. (2019). Quito.
- Servicio Nacional de Normalización INEN. (2017). *Accesibilidad de las personas al medio físico, elementos urbanos*. Quito.
- Shawn, B., & Tapia, O. (2022). Competencias científicas en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales. *Portal de la Ciencia, III*(1), 13-26. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/307/593>
- Sierra, H. (2013). *El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje*. UNPA. Obtenido de <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf>
- UNESCO. (2012). *Informe del Decenio de la Educación para el Desarrollo Sostenible*. Francia .
- UNIVERSIA. (2018). 10 ventajas del aprendizaje activo.
- Useche, G., & Vargas, J. (2019). Una revisión desde la epistemología de las ciencias, la educación STEM y el bajo desempeño de las ciencias naturales en la educación básica y media. *TEMAS, III*(13), 13. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-UnaRevisionDesdeLaEpistemologiaDeLasCienciasLaEduc-7169079.pdf>
- Utrera, F. (2020). *Compartir conocimientos ayuda a los estudiantes a mejorar su aprendizaje*. HOMODIGITAL.
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo* .
- Vásquez, F. (2020). Modelo Heteroestructurante y Autoestructurante. *Scribd*.
- Vásquez, L., & Mosquera, J. (2022). ¿Cómo las salidas de campo pueden ser una estrategia didáctica para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación primaria y secundaria? Una revisión documental. *LadECiN, I*(1), 210. Obtenido de <https://revistaladecin.com/index.php/LadECiN/article/view/37/27>
- Velázquez, M. (2019). RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL AULA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ARGUMENTATIVA EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA. En *RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL AULA* (pág. 59). MEDELLÍN: UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4738/Recursos%20did%C3%A1cticos%20en%20el%20aula%20para%20el%20desarrollo....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- VIGITRACK. (2013). *TECNOLOGÍA PARA EL CONTROL, ADMINISTRACIÓN, MONITOREO SATELITAL*. Ecuador.

- Villacreses, E., Lucio, A., & Hernán, C. (2016). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo en los estudiantes de bachillerato. *SINAPSIS*.
- Vique, E. (8 de Marzo de 2019). Propuesta de un modelo de mejoramiento de la calidad del servicio y satisfacción de los usuarios del transporte público y comercial del cantón Chambo, provincia de Chimborazo. Riobamba: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/11473/1/112T0108.pdf>
- Yampolsky, G. (2021). Auditorías en Seguridad Vial. *Vías*.
- Zerega, G. (2022). *Las carreteras de las ciudades aisladas en América Latina son más mortales que las de metropolis*. México.
- Zubiría, J. (2015). *Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante*. Colombia: Magisterio. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Los_modelos_pedag%C3%B3gicos/_NspEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1

ANEXOS

Anexo 1: Evidencias tomadas en la escuela de educación básica “Jesús Infante”



Fuente: Entrevista a la docente de tercer grado.

Realizado por: Paulina Mendes



Fuente: Encuesta a estudiantes de tercer grado.

Realizado por: Paulina Mendes

Anexo 2: Formato de la encuesta a estudiantes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías

Carrera de Educación Básica

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Objetivo: Identificar los recursos didácticos que utilizan los docentes del área de Ciencias Naturales, de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante”, en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de tercer grado.

Indicaciones: Señale con una X la respuesta correcta según su criterio.

- 1. ¿En la asignatura de Ciencias Naturales los docentes utilizan herramientas innovadoras y creativas para sus clases?**
 - a. Siempre ()
 - b. A veces ()
 - c. Nunca ()
 - d. Rara vez ()
- 2. ¿El docente estimula el interés la utilización el uso de recursos didácticos?**
 - a. Siempre ()
 - b. A veces ()
 - c. Nunca ()
 - d. Rara vez ()
- 3. ¿Cuáles son recursos utilizados por los docentes para el aprendizaje de Ciencias Naturales?**
 - a. Libros, folletos, lamina ()
 - b. Videos educativos, computadora ()
 - c. Pizarras digitales
 - d. Tarjetas ()
- 4. ¿En la asignatura de Ciencias Naturales disfruta cuando aprende mediante audios y videos?**
 - a. Siempre ()
 - b. A veces ()
 - c. Nunca ()
 - d. Rara vez ()
- 5. ¿Los docentes usan nuevos recursos didácticos para expandir los conocimientos en Ciencias Naturales?**
 - a. Siempre ()
 - b. A veces ()
 - c. Nunca ()
 - d. Rara vez ()

- 6. ¿Elije los juegos interactivos que facilite el entendimiento de los temas de Ciencias Naturales en el aula?**
- a. Juegos de memoria ()
 - b. Rompecabezas ()
 - c. Juegos de mesa ()
 - d. Ninguno ()
- 7. ¿Disfruta de los juegos interactivos que desarrolla tu profesor en clases?**
- a. Si ()
 - b. No ()
- 8. ¿Considera usted que mediante los juegos que aplica su profesor comprende de mejor manera los contenidos de Ciencias Naturales?**
- a. Si ()
 - b. No ()
- 9. ¿Sí su profesor envía tareas a la casa, cuál de las siguientes herramientas didácticas usa?**
- a. Juegos interactivos ()
 - b. Folletos ()
 - c. Láminas ()
 - d. Videos ()
 - e. Otros.....
- 10. ¿Su profesor los motiva para un aprendizaje activo y usa recursos didácticos de manera autónoma?**
- a. Si ()
 - b. No ()

Muchas Gracias por su colaboración

Anexo 3: Guía de entrevista a docentes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Carrera de Educación Básica

GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo: Conocer cuáles son los recursos didácticos que usa en las clases de Ciencias Naturales, en la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercer grado.

DATOS GENERALES

Identificación	
Nombre y Apellido	

1. ¿Cree usted que el uso de recursos didácticos es importante?
2. ¿Cuáles son los recursos didácticos que usted usa al momento de impartir su clase?
3. Cree usted que las autoridades de la Escuela de Educación Básica “Jesús Infante” tiene interés que sus docentes apliquen nuevos recursos didácticos
4. ¿De qué manera le ayuda los recursos didácticos para el proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes?
5. ¿Considera usted que en la manera que imparte clases de Ciencias Naturales despierta el interés y curiosidad de sus estudiantes?
6. ¿Piensa usted que la metodología a través de juegos de memoria, rompecabezas, juegos de mesa, desafíos ayuda a que los estudiantes comprendan los contenidos?
7. ¿El uso de videos, audios favorece en el proceso enseñanza aprendizaje en Ciencias Naturales?
8. ¿Los estudiantes se encuentran en la capacidad de ver y operar el espacio con carácter recreativo en el área de Ciencias Naturales?
9. ¿Usted ha verificado la existencia de una guía para el aprendizaje para la Escuela de Educación Básica en el área Ciencias Naturales?
10. ¿Considera la importancia de una guía didáctica que fomente el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales?

Muchas Gracias por su colaboración