UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Educación Básica - Presencial

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Gamificación para el desarrollo del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales

Autor:

Jonnathan Xavier Lituma Pacheco

Autora:

Jessica Gabriela Padilla Barros

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Formación integral y desarrollo profesional docente

Autor:

Jonnathan Xavier Lituma Pacheco

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autor:

Jessica Gabriela Padilla Barros

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Docente Tutor	Ana Mari Pimental Garriga
CÓDIGO ORCID	0000-0003-4368-4863

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Primeramente, a Dios, por haberme permitido llegar a esta etapa, por ser mi fuente de sabiduría, paz, guía y fortaleza en cada paso de mi camino y las decisiones de mi vida. A mi hijo Dominic, por ser la motivación e inspiración de cada día y el gran motor que me impulsa a seguir adelante, llegar cada vez más lejos. Este gran logro no es solo mío, es tuyo, porque en cada página escrita esta tus sonrisas, gestos. Aunque eres recién un bebe, tu simple existencia es la mayor fuerza para continuar y no rendirme enseñándome que el esfuerzo tiene su recompensa.

A la madre de mi hijo y mi novia Karen, por llegar a mi vida y convertirte en mi compañera incondicional en esta recta final. Gracias por tu paciencia en los días de estrés, por las palabras de aliento cuando más las necesitaba y por celebrar conmigo cada pequeño avance si fuera tuyo. Tu amor y apoyo fueron un oasis en medio de este camino. Este logro también lleva un pedacito de ti.

A mis padres, que me han apoyado en cada decisión y han sido un pilar fundamental desde mis primeros pasos, porque cada logro ha sido posible gracias a sus sacrificios, desvelos, amor y fe en mí. A mis hermanos/as, por ser mi refugio en esos días que sentía que me daba por vencido, recordarme que no estaré solo jamás y estarán conmigo en cada paso y me darán fuerza, para no rendirme, y seguir adelante, por no desampararme y ayudarme cuando más los necesitaba. Este logro también les pertenece, porque crecimos soñando juntos, luchando y aprendiendo unos de otros.

Jonnathan Xavier Lituma Pacheco

Primeramente, a Dios, por ser el motor de mi vida, por acompañarme en esta trayectoria, por darme su infinito amor, inteligencia, sabiduría y paciencia, por permitirme cumplir mis metas y sueños. Se que a veces la vida se pone complicada, pero gracias, Dios, por esos pequeños detalles que me hacen saber que siempre estás conmigo. De igual manera, a mis padres, quien con su amor, esfuerzo y apoyo constante me han acompañado en cada etapa de mi formación académica. A mis hermanos, por aconsejarme y por estar en todo momento conmigo. Finalmente, a mis seres queridos por brindarme palabras de aliento durante este proceso.

Jessica Gabriela Padilla Barros

RESUMEN

Esta presente investigación de trabajo de integración curricular (TIC), denominado "Gamificación para el desarrollo del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales. Este trabajo tiene como objetivo proponer la gamificación mediante una guía de actividades para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud de las Ciencias Naturales en tercero año de EGB. Asimismo, para este trabajo se empleó una metodología enfocada en el paradigma interpretativo, centrado en un enfoque cualitativo, utilizando el método de estudio de caso. De la misma manera, se aplicó tres técnicas: entrevista, observación directa y revisión documental, con sus respectivos instrumentos: guía de preguntas, guía de observación y ficha de revisión documental. En cuanto al análisis de la información obtenida, se realizó la elaboración de la propuesta titulada guía de actividades "Descubriendo, aprendiendo y jugando: los órganos de mi cuerpo", esta guía cuenta con seis actividades organizadas en secuencias didácticas. Como conclusión, se establece que las dificultades de atención, participación e interés en las Ciencias Naturales deben abordarse mediante estrategias educativas innovadoras basadas en la gamificación, puesto que permiten que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de enseñanza aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: gamificación, proceso de enseñanza aprendizaje, Ciencias Naturales, guía de actividades.

ABSTRACT

This research project on curriculum integration (TIC) is entitled “Gamification for the development of curriculum block 2: The human body and health in the teaching and learning process of Natural Sciences.” The aim of this project is to propose gamification through a guide of activities to contribute to the development of the teaching and learning process, specifically in curriculum block 2: Human body and Health in Natural Sciences in the third year of EGB. Likewise, for this work, a methodology focused on the interpretive paradigm was used, centered on a qualitative approach, using the case study method. Similarly, three techniques were applied: interview, direct observation, and document review, with their respective instruments: question guide, observation guide, and document review form. Regarding the analysis of the information obtained, a proposal entitled “Discovering, learning, and playing: the organs of my body” was developed. This guide has six activities organized into teaching sequences. In conclusion, it is established that difficulties in attention, participation, and interest in natural sciences should be addressed through innovative educational strategies based on gamification, as they allow students to become actively involved in their teaching-learning process.

KEYWORDS: gamification, teaching and learning process, Natural Sciences, activity guide.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

Capítulo I 12

1.1 Introducción 12

1.2 Planteamiento del Problema 14

1.3 Pregunta de Investigación 17

1.4 Justificación 17

1.5 Objetivos de la investigación 18

1.5.1 Objetivo general 18

1.5.2 Objetivos específicos 19

CAPÍTULO II 19

2.1 Antecedentes 19

2.1.1 Internacionales 19

2.1.2 Nacionales 22

2.1.3 Locales 24

2.2 Fundamentación Teórica 26

2.2.1 Proceso de Enseñanza Aprendizaje 26

2.2.2 Gamificación 34

2.3 Fundamentación Curricular 42

2.3.1 Currículo de las Ciencias Naturales del Bloque Curricular 2 42

2.3.2 Contribución al Desarrollo del Perfil de Salida al Bachillerato Ecuatoriano .43

CAPÍTULO III 44

3.1 Metodología de la Investigación 44

3.2 Paradigma de la Investigación 44

3.3 Enfoque de la Investigación 44

3.4 Tipo de Investigación: Estudio de Caso 45

3.5 Diseño del Estudio de Caso 45

3.6 Unidad de Análisis 47

3.7 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información 47

3.7.1 Técnicas 47

3.7.2 Instrumentos 48

3.8 Consideraciones Éticas 50

CAPÍTULO IV 50

4.1 Análisis de la Información 50

4.2 Codificación de Primer Nivel 51

4.3 Reducción de la información 53

4.3.1 Reducción de la información de la Entrevista 53

4.3.2 Reducción de la información de la Guía de Observación..... 55

Reducción de la información de la Revisión Documental..... 56

4.4 Codificación de Segundo Nivel..... 57

4.4.1 Red Semántica.....60

4.5 Triangulación 61

4.6 Interpretación de Resultados de la triangulación..... 71

4.7 Discusión de resultados..... 73

CAPÍTULO V..... 75

5.1 Propuesta..... 75

5.2 Nombre de la Propuesta..... 75

5.3 Origen de la Propuesta..... 76

5.4 Objetivo General de la Propuesta 76

5.5 Fundamentos Teóricos..... 77

5.5.1 Fundamentos Didácticos ..... **¡Error! Marcador no definido.**

5.5.2 Fundamentos Didácticos 77

5.5.3 Secuencia Didáctica 78

5.6 Principal Resultado Científico..... 79

5.6.1 Estructura De La Propuesta 79

CAPÍTULO VI 80

REFERENCIAS **84**

Índice de tablas

Tabla 1 Codificación de primer nivel 51

Tabla 2 Codificación de segundo nivel 57

Tabla 3 Triangulación 62

Índice de figura

Figura 1 Red semántica 60

Capítulo I

1.1 Introducción

En el presente trabajo de Integración Curricular se conforma de seis capítulos. Dentro del primer capítulo se expone el planteamiento del problema de investigación, el cual se enfoca en la desmotivación que presentan los estudiantes en el aprendizaje de las Ciencias Naturales, y es allí donde surgen problemáticas como el desinterés, desmotivación, falta de atención a las clases. Ante esta gran necesidad surge el objetivo de nuestra investigación, orientado a proponer el uso de actividades gamificadas en la asignatura de Ciencias Naturales para Educación Elemental, con el fin de fortalecer su interés y participación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el segundo capítulo se abordan los antecedentes investigativos a nivel internacional, nacional y local relacionados con la enseñanza de las Ciencias Naturales y el uso de la gamificación como estrategia pedagógica. Se revisan estudios previos que evidencian la efectividad de metodologías activas y lúdicas para mejorar la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. Además, se desarrolló la fundamentación teórica que sustenta la investigación, analizando en profundidad las categorías de proceso de enseñanza aprendizaje y gamificación con sus respectivas subcategorías. Se abordan aspectos como planificación pedagógica, estrategias didácticas, participación estudiantil, evaluación, uso de recursos, relación docente-estudiante, elementos lúdicos, diseño centrado en el estudiante, motivación, interacción social, retroalimentación y resultados de aprendizaje. Finalmente, se presenta la fundamentación curricular basada en el Currículo 2016 y el Currículo priorizado 2025.

De la misma manera, en este capítulo tres, se detalla el camino metodológico seguido para alcanzar los objetivos propuestos. Se explica el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo adoptados, así como el tipo de investigación correspondiente al estudio de caso,

desarrollado en tres fases: diseño, realización y análisis. Se describe la unidad de análisis conformada por 32 estudiantes de tercer año de EGB y su docente, seleccionados mediante un muestreo por conveniencia. Asimismo, se presentan las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de información: observación directa con su guía de observación, entrevista semiestructurada con su guía de preguntas y revisión documental con su ficha correspondiente. Finalmente, se exponen las consideraciones éticas que garantizaron la protección de la identidad y confidencialidad de los participantes, en cumplimiento de la narrativa constitucional.

Asimismo, en el cuarto capítulo del análisis e interpretación de resultados, se presenta el proceso sistemático de análisis de la información obtenida a través de los tres instrumentos aplicados. Se desarrolló la codificación de primer nivel, donde se asignaron códigos a cada indicador para facilitar su identificación y organización. Luego, se procede a la reducción de la información de la entrevista, la guía de observación y la revisión documental, extrayendo los hallazgos más relevantes de cada fuente. Posteriormente, se realizó la codificación de segundo nivel, que permitió fusionar indicadores. Se incluye la construcción de una red semántica que visualiza las relaciones entre las categorías estudiadas. Finalmente, se presenta la triangulación de datos, contrastando los resultados de los tres instrumentos, y la interpretación de los hallazgos de los referentes teóricos y antecedentes investigativos.

Por otra parte, en el quinto capítulo se desarrolla la propuesta denominada “Descubriendo, aprendiendo y jugando: los órganos de mi cuerpo”, una guía de actividades gamificadas para el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud. Se explica el origen de la propuesta a partir de los resultados del diagnóstico, así como el objetivo general orientado a promover un aprendizaje significativo en los estudiantes mediante la gamificación. Se presentan fundamentos didácticos, el enfoque constructivista y la secuencia didáctica organizada en tres momentos: anticipación, construcción y consolidación. La guía se estructura en tres actividades

principales, cada una planificada para trabajar dentro de dos secciones en tres semanas, con sus respectivos objetivos, destrezas, indicadores de evaluación, recursos de apoyo.

Finalmente, en el último capítulo se expone las conclusiones derivadas del estudio, organizadas en función del objetivo general y de los objetivos específicos planteados al inicio de la investigación. Se destaca como el diagnóstico permitió identificar las necesidades del estudiantado, como el análisis teórico fundamento la propuesta, como la estructuración de la guía respondió a dichas necesidades y como la valoración de los expertos confirmó su pertinencia y factibilidad. Asimismo, se formulan recomendaciones dirigidas a los docentes del subnivel elemental para incorporar la gamificación en sus prácticas pedagógicas, a las autoridades institucionales para promover espacio de formación continua, a la Universidad de Educación para fortalecer el abordaje de esta estrategia de la formación docente, y a futuros investigadores para implementar la propuesta en contextos reales y profundizar en el estudio de la gamificación en otras áreas del currículo.

1.2 Planteamiento del Problema

En el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de la Educación General Básica (EGB), el interés y la motivación de los estudiantes cumplen un rol fundamental para lograr una participación activa y generar aprendizajes significativos (Mendoza et al., 2025). Sin embargo, cuando los métodos empleados en el aula no responden a las necesidades e interés de los estudiantes, el desarrollo formativo se ve interrumpido, reflejándose poco interés, escasa atención y desmotivación durante la jornada de clases. Esta circunstancia reduce la intervención de los niños en los trabajos asignados y disminuye la eficacia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

La presente investigación surgió mediante la observación desarrollada en las prácticas preprofesionales, las cuales fueron llevadas a cabo con estudiantes de una unidad educativa en

una zona rural de la provincia del Azuay, perteneciente a la Ciudad de Cuenca. Cabe mencionar, que esta institución pertenece al sistema educativo fiscal, el cual brinda una educación regular, con modalidad presencial en jornadas matutina y vespertina. Dentro de este contexto, se trabajó con los alumnos del tercer año de Educación Básica, de la sección matutina, conformados por un total de 32 niños y niñas con edades entre 7 y 8 años. En este sentido, resulta relevante mencionar que dentro del aula de clase no se identificó alguna discapacidad entre los niños.

Durante los días de prácticas, se pudo observar que, en el lapso de las clases los educandos se distraían con facilidad utilizando útiles escolares, juguetes, objetos personales o materiales del entorno. A la vez, interactuaban con sus compañeros de las otras filas mientras realizaban las actividades, lo que provocaba interrupción en la clase distrayendo así, a la docente y a los demás niños. Estas manifestaciones se presentaban en diversas asignaturas tales como Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, sin embargo, se evidenciaron con mayor énfasis en esta última, específicamente en el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, donde los sujetos mostraban poca atención, escaza participación y bajo interés por los contenidos abordados, lo que generaba un deficiente desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, las posibles causas que suscitan este problema se relacionan con la falta de actividades interactivas dentro de las planificaciones educativas y a su vez la escasez de estrategias lúdicas para abordar las temáticas, lo cual dificulta la participación activa de los estudiantes y reduce su interés por aprender. Sumado a esto, en el aula de tercero existen limitados recursos para desarrollar un aprendizaje significativo, lo que impide que los contenidos sean comprendidos de manera dinámica y adecuada al contexto. Así mismo, se evidencia diariamente el uso del libro de trabajo como principal recurso didáctico y se realizan las mismas actividades todos los días, lo que genera una dinámica repetitiva y monótona dentro del aula.

Como expone el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2018), se evidencia que el desempeño promedio de los estudiantes ecuatorianos en el área de las Ciencias Naturales es de 399/1.000 puntos los cuales se ubican en el nivel 1A de la escala de desempeño. Este nivel, considerado básico, concentra el mayor porcentaje de estudiantes a nivel nacional (39,2%), lo que indica que la mayoría posee habilidades limitadas para comprender los contenidos. Así mismo, un porcentaje significativo de estudiantes se mantienen en niveles inferiores de los deseados. Por ende, en este contexto resulta pertinente promover el uso de estrategias pedagógicas innovadoras que permitan mejorar la comprensión de los contenidos científicos y favorecer al proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, el estudio realizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), reveló que el 38,5% de los alumnos que cursan el sexto año de Educación General Básica (EGB) en el sistema de educación del Ecuador obtiene solo el nivel I en su desempeño para la asignatura de Ciencias Naturales cuando son evaluados. Estos datos ponen de manifiesto que el nivel logrado en esta área tan importante se encuentra por debajo de lo esperado para los estudiantes de la básica media. Por lo tanto, se evidencia la necesidad de investigar las formas de mejorar la enseñanza aprendizaje de esta disciplina.

El estudio de Mares et al., (2004) señala que en México la mayor parte de las propuestas de enseñanza de las Ciencias Naturales consideran al estudiante como un mero repetidor de información y que existe una carencia de actividades prácticas que induzcan al análisis metódico de los contenidos estudiados en clases. En este sentido, se percibe al alumno como un sujeto pasivo de su autoconocimiento, dado a que, dichas actividades no despiertan el interés y motivación del estudiantado. Por lo tanto, es necesario ejecutar estudios que propongan

actividades en el área de Ciencias Naturales que contribuyan a la construcción de conocimientos por parte de los estudiantes.

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024), la falta de estrategias didácticas activas e innovadoras incide en la disminución del interés por las ciencias desde edades tempranas, lo que repercute en la comprensión de conceptos científicos básicos como el cuerpo humano y la salud, así como en, la formación de actitudes positivas hacia el aprendizaje. Ante esta postura, se deduce que el limitado uso de estrategias innovadoras afecta el aprendizaje y actitud frente a las ciencias. De tal manera, se considera fundamental implementar dinámicas o actividades para promover la participación e interés de todo el grupo. Puesto que, la educación en las ciencias durante los primeros años de escolaridad es primordial para despertar, fomentar el interés y la comprensión del entorno.

1.3 Pregunta de Investigación

¿Cómo contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud de las Ciencias Naturales en el tercer año de EGB?

1.4 Justificación

La relevancia de la enseñanza de las Ciencias Naturales es imprescindible dentro del proceso formativo de los estudiantes, debido a que, desde edades tempranas la construcción de conocimientos científicos es esencial para su desarrollo y formación integral. Para ello, a partir de la experimentación de situaciones fuera o dentro de su contexto, los niños serán capaces de comprender, explicar, explorar, formular preguntas y construir nuevas explicaciones a problemas cotidianos que se les presenten en el transcurso de sus aprendizajes (García y Moreno, 2020). Por lo tanto, este trabajo aporta a la literatura existente al proponer una guía de actividades

basadas en la gamificación con la finalidad de fortalecer el proceso educativo de las Ciencias Naturales.

Desde lo metodológico este trabajo busca transformar y desarrollar competencias en los estudiantes, lo cual corresponde al conjunto de actitudes, habilidades y emociones que se fortalecen durante el proceso de enseñanza aprendizaje de cualquier asignatura. Estas competencias permiten a los educandos desenvolverse de manera crítica y autónoma frente a los contenidos presentados en el aula. En este sentido, las actividades gamificadas buscan promover un aprendizaje participativo que impulse la toma de decisiones, el trabajo colaborativo, el interés por la asignatura para desarrollar habilidades prácticas y cognitivas vinculadas con problemas de la vida cotidiana.

Finalmente, este trabajo se justifica desde lo social y práctico, porque, proporciona una solución a la problemática identificada en el tercer año de EGB, con la finalidad de aumentar el interés de los estudiantes por las Ciencias Naturales y el desarrollo eficiente del Bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud. Además, esta investigación es viable, dado a que, la guía de actividades gamificadas pueden implementarse de manera flexible dentro del contexto educativo, basándose en recursos digitales y materiales manipulativos como medios pedagógicos que facilitan su desarrollo. Por ende, esta investigación se considera pertinente y coherente con la realidad de la comunidad pedagógica.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Proponer la gamificación mediante una guía de actividades, para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud de las Ciencias Naturales en tercer año de EGB.

1.5.2 Objetivos específicos

1. Diagnosticar los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales específicamente del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, mediante una guía de observación.

2. Analizar los principales enfoques teóricos y prácticos acerca del desarrollo del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales.

3. Estructurar una guía de actividades de gamificación para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud en tercero de EGB, de acuerdo con las con las potencialidades y necesidades de los estudiantes y las particularidades curriculares de este contenido de enseñanza.

4. Valorar la pertinencia y factibilidad de la guía de actividades basadas en la gamificación para el desarrollo del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en la EGB, mediante el juicio de expertos.

CAPÍTULO II

1.6 Antecedentes

1.6.1 Internacionales

Dentro de este estudio elaborado por Castillo et al., (2023) en Cuba, tuvo como objetivo plantear procesos metodológicos dentro de la localidad para desarrollar la enseñanza de las Ciencias Naturales. La metodología empleada fue, la entrevista, análisis de documento, analítico – sintético y el inductivo-deductivo. Los resultados evidenciaron que la propuesta orientada a fortalecer el vínculo entre el aprendizaje de las Ciencias Naturales y la realidad local facilitó a los

maestros a contribuir las actividades y a la comprensión integrada de los procesos y fenómenos. Aunque el estudio presenta una gran relevancia para la presente investigación, no se profundiza en estrategias didácticas específicas ni en recursos innovadores que promuevan un aprendizaje activo y participativo en contextos educativos concretos.

En Argentina, Altamirano (2021) en su trabajo tuvo como objetivo ejecutar juegos lúdicos en el área de las Ciencias Naturales. Los métodos empleados consistieron en, un enfoque mixto y etnográfico, con un paradigma socio-antropológico, además con una investigación de tipo descriptiva- explicativa y a su vez una entrevista y encuesta. En cuanto a los resultados de esta investigación la ejecución de habilidades metodológicas basadas en el juego despertó el interés entre los estudiantes y a su vez incremento la motivación por el aprendizaje de las ciencias naturales. En cuanto a la revisión de este estudio, se considera necesario profundizar en la planificación de actividades lúdicas y la integración con los objetivos de aprendizaje.

En Colombia, Mendoza y Vásquez (2024), desarrollaron una investigación que tuvo como objetivo examinar la ejecución de juegos en el estudio de las Ciencias Naturales. Dentro de este trabajo, los escritores emplearon una metodología con un enfoque cualitativo, tipo descriptivo y una entrevista. Como resultados, se resalta que los juguetes implementados ayudaron a fortalecer los conceptos de energía, fuerza, velocidad y fotosíntesis, a su vez esta experiencia contribuyo al fortalecimiento de nuevas habilidades entre las que destacan el abordaje de desafíos, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y la toma de decisiones fundamentadas. Sin embargo, el estudio no integra estrategias de gamificación ni se enfoca en los contenidos vinculados con el bloque 2: Cuerpo humano y salud.

En Colombia, Cuadros y Lopéz (2020), realizaron un estudio el cual establecieron como propósito explicar la contribución de los métodos formativos para el estudio de las Ciencias Naturales. Dentro de su trabajo se empleó un enfoque mixto, en donde implementó un

procedimiento de pretest y postest, una entrevista dirigida a 10 estudiantes. En los resultados de este trabajo, se evidenció que la estrategia didáctica en el nivel textual fue una influencia positiva, la cual motivó y despertó la atención y satisfacción en los estudiantes. No obstante, el estudio requiere ampliar la exploración del impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales específicamente en el aprendizaje de los contenidos relacionados con el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud.

En Chile, Valenzuela (2021), en su estudio estableció como objetivo diseñar una guía de estudio sobre el uso de la gamificación como un recurso para la enseñanza. La metodología empleada consiste en una exploración teórica existentes sobre el juego y la gamificación, lo que permite al autor sintetizar los enfoques principales relacionados con su uso en el aprendizaje. Como resultados, se destaca la valoración del juego aplicados dentro del entorno educativo y su efectividad mediante la integración de la gamificación como una herramienta innovadora. En base a este estudio, se presenta la necesidad de profundizar la gamificación de manera empírica y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en las Ciencias Naturales.

Por otra parte, dentro de esta investigación Cornella et al., (2020) en su trabajo tuvo como objetivo destacar la integración de elementos lúdicos basados en el juego dentro de los entornos de aprendizaje. De la misma manera, emplearon un enfoque teórico y descriptivo, debido a que, se centra en explicar las dos formas principales de integración del juego en la educación. A través de esta descripción, el texto expone las características de cada enfoque y proporciona ejemplos de su implementación en el estudio de las Saberes de la Tierra, aunque no se presentan resultados empíricos específicos, se sugiere que la inclusión de estas metodologías ha demostrado ser efectiva para diseñar prácticas de aprendizaje más interesantes y motivadoras. En este sentido, este estudio resulta necesario ampliar el análisis hacia la aplicación en procesos concretos del aprendizaje de las Ciencias Naturales.

1.6.2 Nacionales

En este estudio realizado en Machala, De la Rosa et al., (2019) desarrollaron la investigación el cual tuvo como objetivo examinar las labores prácticas docentes dentro del contexto educativo. En relación con la metodología, se emplearon enfoques empíricos y teóricos entre los que destacan las investigaciones de la bibliografía, la indagación y la consulta a conocedores y a maestros de práctica dentro del área. En cuanto a los resultados el estudio generó una formulación abstraída sobre las distintas guías y su circunstancia en la situación ecuatoriana, lo cual permitió producir la transformación del aprendizaje tradicional hacia prácticas que favorezcan una enseñanza más activa. A partir de la revisión del trabajo, se refleja la necesidad de profundizar en el empleo de habilidades didácticas específicas y su impacto directo en la mejora de aprendizajes significativos en las Ciencias Naturales.

En Loja, Quichimbo y Montenegro (2022) en su trabajo plantearon como objetivo determinar resultados de la labor práctica mediante fases del proceso del proceso didáctico. En cuanto a la metodología, este estudio se basó en la recopilación de información mediante la técnica de la revisión documental, apoyada en la producción de tarjetas obtenidas de diferentes referencias. De acuerdo con resultados se sistematizaron cuatro sesiones de clase correspondientes a las materias de Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura. A raíz de la revisión de este estudio, se toma necesario profundizar en la estructura y ejecución de actividades formativas específicas que fortalezcan el aprendizaje y la colaboración del estudiantado en contextos presenciales.

En Manabí, Cevallos et al., (2022) realizaron un estudio que tuvo objetivo crear una metodología de enseñanza para fomentar el estudio de las Ciencias Naturales. Este trabajo brinda varias metodologías tales como el enfoque cualitativo, una investigación-acción participativa, además se aplicó una entrevista, encuesta y la observación participante. De esta

manera, los resultados demostraron diversas debilidades presentes tanto en estudiantes como docentes en relación con el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales. A partir de este análisis, este trabajo no se enfocó en un bloque curricular específico ni en la sistematización de actividades estructuradas para un contenido determinado.

En Ambato- Ecuador, Mallitasig y Freire (2020), se realizaron una investigación el cual tuvo como objetivo medir el desempeño de aprendizaje en Ciencias Naturales. Dentro de este estudio, su metodología cuenta con un enfoque mixto, técnicas para recoger datos mediante de una escala de habilidades de aprendizaje. Como resultado de dicho trabajo, se obtuvo que la gamificación aplicada en el centro educativo a través de equipos tecnológicas fue una habilidad eficaz, dado a que, se pudo comprobar que los estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo, el cual tuvo grandes avances. A partir de la revisión de este trabajo, se toma necesario profundizar el diseño de la aplicación de las habilidades de la gamificación en contextos diferentes en niveles de enseñanza.

En una investigación realizada en Manabí- Ecuador, Hernández et al., (2024), realizaron un trabajo el cual plantearon como meta comprobar la relevancia de la ejecución de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales. Al mismo tiempo, trabajaron con un método de tipo no experimental, enfoque cuantitativo, alcance descriptivo y de campo, este trabajo fue aplicado con una muestra de 12 maestros y 38 alumnos, como técnica emplearon una encuesta. En cuanto a los resultados de este trabajo determinaron que en la institución educativa si se aplican estrategias gamificadas y que la mayoría de los maestros la aplican. No obstante, este trabajo debe abordar el impacto de las habilidades didácticas gamificadas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

El autor Zapata, (2019) en su estudio planteó como objetivo desarrollar el pensamiento cognitivo mediante la gamificación dentro del aula. Para esta investigación emplearon una

metodología mediante la exploración bibliográfica, estudios estadísticos, encuestas y una entrevista a los participantes. De la misma manera, menciona que la guía de los juegos verdaderamente funciona por lo que incrementa la motivación de todo el grupo, y a su vez, desarrolla una buena comunicación entre los pares. A partir de la revisión de este trabajo, se plantea ampliar el desarrollo de un bloque curricular específico de las Ciencias Naturales.

1.6.3 Locales

En Ponce Enríquez, Franco (2022), en su investigación tuvo como objetivo relacionar el uso de recursos educativos con el acceso parcial durante las horas académicas. En este trabajo la metodología empleada cuenta con un enfoque cuantitativo, apoyado en técnicas de recolección de información descriptivo y explicativo. En cuanto a los resultados, se elaboró una guía de materiales didácticos dirigida a los docentes orientada a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y a mejorar el desempeño académico del educador mediante la incorporación de nuevos recursos didácticos fundamentadas en criterios pedagógicos que favorezcan la calidad educativa. Con base a este estudio, se manifiesta fundamental profundizar la aplicación pedagógica de los instrumentos didácticos y su influencia en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

En Cuenca, Peñafiel (2020) en su trabajo propuso como objetivo identificar el trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales. Dentro de la metodología se sustentó un enfoque metodológico mixto. Desde la perspectiva cualitativa, se empleó un proyecto de codificación abierta, por otra parte, en el ámbito numérico se utilizó un esquema preexperimental. Con respecto a los resultados comprobaron que el uso de estrategias fundamentadas del aprendizaje colaborativo tuvo una marca positiva, reflejándose una mayor participación en actividades cooperativas por parte de los participantes en comparación de los sujetos de revisión. No obstante, este estudio se enfocó en el aprendizaje colaborativo como

estrategia principal, sin incluir la gamificación como recurso pedagógico para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En Cuenca, Encalada y Pulla (2025) dentro de su trabajo establecieron como meta establecer el impacto de la experimentación en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales. Para este estudio se empleó un enfoque cualitativo basada en el tipo de investigación acción con un diseño del estudio de caso. El proceso se basó en 3 etapas: un análisis social; una participación mediante talleres orientados a la preparación continua del personal docente y la evaluación continua para valorar los resultados en la en la práctica pedagógica. Los hallazgos evidencian la necesidad de dejar atrás las tácticas ambiguas de aprendizaje y promover practicas innovadoras que transformen el trabajo en el aula. Con base en la investigación, se pone en conocimiento la necesidad de fortalecer en la sistematización de propuestas experimentales y en su aplicación sostenida dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales.

Gómez y Ávila (2021) con su presente estudio tuvo como propósito examinar el efecto de la gamificación en el estímulo de los estudiantes. Este trabajo se basa un enfoque metodológico cuantitativo y de tipo descriptivo, un estudio integral, con una muestra estratificada de veinte y nueve estudiantes. En base a los datos obtenidos indican que la gamificación fortalece significativamente la atención, motivación y la perseverancia del estudiantado en su propio aprendizaje. Con fundamento en el trabajo, se hace énfasis en la ejecución de la gamificación más allá del marco motivacional y en un solo contexto, si no, también en la creación de aprendizajes nuevos en la materia de las Ciencias Naturales.

Riera et al., (2021) en la presente investigación establecieron como meta diagnosticar la ejecución de la gamificación en el ámbito formativo y cómo este puede favorecer al aprendizaje del grupo. Dentro de este trabajo empleó un enfoque descriptivo, una encuesta cuyo resultado permitió identificar las destrezas mejoradas gracias a esta metodología, aunque el texto no

detalla específicamente los hallazgos obtenidos. En cuanto a la revisión de este estudio, se considera necesario ampliar este trabajo en la materia de las Ciencias Naturales para profundizar en los contenidos del bloque curricular 2.

González y Jarrin (2021) en su investigación establecieron como meta comprender el impacto de la utilización de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los educandos. Con un método cuantitativo y el tipo de investigación descriptivo, así mismo, se utilizó una prueba de inicio y al final del proyecto, para evaluar los resultados. En conclusión, se establece que la gamificación es un técnica transformadora y efectiva que puede ser utilizada en la formación pedagógica, recomendando la priorización de narrativas motivadoras que impulsen a los alumnos a cumplir con los puntos, insignias y metas planificadas para su crecimiento integral. Derivado de este estudio, se pone de manifiesto profundizar el empleo de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en distintas áreas del currículo, especialmente en Ciencias Naturales.

1.7 Fundamentación Teórica

1.7.1 Proceso de Enseñanza Aprendizaje

Para iniciar con la definición del proceso de enseñanza aprendizaje se debe indicar que, Rocafuerte y Tomalá (2023) mencionan que la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales permite al análisis pedagógico la interacción de la práctica con la teoría, experimentación, manipulación y las competencias desarrolladas, teniendo gran importancia dentro de la estructura curricular en la formación para los estudiantes. En este enfoque, las experiencias adquiridas por los estudiantes adquieren un papel relevante dentro del contexto educativo. Así mismo, el proceso de enseñanza aprendizaje favorece la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de competencias cognitivas. En consecuencia, contribuye a una comprensión significativa de los contenidos y su adecuada aplicación en el entorno escolar.

Por otra parte, De la Rosa et al., (2019) consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje constituye una formación didáctica en el cual el profesor orienta y facilita el aprendizaje, mientras que el estudiante construye su autoconocimiento a partir de la experiencia, la relación con el medio y la aplicación de metodologías activas. En consecuencia, el proceso de enseñanza aprendizaje no solo se fundamenta en la memorización de conceptos, sino que se orienta la comprensión de los contenidos de una manera activa y reflexiva. En este sentido, se promueve la intervención del docente y del estudiantado en la construcción de saberes, el desarrollo de competencias y la formación de actitudes.

De la misma manera, Pérez (2018), expresa que el proceso de enseñanza aprendizaje se basa mediante un vínculo estrecho entre la acción de enseñar y la de aprender, en el cual el docente dirige el proceso de forma creativa mediante la planificación y la organización de estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de los estudiantes, así como el desarrollo de su autonomía y la participación activa en la aplicación y construcción del conocimiento. Por consiguiente, este tipo de aprendizaje permite fortalecer la participación y la reflexión del educando, evitando prácticas tradicionales centradas únicamente en la transmisión de contenidos.

Una vez revisados los aportes de los diferentes autores, en este trabajo se asume la postura de Rocafuerte y Tomalá (2023), debido a que, su concepción del proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales integra de manera coherente la teoría con la práctica, la experimentación y manipulación de materiales como ejes fundamentales del aprendizaje. En este sentido, los autores destacan que las experiencias adquiridas por los estudiantes cumplen un papel vital en la formación de la comprensión activa y en el desarrollo de habilidades cognitivas. Ahora bien, esta categoría se organiza en las subcategorías: planificación pedagógica,

estrategias didácticas, participación estudiantil, evaluación del aprendizaje, uso de recursos y la relación docente-estudiante.

1.7.1.1 Planificación Pedagógica

En cuanto a la planificación pedagógica, Román et al., (2025) aluden que, si se desarrolla una planificación débil, trae como consecuencia que las estrategias pedagógicas no sean efectivas, permitiendo de cierto modo, que no se promueva el aprendizaje en los estudiantes. A más de ello, se dice que, si las actividades no son claras, es complicado enseñar de forma inclusiva y ordenada. En efecto, estos autores, dan a conocer que es importante que un docente realice una planificación pedagógica bien estructurada, es decir en donde se atiendan las diversidades, necesidades y contextos de cada niño, para de esa manera obtener buenos resultados en cuanto a los aprendizajes.

Por su parte Paguay (2025), destaca que los docentes carecen de preparación pedagógica en cuanto a las planificaciones, lo cual conlleva a que las metodologías de enseñanza sean poco efectivas, condicionando la capacidad de los niños para alcanzar y aplicar conocimientos de manera óptima y práctica. Por consiguiente, la autora enfatiza que los docentes deben desarrollar nuevas habilidades y conocimientos, así como formarse de manera adecuada con el objetivo de elaborar una planificación exitosa, promoviendo la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del contexto educativo.

En consecuencia, se toma en base la postura de Román et al., (2025) y Paguay (2025), dado a que, expresan que las planificaciones pedagógicas constituyen un eje esencial dentro de la construcción del conocimiento de los estudiantes, es decir, si los docentes realizan una planificación sin objetivos claros y secuenciados dificulta a que los escolares adquieran su excelencia académica. De esta manera, resulta indispensable que los docentes fortalezcan sus habilidades pedagógicas y se capaciten continuamente para enriquecer sus labores docentes.

Por lo tanto, una planificación bien desarrollada y estructurada no solo mejora la dinámica de enseñanza, sino que a su vez esta potencia aprendizajes óptimos dentro del contexto educativo.

1.7.1.2 Estrategias Didácticas

Respecto a las estrategias didácticas Herrera y Villafuerte (2023), postulan que, al implementar esta estrategia, se promueve una mejora en el aprendizaje y a la formación intelectual. A la vez, se pueden dar grandes cambios dentro de los contenidos de clases y en los objetivos, puesto que, este permite ver con más claridad al momento de aprender, es por ello que dentro del contexto educativo se considera un elemento esencial. De tal manera, se deduce que esta estrategia didáctica permite a que los estudiantes hagan uso de estrategias, recursos y técnicas, el cual beneficia a los niveles de atención y conocimiento, permitiendo presentar una motivación afectiva y desarrollar competencias comunicativas.

En este mismo sentido, Colorado (2016), manifiesta que las estrategias didácticas dentro del aprendizaje de las Ciencias Naturales requieren la integración de nuevas estrategias centradas en el uso de herramientas Web por parte de los docentes, con la finalidad, de facilitar la comprensión de los contenidos de una manera más didáctica, atractiva e interactiva para los estudiantes. En consecuencia, se comprende que la incorporación de herramientas Web en las estrategias didácticas no solo transforma el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales, sino que a su vez favorece un aprendizaje innovador. Es decir, en donde cada niño se involucre activamente y potencie su motivación e interés durante el desarrollo de las clases.

Por lo tanto, se asume la postura de Colorado (2016), puesto que, las estrategias didácticas representan un eje fundamental para el fortalecimiento del aprendizaje de las Ciencias Naturales, especialmente cuando el docente utiliza de manera adecuada e intencional las herramientas Web como apoyo metodológico. En sí, al aplicar este tipo de estrategias en las clases permiten al estudiante a comprender de mejor manera los contenidos, y a su vez, fortalece

la participación activa del grupo. De tal manera, se sostiene que la integración de estrategias promueve el desarrollo de competencias comunicativas y cognitivas, generando una aprendizaje atractivo y centrado en el estudiante.

1.7.1.3 Participación Estudiantil

Como plantea Quiterio et al., (2025) manifiestan que la participación estudiantil no solo se basa en el que los estudiantes entreguen tareas y asistan a clases, sino este se relaciona a que los estudiantes tengan una participación activa. Es decir, donde muestren autonomía para desarrollar las actividades planteadas y que tengan la iniciativa para hablar y dar su perspectiva crítica en las clases con respecto a un nuevo contenido. En este sentido, es primordial que los docentes brinden la oportunidad a los estudiantes a expresarse libremente y darle esa confianza donde puedan participar directamente en el proceso de aprendizaje, esto implica leer, pensar, debatir y aplicar los conocimientos.

Por su parte, Lima y Bohorquez (2025) postulan que la participación estudiantil se considera al estudiante como el constructor de su propio aprendizaje. Es por ello, que dentro del contexto escolar debe limitarse a la transmisión de la información, es decir, se debe facilitar escenario donde los participantes tengan la libertad de reflexionar y participar activamente en el desarrollo de las actividades. Sin duda, es importante que los docentes incentiven a los educandos a interactuar directamente con ideas para mejorar la comprensión de los contenidos. En sí, la participación de los estudiantes es primordial, dado a que, fortalece la confianza en sus capacidades y a la vez, mejoran sus habilidades de trabajo en equipo.

En función de lo expuesto, se asume la postura de Quiterio et al., (2025) puesto que, enfatiza que la participación estudiantil no se basa solo a la realización de tareas, sino a la intervención y participación autónoma del estudiantado dentro del proceso de enseñanza. Desde esta perspectiva, los docentes deben crear un ambiente de confianza y de respeto donde los

estudiantados puedan expresar sus ideas sin miedo a equivocarse. Así mismo, la participación estudiantil es fundamental desde los primeros años de escolaridad, dado a que, en esta etapa comienzan a desarrollar su autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de involucrarse activamente en su propio aprendizaje.

1.7.1.4 Evaluación del Aprendizaje

En cuento a la evaluación del aprendizaje, Benítez (2022), enfatiza que hace referencia al proceso de medir, evaluar y dar seguimiento sobre los progresos y las competencias adquiridas por los estudiantes en relación con los objetivos y metas de aprendizajes establecidos, basándose en el análisis y recopilación de la información sobre lo que los educandos saben y lo que no. De esta manera, la evaluación del aprendizaje es primordial tener en cuenta que el método de aprendizaje es un proceso continuo. Mientras que, el rendimiento de los estudiantes es un proceso el cual puede cambiar en función de sus fortalezas y debilidad individuales, así como de su estilo de aprendizaje y su ambiente.

Por otra parte, teniendo en cuanta a Callado et al., (2022), consideran que la evaluación del aprendizaje es un elemento esencial dentro del proceso educativo, dado a que permite conocer cómo aprenden los estudiantes. Así mismo enfatiza, que la evaluación se desarrolla mediante un proceso, el cual busca recuperar información e identificar fortalezas y áreas de mejora, empleando diferentes técnicas e instrumentos, lo que facilita la retroalimentación para el crecimiento académico de los estudiantes. De tal modo, se deduce que la evaluación del aprendizaje no debe limitarse únicamente para calificar, sino que cumpla un papel formativo, el cual oriente a los docentes a mejorar su enseñanza y apoyar al estudiante en su proceso de aprendizaje.

En este sentido, en este trabajo se asume la postura de Callado et al., (2022), debido a que, conciben la evaluación del aprendizaje como un elemento fundamental el cual busca

recoger información relevante sobre qué y cómo están aprendiendo los estudiantes. En consecuencia, la evaluación del aprendizaje no solo se basa en la limitación de calificaciones, sino que este se oriente a la práctica docente y brindar una retroalimentación oportuna y además de ello, busca identificar las fortalezas y áreas de mejora. De este modo, la evaluación se considera como un eje clave para fortalecer la calidad educativa de manera efectiva e integral para el proceso y desarrollo académico de los estudiantes.

1.7.1.5 Uso de Recursos

Desde su posición, Jurado (2024) manifiesta que el uso de recursos dentro de la educación es de gran utilidad para generar y ampliar los conocimientos de los estudiantes, en sí estos recursos permiten a que el aprendizaje sea relevante. De la misma manera, los recursos no son usados al azar, sino más bien, los docentes implementan las herramientas didácticas con el propósito de mejorar su labor dentro del aula y de esa manera conseguir que el proceso de enseñanza sea más efectivo. Por consiguiente, la autora da a conocer que la incorporación del uso adecuado de recursos convierte y a la vez transforma la enseñanza, mejorando el desempeño docente y fortaleciendo las capacidades de los estudiantes, ayudándolos a desarrollar nuevas habilidades y competencias, transformándolos en estudiantes comprometidos y participativos de su aprendizaje.

Adicionalmente, Logroño et al., (2023) afirman que el uso de recursos son el pilar fundamental para definir las estrategias generales con el propósito de desarrollar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos. Por otra parte, los recursos facilitan experiencias significativas, en donde los niños pueden aprovechar para desarrollar habilidades como identificar propiedades, clasificar, entre otras. Al mismo tiempo, contribuye a que los docentes establezcan una interacción efectiva con sus estudiantes, permitiendo que el aprendizaje sea más profundo y relevante. De este modo, los autores reflejan que la

implementación de recursos potencia las estrategias pedagógicas y contribuye el desarrollo de varias habilidades en los niños.

Dentro de estas dos definiciones expuestas, se asume la postura de Jurado (2024), puesto que, da a conocer que el uso de recursos cumple con rol esencial dentro del contexto educativo el cual fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, es importante que los docentes implementen en sus clases el uso de recursos de manera planificada e intencional con el objetivo de brindar y mejorar la práctica docente. Es por ello, que al aplicar diversos recursos en el aula permiten dinamizar y enriquecer la transmisión de conocimientos, adaptándose a los diversos estilos de aprendizaje. Desde esta perspectiva, al incorporar el uso de recursos en los contenidos de las asignaturas anima a los estudiantes a explorar, hacer preguntas y tomar la iniciativa en su aprendizaje.

1.7.1.6 Relación Docente- Estudiante

Empleando las palabras de Posso et al., (2023) destacan la relevancia de las interacciones entre docente- estudiante como uno de los componentes esenciales para obtener un logro de rendimiento deseado. En sí, la comunicación afectiva entre los pares es un factor imprescindible para la práctica educativa, lo que permite una comprensión mutua, favoreciendo un ambiente de confianza. Dicho de otro modo, una relación afectiva estimula a crear un ambiente positivo y motivador, permitiendo a que los sujetos se comprometan con su proceso de aprendizaje y por el deseo de superarse. En efecto, la autora refleja que cuando existe un ambiente armonioso, los niños se sientes valorados y motivados para participar activamente en las actividades planificadas.

Como plantea Rivas (2023) es primordial que la relación entre docente- estudiante se enfoque en el respeto mutuo, la comunicación afectiva y la confianza, de tal manera que el niño se sienta escuchado y valorado. Es por ello que, en las escuelas debe existir un diálogo de

solidaridad entre los actores educativos, así también como una transformación de las prácticas escolares y sociales, implicando una disposición a escuchar, acompañar y comprender al niño en su proceso educativo, sin imponer una visión única. Por tal motivo, se destaca que la educación es un derecho esencial el cual debe garantizar el derecho integral de los docentes y estudiantes.

Con relación a lo expuesto por los autores, se asume la postura de Rivas (2023), dado a que, su concepción de la relación docente-estudiante debe fundamentarse en un ambiente donde se respete la diversidad del aula, ofrecer una escucha activa y promover la resolución de conflictos. Es por este motivo, que los docentes tienen que atender a las necesidades que presenten los estudiantes, es decir acompañarlos en todo momento, para que los niños se sientan valorados, escuchados dentro del aula, gracias a esa atención que le presta el docente incrementa su motivación y participación activa de las actividades planteadas. En este sentido, se deduce que los docentes cumplen y rol esencial como acompañantes dentro del proceso educativo de los estudiantados.

1.7.2 Gamificación

Teniendo en cuenta a Núñez et al., (2024) la gamificación constituye una herramienta valiosa para facilitar el aprendizaje interdisciplinario y el desarrollo de habilidades. Por otra parte, la gamificación es una dinámica de juego dentro del ámbito educativo dado a que, motiva, enseñan y fortalece la participación de los estudiantes de forma lúdica. De tal modo, es primordial que los docentes integren la gamificación en sus planificaciones basado en retos, insignias y puntos con la finalidad de que los estudiantes tenga una participación más activa, incremente su motivación e interés por los temas a tratar. Asimismo, al integrar la gamificación en clases genera una experiencia positiva y enriquecedora para todo el grupo.

Desde la postura de Hernández et al., (2022), consideran que la gamificación es una técnica de aprendizaje, en donde el juego es el primer acercamiento que usan los docentes para que los conocimientos de los estudiantes sean más efectivos y significativos. Es decir, gracias a la gamificación le permite al educando de cierta manera a aprender mientras juegan. A la vez, este tipo de actividad permite que los niños se formen en un ambiente favorable, manteniéndolos motivados, entusiasmados y concentrados en clases, obteniendo mejores resultados de aprendizajes.

Empleando las palabras de Vásquez y Sevillano (2022), la gamificación es interpretada como una aplicación de elementos de los juegos, en donde los niños tienen la libertad de escoger las vías de aprendizaje que mejor se adapten a sus necesidades e intereses de aprendizaje. De la misma manera, se dice que la gamificación se concibe como la mejor herramienta dentro del entorno de aprendizaje, dado que, permite a que los estudiantes vayan evolucionando a su propio ritmo y les mantengan motivados y activos durante las clases. En este sentido, la gamificación aumenta la atención, la concentración por los contenidos, a su vez, incrementa su curiosidad y el placer por aprender.

A partir de la revisión de los distintos autores, en este trabajo de asume la postura de Núñez et al., (2024), debido a que, estos autores conciben la gamificación como una herramienta efectiva el cual favorece al proceso de enseñanza de los educandos. En este sentido, resulta fundamental que los docentes incorporen la gamificación en sus planificaciones, donde se trabajen con puntos, metas y retos con el fin de incrementar la motivación y participación de los alumandos. Por otra parte, al incorporar la gamificación en diferentes asignaturas contribuye a que las clases se desarrollen de manera más divertidas, dinámica y atractiva, propiciando experiencias de aprendizajes. Dentro de esta categoría cuenta con las siguientes subcategorías:

elementos lúdicos, diseño centrado en el estudiante, motivación y compromiso, interacción social, evaluación y retroalimentación y por último los resultados de aprendizaje.

1.7.2.1 Elementos lúdicos

Desde la perspectiva, Aguirre (2024) menciona que los elementos lúdicos se conciben como recursos pedagógicos que trascienden el uso del juego como simple actividad recreativa y que integran de manera intencional en los procesos de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, estos elementos se orientan a generar contextos más dinámicos y motivadores, en los que el estudiante participe activamente, experimenta satisfacción durante el proceso y fortalece la comprensión de contenidos. En este sentido, lo lúdico favorece la interacción del alumno al combinar aspectos clave de la gamificación como la motivación, el interés y la participación que contribuye al aprendizaje significativo dentro del aula de clases.

Desde otra perspectiva desarrollada por Echeverri y Gómez (2009), los elementos lúdicos no se reducen únicamente para el juego como actividad aislada, sino que forman parte de una dimensión integral del ser humano que atraviesa los procesos educativos, culturales y sociales. Por consiguiente, lo lúdico se manifiesta a través de experiencias que involucran el disfrute, el goce, la creatividad, la participación y la expresión simbólica, que permite al sujeto interactuar de manera libre y significativa. Con base a lo señalado, los elementos lúdicos son componentes que favorecen la construcción del aprendizaje al integrar aspectos emocionales, sociales y cognitivos, al momento de utilizar la gamificación como estrategia pedagógica.

Analizada la información de estos dos autores, la presente investigación adopta la postura planteada por Aguirre (2024), debido a que, su concepción de los elementos lúdicos trasciende el juego entendido como una actividad aislada y lo posiciona como una dimensión integral. Resulta pertinente para la investigación, puesto que permite comprender lo lúdico como un medio que favorece experiencias significativas, creativas y participativas dentro del proceso de

aprendizaje. En esta línea, se reconoce que los elementos lúdicos no solo fortalecen el disfrute de las actividades, sino que se integran aspectos emocionales, sociales y cognitivos que potencian la construcción del conocimiento.

1.7.2.2 Diseño centrado en el estudiante

El cuanto al diseño centrado en el estudiante sitúa al alumno como protagonista de su propio aprendizaje y con la gamificación este rol protagónico será indispensable para desarrollar habilidades. En ese contexto, Vázquez y Perales (2024) explican que este enfoque muestra el rol docente como mediador y facilitador, generando entornos educativos flexibles que favorecen la autonomía y la participación activa del estudiante. En consecuencia, se impulsa la personalización del aprendizaje, adaptando los contenidos y estrategias pedagógicas. En este sentido, esta visión fortalece el desarrollo de habilidades cognitivas que contribuyan a la construcción de aprendizajes significativos, con la ayuda de la gamificación que es una estrategia dinámica y motivadora que despierta el interés de aprender.

Desde otro punto de vista, Conde y Morales (2020), menciona que promueve experiencias educativas activas que fortalecen la autonomía, la responsabilidad y la motivación que son esenciales que son aspectos esenciales que deben despertar en los estudiantes. Del mismo modo el docente asume un rol de guía y facilitador del proceso formativo. Este enfoque, orienta el aprendizaje al desarrollo de competencias mediante actividades contextualizadas, evaluaciones formativas que favorecen el aprendizaje. En este aspecto, con la ayuda de la gamificación el estudiante logra ser el protagonista de su propio aprendizaje, fortaleciendo sus habilidades cognitivas, sociales y actitudinales, en el ámbito educativo respondiendo a las necesidades que presentan el estudiantado.

A partir del análisis de estos dos autores, el presente estudio acoge la postura de Vasquez y Perales (2024), puesto que el diseño centrado en el estudiante coloca al estudiante como sujeto

autónomo, de su propio proceso de aprendizaje. Además, resulta pertinente, porque concibe al docente como mediador y facilitador, que promueve entornos educativos flexibles, favoreciendo la autonomía, la autonomía y la participación activa. Es más, este enfoque seleccionado permite articular las estrategias pedagógicas dinámicas que impulsan el desarrollo de competencias cognitivas y la construcción de aprendizajes significativos, la cual ayuda a responder a las necesidades e intereses de los estudiantes dentro del contexto educativo.

1.7.2.3 Motivación y compromiso

Sobre la subcategoría motivación y compromiso, Merino (2024) menciona que, en lo académico se genera a través de dimensiones conductuales, emocionales, cognitivas y agenciales, las cuales se reflejan en el proceso formativo del estudiante. Es decir, se puede comprender que son procesos dinámicos que influyen de manera directa en el aprendizaje y el rendimiento del estudiantado. Por consiguiente, al momento de que el alumnado presenta altos niveles de motivación, se fortalece su autonomía y la orientación hacia su propio aprendizaje. En este sentido, las estrategias activas como la gamificación favorecen el desarrollo de aprendizajes significativos, el compromiso y una actitud positiva hacia el proceso educativo.

En esta misma línea, Sandoval et al., (2018) señalan que la motivación y el compromiso escolar están relacionados, en virtud de que, la motivación es un proceso de carácter cognitivo, afectivo y conductual que activan, orientan y sostienen la conducta del estudiante hacia sus metas. Mientras que, el compromiso escolar se manifiesta como la acción, la interacción y la conexión efectiva del estudiante con una tarea dentro del contexto educativo o fuera de ello. De esta manera, estos dos componentes constituyen un requisito necesario, para el desarrollo e involucramiento emocional y el esfuerzo cognitivo en las actividades de aprendizaje. Bajo esta perspectiva, al momento de realizar las actividades con la ayuda de la gamificación se fortalece

aún más la motivación y transforma el compromiso, como una experiencia significativa, despertando el interés y participación activa.

Tras la revisión de estas dos investigaciones, el presente estudio asume lo planteado por Merino (2024), puesto que la motivación y el compromiso académico los entiende como procesos dinámicos e integrales que influyen directamente en el aprendizaje del estudiantado. En esta línea, dicha postura se articula de manera coherente con la gamificación, al promover estrategias pedagógicas activas que fortalecen la autonomía, el compromiso y una actitud positiva hacia el aprendizaje. Por esta razón, resulta pertinente para la investigación, ya que considera dimensiones conductuales, emocionales, cognitivas, las cuales permiten comprender el involucramiento activo del estudiante dentro del proceso formativo.

1.7.2.4 Interacción social

Según Castillo et al., (2023) la interacción social se da a través de las relaciones entre estudiantes y docentes, las conductas, la comunicación asertiva y el contexto social, influyendo en el desarrollo del proceso educativo. De ahí que, la interacción social permite la comunicación, la convivencia y la construcción colectiva del conocimiento entre los actores que conforman el aula. Como resultado, la interrelación adecuada aporta a un ambiente escolar positivo, fortaleciendo una participación activa y al logro de propósitos establecidos. A partir de ello, la interacción social se consolida como un componente clave, para fomentar aprendizajes significativos, y al desarrollo de habilidades con la ayuda de la gamificación socio afectivas, teniendo en cuenta la formación integral de los estudiantes.

Del mismo modo, González et al., (2014), expresan que la interacción social influye directamente en el clima del aula, en las emociones vividas por los estudiantes y en la construcción de aprendizajes significativos, puesto que, el aprendizaje se produce a través del diálogo, la cooperación y el reconocimiento mutuo. Por ende, se da esta relación de diferentes

formas de comunicación que se construye entre el docente y los estudiantes, así como entre los propios compañeros de clase, durante las actividades propuestas. En este sentido, la gamificación promueve dinámicas participativas, colaborativas y motivadoras que fortalecen la comunicación, el aprendizaje colaborativo en el proceso de aprendizaje, haciendo el entorno llamativo y significativo.

Basándose en lo expuesto, de estos diferentes autores, el presente estudio adopta lo señalado por Castillo et al., (2023), debido a que, su concepción de la interacción social destaca la gran influencia directa en la comunicación, convivencia y la construcción colectiva del conocimiento dentro del aula. Esta perspectiva resulta muy pertinente para el trabajo de investigación, puesto que reconoce la importancia de las relaciones entre estudiantes y docentes, la comunicación asertiva y el contexto social como factores que inciden en el desarrollo del proceso educativo. Por ello, se articula de manera coherente con la gamificación, al promover ambientes escolares positivos, participativos y colaborativos.

1.7.2.5 Evaluación y retroalimentación

De acuerdo con Gámez (2024) la evaluación no debe concebirse únicamente como un instrumento para asignar calificaciones, sino retroalimentar el proceso educativo, brindando con información clara y oportuna sobre el desempeño del estudiante. Por lo consiguiente, los procesos educativos deben entenderse como acciones orientadas a la mejora continua del aprendizaje y no solo a mecanismos de control de resultados. En esta línea, la evaluación auténtica posibilita la aplicación de los conocimientos en contextos reales y significativos, integrando el aprendizaje con la evaluación de manera continua. Este enfoque, permite una evaluación caracterizada por la validez, la claridad, la objetividad y la integralidad que contribuye a orientar la toma de decisiones correctas para fortalecer los procesos educativos.

Por otra parte, Morenos (2023) menciona que la retroalimentación es esencial dentro de la evaluación formativa, debido a que, permite entender y comprender los avances de los estudiantes, tanto así, como sus dificultades y posibilidades de mejora durante el proceso de aprendizaje. Así mismo, se destaca que este proceso debe promover la participación activa del alumnado fomentando la autorregulación y reflexión sobre su propio aprendizaje. En consecuencia, la retroalimentación se transforma en una práctica dinámica, comprensible y participativa, donde el estudiantado asume un rol activo al utilizar la gamificación, él estudiantado reflexiona sobre su desempeño y ajusta sus acciones para avanzar en el proceso de aprendizaje.

Tras analizar lo anterior, se asume lo planteado por Gámez (2024), debido a que, la evaluación como proceso formativo orienta a la mejora continua del aprendizaje y no únicamente como mecanismo de control de resultados. Por lo cual, resulta indispensable para esta investigación, dado a que, destaca la importancia de la retroalimentación clara y oportuna como un medio para orientar el desempeño del estudiante y fortalecer su aprendizaje. Incluso se enlaza de manera racional con la gamificación, al promover una evaluación auténtica, dinámica y participativa, con una reflexión sobre su propio proceso formativo.

1.7.2.6 Resultados de aprendizaje

Con base en lo expuesto por Fontalvo et al., (2022) se puede señalar que los resultados de aprendizaje deben formularse de manera clara, verificable y alineada, de modo que las actividades académicas se articulen con los mecanismos de evaluación. Del mismo modo, que cumplan una función fundamental de generar evidencias directas e indirectas sobre el logro de dichos resultados, lo que posibilita valorar el desempeño del estudiante y permite realizar ajustes en el proceso formativo. En otras palabras, los resultados de aprendizaje se conciben como eje que orienta los procesos de formación en la educación. En este sentido, la gamificación permite

articular las actividades con los resultados de aprendizaje, favoreciendo un proceso evaluativo sistemático, dinámico y motivador.

Por otro lado, Jerez (2012) menciona que los resultados permiten operacionalizar las competencias, puesto que, hacen posible planificar, desarrollar y evaluar el aprendizaje desde una perspectiva centrada en el estudiante. Este enfoque, expresa de forma explícita y evaluable lo que el estudiante es capaz de demostrar al finalizar un proceso formativo, orientado el currículo hacia el logro que desempeñan los estudiantes. Por ello, la gamificación se relaciona directamente con los resultados de aprendizaje al promover experiencias educativas basadas en retos, metas y actividades significativas que incrementan la motivación y la participación activa, facilitando la evidencia del logro de los aprendizajes esperados en los contextos educativos.

En consecuencia, en este trabajo de investigación se adopta lo propuesto por de Fontalvo et al., (2022), puesto que, concibe los resultados de aprendizaje como referentes esenciales que orientan de forma coherente la planificación, el desarrollo y la evaluación de los procesos formativos. En este sentido, es relevante, debido a que permite articular de manera clara las actividades pedagógicas con los mecanismos de evaluación, facilitando la obtención de evidencias sobre el logro del aprendizaje del estudiante. Así mismo, se vincula con la estrategia de la gamificación, al brindar experiencias educativas estructuradas, dinámicas motivadoras que permiten el desempeño y la participación activa en el contexto áulico.

1.8 Fundamentación Curricular

1.8.1 Currículo de las Ciencias Naturales del Bloque Curricular 2

En el Currículo Priorizado (2025) correspondiente en la EGB Elemental, en el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, las Ciencias Naturales se abordan desde la comprensión del cuerpo humano como un sistema integral que requiere cuidado y protección. De esta manera, este enfoque permite al estudiantado comprender el funcionamiento de su cuerpo en relación

con el autocuidado y la salud. Asimismo, este bloque curricular beneficia la autonomía, participación estudiantil y a la capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana. En sí, este bloque promueve un aprendizaje activo, porque permite al estudiante reflexionar, experimentar y observar lo nuevo con lo ya aprendido, fortaleciendo su pensamiento crítico y emocional.

La renovación Curricular 2016 y del Currículo Priorizado 2025 da el cambio hacia un modelo basado en competencias, es decir, pasa de un currículo centrado en destrezas con criterio de desempeño a uno que forme competencias para la vida. Es decir, preparar al estudiantado a desarrollar nuevas habilidades, actitudes y valores. De la misma manera, el cambio del bloque curricular 2 del currículo 2016 “Cuerpo humano y salud”, pasó a denominarse “Conociéndome” en el Currículo Priorizado, puesto que, refleja una evolución en el enfoque pedagógico más que en los contenidos. El currículo actual amplía esta visión hacia una comprensión más completa del estudiante, integrando el autoconocimiento y el control de emociones. Con esta actualización se busca fortalecer aprendizajes más cercanos a la realidad, articulando conocimientos científicos y promoviendo una educación integral que conecte la teoría con la vida cotidiana.

1.8.2 Contribución al Desarrollo del Perfil de Salida al Bachillerato Ecuatoriano

Con el desarrollo del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, se contribuye entre otros factores a la formación de un perfil de salida basada en el respeto y responsabilidad con uno mismo, los demás sujetos y el mundo que los rodea. De la misma manera, podrán comunicar de manera clara como asumimos con responsabilidad los discursos y, por último, asumirán con responsabilidad social la actitud para relacionarse con diferentes grupos, partiendo desde la empatía, comprensión y paciencia. En sí, los estudiantados lograran desarrollar valores tales como la justica, innovación y la solidaridad desde el abordaje de los contenidos relacionados con las ciencias naturales específicamente en el bloque curricular 2: conociéndome.

CAPÍTULO III

1.9 Metodología de la Investigación

En la siguiente sección se detalla las técnicas, instrumentos, paradigma, enfoque, el tipo de estudio y métodos utilizados para recoger la información y conseguir los resultados obtenidos de este estudio, asegurando su eficacia necesaria para dar solución a esta investigación. Es importante mencionar que estos instrumentos fueron validados por tres expertos (Ver Anexo A).

1.10 Paradigma de la Investigación

Este estudio se enfoca en el paradigma interpretativo, es así que, según a Janzen (2021), este paradigma intenta transformar la realidad asimismo de describirla y comprenderla. A la vez, este paradigma centra su atención en las particularidades individuales de las personas más que en aspectos generalizables, además reconoce que el contexto es transformador y de carácter holístico, cuestionando la existencia de una única realidad. Por lo tanto, que en esta investigación se trabaja con este paradigma, puesto que, permitió comprender de una manera más clara y profunda, la realidad del entorno y los sujetos a estudiar, en este caso los estudiantes del tercero de básica. En consecuencia, al analizar el aprendizaje del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, nos interesa comprender cómo los estudiantes construyen su propio conocimiento sobre su cuerpo y su salud, a partir de sus experiencias dentro del contexto educativo.

1.11 Enfoque de la Investigación

Asimismo, se adoptó un enfoque cualitativo, mismo que de acuerdo con Pulido et al., (2024), el enfoque cualitativo se inclina hacia la producción de conocimientos desde una guía flexible y miradas comprensivas que parten desde una postura del sentir, significados y experiencias de las personas implicadas dentro de un fenómeno investigado. Por tal motivo, se consideró este enfoque por estar basado en indagar la información para tener en cuenta de mejor manera las preguntas a investigar durante el proceso de interpretación. De esta forma, el enfoque

aplicado posibilitó la evidenciar si responden a las características del estudiantado quienes presentan baja desmotivación y poca participación durante las clases.

1.12 Tipo de Investigación: Estudio de Caso

El tipo de investigación aplicada es el estudio de caso donde Yacuzzi (2005), expresa que es una herramienta fundamental para examinar con profundidad una situación o fenómeno real dentro de su contexto natural. Este enfoque promueve una reflexión profunda sobre cómo los valores y acciones del investigador afectan el análisis y cómo las interacciones en el entorno influyen tanto en el estudio como en el propio investigador, facilitando un aprendizaje dual: sobre el caso y sobre uno mismo. Además, este tipo de trabajo beneficia este estudio porque, permite abordar la recolección de información con una perspectiva más clara y pertinente. Asimismo, contribuye a la obtención de resultados sólidos a medida que avanzamos en el proceso. En consecuencia, el estudio de caso se estructuró bajo las fases de diseño del estudio, realización del estudio y el análisis y conclusiones.

1.13 Diseño del Estudio de Caso

Fase I Diseño del estudio

En la primera fase es esencial para garantizar la coherencia del proceso investigativo y se centra en el diseño del estudio de caso, en el cual se planifican los principales elementos a analizar. En esta etapa se formuló la pregunta de investigación empleando los términos “cómo” y “por qué”, en base al estudio de caso planteado por Yacuzzi. Asimismo, se establecen las fuentes teóricas que orientaron el diseño y la recolección de información, relacionados con el fortalecimiento del interés y la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. De igual manera, desde la observación directa se identificó como problemática la falta de interés y motivación del alumnado del tercero de EGB de la unidad educativa donde se realiza la investigación, además de ello, se pudo determinar los resultados esperados para conocer la

eficacia de la investigación. Finalmente, se seleccionó a los estudiantes del tercero de básica elemental como unidad de análisis dentro del contexto del estudio.

Fase II Realización del estudio

Dentro de la segunda fase se realizó a través de la recolección de datos a partir de diversas técnicas, tales como la entrevista y la observación. Esta variedad de técnicas facilitó realizar la triangulación de la información, es decir, la comparación de los datos obtenidos desde distintos enfoques, con el propósito de fortalecer la validez del estudio. En esta etapa se aplicó como instrumentos: la guía de observación directa, ficha de revisión documental y guía de preguntas, lo que permito recopilar información sobre el contexto áulico y, a partir de ellos, efectuar la triangulación y obtener los resultados correspondientes. Esta fase se centró en 32 estudiantes de 7 a 8 años del Centro Educativo y la docente que son la unidad de análisis de este estudio de caso.

Fase III Análisis y conclusiones

Como última fase se desarrolló el análisis de los datos, lo que permitió una secuencia sistemática de la información y su correspondiente interpretación. A partir de este proceso, se procedió a contrastar los resultados alcanzados con las fundamentaciones teóricos previamente establecidas, con la finalidad de consolidar los hallazgos y obtener los resultados finales de la investigación. De la misma manera, los resultados fueron analizados a través de relación de comparación de patrones, el cual permitió establecer relaciones entre los registros obtenidos y los conceptos teóricos del estudio. Dentro de esta fase, se elaboró el informe del estudio de caso, que evidencian los relevantes hallazgos de forma sistemática, mismo que sirve de base para este trabajo. Con base en los resultados alcanzados, se justificó la propuesta y se desarrolló una reflexión crítica que contribuya a valorar su relevancia y pertinencia dentro del contexto educativo.

1.14 Unidad de Análisis

En esta investigación se trabajó con la muestra por conveniencia, teniendo en cuanto las palabras de Vizcaíno et al., (2023) quienes manifiestan que es una técnica en el cual el investigador elige en función de su acceso y disponibilidad a los participantes. Dicho de esta manera, no se intenta representar a toda la población, sino obtener respuestas de forma rápida y válida. Dentro de este estudio participaron los 32 estudiantes de tercero de EGB, así como la docente del aula. En consecuencia, este estudio ayudó a explorar de manera detallada cómo los estudiantes adquieren los conocimientos básicos sobre el bloque curricular 2 del área de Ciencias Naturales.

1.15 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

1.15.1 Técnicas

1.15.1.1 Observación Directa

En cuanto a la observación directa, Bautista (2021) manifiesta que se basa en comprender todas las formas de investigación del contexto natural donde se lleva a cabo el fenómeno, en el cual se observa conductas simbólicas, ya sean verbales o escritas de los sujetos a investigar. Es por ello que, en esta investigación se aplicó esta observación para comprobar detalladamente la motivación de los estudiantados de tercero de EGB en la ejecución de las tareas dadas por la docente. Esta observación se puso en marcha al momento que la docente impartió sus clases del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud. En los días asistidos a práctica se evidenció si se ejecuta correctamente los indicadores establecidos y con ello se registró los sucesos más importantes.

1.15.1.2 Entrevista Semiestructurada

Este tipo de entrevista semiestructurada Lopezosa et al., (2022), enfatiza que se representa de forma flexible, debido a que las preguntas son planteadas con el propósito de

conseguir información relevante para la investigación. Por otro lado, los entrevistados pueden contestar de una manera libre y espontánea e ir más allá de las preguntas, es decir pueden desviarse del tema sin seguir una estructura original, permitiéndoles expresar sus conocimientos sobre el tema a tratar. Para ello, se ejecutó una entrevista semiestructurada encaminada a la maestra del aula de elemental "A" de la sección matutina, en donde se desarrolló de manera presencial en el salón de clases. A través de esta técnica se logró recolectar información detalla en cuanto a la gamificación.

1.15.1.3 Revisión Documental

De acuerdo con Caicedo y Ospina (2023), la técnica de revisión documental consiste en recopilar y organizar información sobre el objeto de estudio o el problema de investigación, a la vez este permite validar la información obtenida mediante otros medios, en donde los documentos que son analizados deben ser revisados de manera planificada y sistemática, con el fin de comprender el fenómeno a estudiar. De ahí que, esta técnica puede combinar diversas actividades en el cual se integran varias disciplinas, tales como lo social, cognitiva y lingüística. De tal manera, para este estudio se requirió a la maestra dos planificaciones curriculares del bloque 2: Cuerpo humano y salud, con el objetivo de evidenciar si cuentan con actividades gamificadas y si se hace el uso recursos adecuados y variados para el alumnado. En sí, esta técnica ayudó a registrar información relevante sobre el uso de la gamificación.

1.15.2 Instrumentos

1.15.2.1 Guía De Observación

A juicio de Hurtado (2018), este instrumento forma parte de la técnica de observación y se caracteriza por su estructura sistemática, orientada al registro organizado de los aspectos relevantes del objeto de estudio. De igual manera, permite ordenar la información de manera cronológica, práctica y precisa. Además, este instrumento ayudó a registrar la información

obtenida mediante una lista de indicadores, para constatar si cada aspecto se cumplía y de qué manera, facilitando un análisis objetivo y estructurado de la implementación metodológica observada. Por ende, este instrumento tuvo como meta recopilar información sobre el proceso de aprendizaje de los educandos.

1.15.2.2 Guía De Preguntas

Según Tejero (2021), manifiesta que la guía de preguntas de la entrevista consiste en una serie de preguntas previamente elaboradas por el experto para orientar el diálogo con el sujeto de estudio. A diferencia de un cuestionario rígido, esta guía funciona como un guion flexible, en el que el entrevistador debe tener claridad sobre los temas a abordar. En la entrevista, el objetivo principal es el participante entrevistado, puesto que genera información relevante sobre los temas considerados, en este caso información sobre las categorías definidas que se investigan. Dentro de este instrumento se aplicó una serie de interrogantes, elaborada para conseguir información de manera sistemática y ordenada, con la finalidad de adquirir información directa y detallada sobre la experiencia pedagógica en relación con la gamificación.

1.15.2.3 Ficha de Revisión Documental

Teniendo en cuenta a Guirao (2015) y García (2017) postulan que la ficha de revisión documental es un instrumento utilizado en investigaciones para registrar, organizar y sintetizar de forma sistemática cualquier tipo de información. Esto facilita y permite la elección de metodologías apropiadas y fundamentadas al diseño del estudio, aumentando la fiabilidad. Por lo tanto, para esta investigación, se revisó dos planificaciones microcurriculares elaboradas por la maestra, en donde se examinó minuciosamente las destrezas con la finalidad de evidenciar si las actividades integran la gamificación y mantienen la participación e interés en el proceso de aprendizaje.

1.16 Consideraciones Éticas

En esta investigación las consideraciones éticas se sustentan bajo los lineamientos del Consejo Superior Universitario (2023) de la Universidad Nacional de Educación. Según el Artículo 27, los expertos tienen que dar a conocer a los partícipes sobre la intención y el objetivo de estudio de la investigación. Asimismo, dentro del Artículo 29, mencionan la protección de la identidad y la confidencialidad del grupo, es decir, que la información personal de los estudiantados debe ser protegida de manera rigurosa durante todo el proceso. En este sentido, se ha aplicado las consideraciones éticas a los padres de familia del estudiantado, de la misma manera, se requirió la autorización a la rectora de la unidad educativa para aplicar los instrumentos los cuales ayudó a recolectar la información (Ver Anexo B).

CAPÍTULO IV

1.17 Análisis de la Información

En cuanto al análisis e interpretación de los resultados en la presente investigación se desarrolló a partir de un proceso cualitativo riguroso y sistemático, sustentado en la observación directa, la entrevista semiestructurada y la revisión documental. Estos instrumentos permitieron aproximarse al fenómeno educativo desde distintas fuentes de información, garantizando una visión integral del proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales de Educación General Básica Elemental. Asimismo, en cuanto al análisis e interpretación de contenido no se realizó con ningún tipo de software, más bien fue un trabajo manual, en este sentido, se organizó de la siguiente manera: primeramente, se presentó los datos obtenidos, en segundo lugar, se realizó la codificación de primer y segundo nivel. Del mismo modo, se procedió con la reducción de la entrevista, guía de observación y la revisión documental con sus respectivos códigos. Además de ello, se integra la triangulación de datos y, por último, se presenta la interpretación de toda la información obtenida.

1.18 Codificación de Primer Nivel

Una vez que se revisó los instrumentos de recolección de datos (entrevista, guía de observación y la revisión documental), se asignó un código a cada indicador previamente definida. Cada código fue presentado por las iniciales de los indicadores y con un color distintivo con el propósito de facilitar su identificación y organización. Esto permitió clasificar los fragmentos relevantes de los datos recolectados, asegurando un análisis sistemático y visualmente claro. A continuación, se presenta la tabla de códigos asignados.

Tabla 1

Codificación de primer nivel

INDICADORES	CÓDIGOS	DIMENSIONES	CÓDIGO	CATEGORÍAS
El docente planifica con objetivos claros y secuenciados	**DPOCYS**	Planificación pedagógica	**PP**	
Uso de metodología activas y variadas según el contenido	**UDMAYVSEC**	Estrategias didácticas	**ED**	
Los estudiantes participan activamente y con autonomía	**LEPAYCA**	Participación estudiantil	**PE**	Proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en EGB
Se emplea estrategias de evaluación diagnóstica,	**SEEDEDFYS**	Evaluación del aprendizaje	**EA**	

formativa y sumativa				
Uso de recursos adecuados y variados para el aprendizaje	**UDRAYVPEA**	Uso de recursos	**UDR**	
Relación empática y respetuosa entre docente y estudiante	**REYREDYE**	Relación docente-estudiante	**RDE**	
Se usan puntos, retos, insignias u otros elementos lúdicos	**SUPRIUOEL**	Elementos lúdicos	**EL**	
Las dinámicas gamificadas se adaptan al nivel de los estudiantes	**LDGSAANDLE**	Diseño centrado en el estudiante	**DCEEE**	
Aumentan la motivación y se reduce el desinterés	**ALMYSRED**	Motivación y compromiso	**MYC**	Gamificación en el currículo de las Ciencias Naturales en EGB
Se promueve el trabajo colaborativo con reglas y roles	**SPETCCRYR**	Interacción social	**IS**	
El desarrollo del aprendizaje es visible con retroalimentación inmediata	**EDDAEVCRI**	Evaluación y retroalimentación	**EYR**	

Mejora la comprensión y se desarrollan habilidades cognitivas y emocionales	**MLCYSDHCYE**	Resultados de aprendizaje	**RDA**

Nota: Elaboración propia

1.19 Reducción de la información

A continuación, se presenta la reducción de los tres instrumentos aplicados los cuales fueron utilizados para obtener información teniendo en cuenta casa una de las codificaciones de primer nivel.

1.19.1 Reducción de la información de la Entrevista

En cuanto a la entrevista fue aplicada a la maestra de clases de básica elemental, dicha entrevista constaba de 12 interrogantes y esta fue aplicada de manera presencial dentro de la institución educativa. A partir de la información obtenida, se empezó a analizar y codificar para poder realizar la reducción en cuanto a lo evidenciado. (Ver Anexo C)

En cuanto a la primera categoría en la dimensión, Planificación pedagógica **PP**, la docente menciona que dentro del primer indicador **DPOCYS**, las planificaciones y elaboraciones de las PUD, se organizan primero por subniveles, luego se analizan los diferentes temas con sus respectivos objetivos y contenidos. En la segunda dimensión, Estrategias didácticas **ED,** la docente indica que en el segundo indicador **UDMAYVSEC,** que para los estudiantes tiene que ser una metodología activa y variada. Las que ella pone en prácticas son las que se centran en el aprendizaje. En la tercera dimensión, Participación estudiantil **PE,** la docente explica que en el tercer indicador **LEPAYCA,** para implementar la participación en cada uno de los estudiantes, debe haber un ambiente sumamente seguro y de confianza.

En la cuarta dimensión, Evaluación del aprendizaje **EA**, la docente comenta que dentro del cuarto indicador **SEEDEDFYS,** en cada una de las estrategias ella realiza en los primeros días las diagnósticas, luego la formativa que se relacionan prácticamente con lo planificado y por último la sumativa que se realiza al finalizar cada periodo. En la quinta dimensión, Uso de recursos **UDR**, la docente indica que en el quinto indicador **UDRAYVPEA,** considera que las plataformas son muy importantes y para ello, ella hace uso de los recursos tradicionales como son los textos las pizarras, los mapas y vídeos. En la sexta dimensión, Relación docente-estudiante **RDE,** la docente manifiesta que en el sexto indicador **REYREDYE,** se debe brindar una escucha activa, estar al pendiente de sus sentimientos y de sus emociones para luego ver sus logros en cuanto al proceso de aprendizaje.

Por otra parte, en la segunda categoría, correspondiente a la séptima dimensión, Elementos lúdicos **EL,** la docente declara que en el séptimo indicador **SUPRIUOEL,** para integrar elementos en la planificación, primero es un estudiante motivado, con ganas de superarse y con ganas de aprender, ya que es fundamental para que las cosas vayan fluyendo bien. En la octava dimensión, Diseño centrado en el estudiante **DCEEE**, la docente plantea en el octavo indicador **LDGSAANDLE,** la motivación se da a través de la implementación de dinámicas como el juego, ya que, de esa manera, se puede utilizar insignias, niveles, clasificación, ente otros sentidos.

En la novena dimensión, Motivación y compromiso **MYC,** la docente expresa que el noveno indicador **ALMYSRED,** la participación de los estudiantes es fundamental, y a la vez establecer reglas es eficaz para aumentar la motivación. En la décima dimensión, Interacción social **IS**, la docente enuncia que en el décimo indicador **SPETCCRYR,** dar puntos de vista en la reglas y normas son importantes, con el único fin de que el estudiante tenga claro las actividades y que sepan su rol y como deben de actuar y participar. En la dimensión once, Evaluación y retroalimentación EYR, la docente menciona que en el indicador once **EDDAEVCRI,** los mapas

conceptuales es mejor que un resumen, ya que, de esa manera, los chicos al ver el organizador grafico o el mapa conceptual, pueden de una u otra manera establecer las palabras de enlaces.

Y por último en la dimensión doce, Resultados de aprendizaje **RDA,** la docente indica en el indicador doce **MLCYSDHCYE**, las actividades de lectura, los juegos de memoria, los rompecabezas, y otros ejercicios más son aplicables para la enseñanza de los chicos. A la vez, en los juegos y en actividades grupales se promueve el trabajo en equipo y en la interacción social se ve el desarrollo emocional que cada uno tenga.

1.19.2 Reducción de la información de la Guía de Observación

Con respecto al instrumento de la guía de observación se aplicó de forma presencial a la profesora en dos secciones (Ver Anexo D). Asimismo, esta guía está conformada por 6 indicadores en el cual se enfocó principalmente en observar el uso de la gamificación como eje central. De tal manera, al recopilar la información, se ejecutó el proceso de análisis y codificación de los datos obtenidos, luego de ello, la reducción establecida en cuanto a lo observado.

En cuanto a la segunda categoría, como resultado de la primera dimensión **EI**, en el indicador **SUPRIUOEL**, se observó que no hubo la implementación de elementos lúdicos como puntos, insignias o retos, ya que las actividades se manejaban de manera tradicional. Como siguiente dimensión **DCEEE**, en el indicador **LDGSAANDLE**, no se pudo evidenciar dinámicas adaptadas al nivel de los estudiantes, debido a que, la docente no implementa dinámicas al realizar sus clases para llamar la atención de los estudiantes. Como tercera dimensión **MYC**, en el indicador **ALMYSRED,** la docente incentiva a los estudiantes a participar para despertar el interés y atención en los estudiantes.

Como cuarta dimensión **IS,** en el indicador **SPETCCRYR,** no se evidencia el trabajo con roles definidos, debido a que, las tareas se desarrollar de manera individual. Como quinta dimensión **EYR**, en el indicador **EDDAEVCRI,** la docente realiza retroalimentación inmediata al

culminar las clases y los estudiantes pudieron reconocer progresos y corregir sus errores. Y por última dimensión **RDA**, en el indicador **MLCYSDHCYE,** no se evidencia una mejora clara en la comprensión a partir de las tareas realizadas, y no se desarrollan habilidades cognitivas y emocionales en los estudiantes.

Reducción de la información de la Revisión Documental

Por otra parte, la revisión documental se ejecutó en la tercera semana de prácticas, las cuales constaron de 6 indicadores, esto se realizó con la finalidad de revisar dos planificaciones elaborados por la docente (Ver Anexo E). En cuanto a la primera categoría, como resultado de la primera dimensión **PP**, en el indicador **DPOCYS,** que en las planificaciones se observó que dentro de las actividades cuenta con su respectivo tema, objetivos claros, las actividades están organizadas con sus tres momentos. Como siguiente dimensión **ED,** en el indicador **UDMAYVSEC,** en las planificaciones las actividades cuentan con el uso de metodologías variadas tales como videos, ejercicios de respiración y preguntas guiadas.

Como tercera dimensión **PE,** en el indicador **LEPAYCA,** en las planificaciones se logró observar la participación estudiantil la cual consistía en ubicar los órganos en la maqueta, respondiendo preguntas, y a su vez, los estudiantes tenían que dibujar los órganos y explicar sus funciones. Como cuarta dimensión **EA, en el indicador SEEDEDFYS, en** las planificaciones se observó que las actividades están diseñadas con ejercicios de observación, ficha de reconocimiento y el diálogo. Como quinta dimensión **UDR, en el indicador UDRAYVPEA,** la planificación contaba con un solo recurso que era una maqueta el cual consistía en que los niños coloquen los órganos. Y, por último, la dimensión **RDE, en el indicador REYREDYE, dentro de** la planificación se tomó en cuenta que en las actividades está presente un ambiente de confianza y respeto entre docente y estudiante.

1.20 Codificación de Segundo Nivel

En este apartado, se presenta la codificación de segundo nivel el cual permitió determinar y examinar las categorías relevantes las cuales respondieron a los indicadores, facilitando una comprensión exhausta que enriquezcan los datos y permitan una interpretación más clara y válida de los sucesos evidenciados.

Tabla 2

Codificación de segundo nivel

Categorías	Dimensiones	Indicadores	Código	Se fusiona	Nuevo indicador	Nuevo código
	Planificación pedagógica	El docente planifica con objetivos claros y secuenciados	**PP**			
	Estrategias didácticas	Uso de metodología activas y variadas según el contenido	**ED**	**Se fusionan**		
	Participación estudiantil	Los estudiantes participan activamente y con autonomía	**PE**		Uso de metodologías y recursos variados según el contenido y para el aprendizaje	**UMRCA**

Proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en EGB	Evaluación del aprendizaje	Se emplea estrategias de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa	**EDA**			
	Uso de recursos	Uso de recursos adecuados y variados para el aprendizaje	**UDR**	**Se fusionan**		
	Relación docente-estudiante	Relación empática y respetuosa entre docente y estudiante	**RDE**			
Gamificación en el currículo de las Ciencias Naturales en EGB	Elementos lúdicos	Se usan puntos, retos, insignias u otros elementos lúdicos	**EL**	**Se fusionan**	Se usan puntos, retos, insignias u otros elementos lúdicos y se promueve el trabajo colaborativo	**PRILPTCRR**

			con reglas y roles
	Diseño centrado en el estudiante	Las dinámicas gamificadas se adaptan al nivel de los estudiantes	**DCELE**	
	Motivación y compromiso	Aumentan la motivación y se reduce el desinterés	**MYC**	
	Interacción social	Se promueve el trabajo colaborativo con reglas y roles	**IS**	**Se fusiona**
	Evaluación y retroalimentación	El desarrollo del aprendizaje es visible con retroalimentación inmediata	**EYR**	
	Resultados de aprendizaje	Mejora la comprensión y se desarrollan habilidades cognitivas y emocionales	**RDA**	

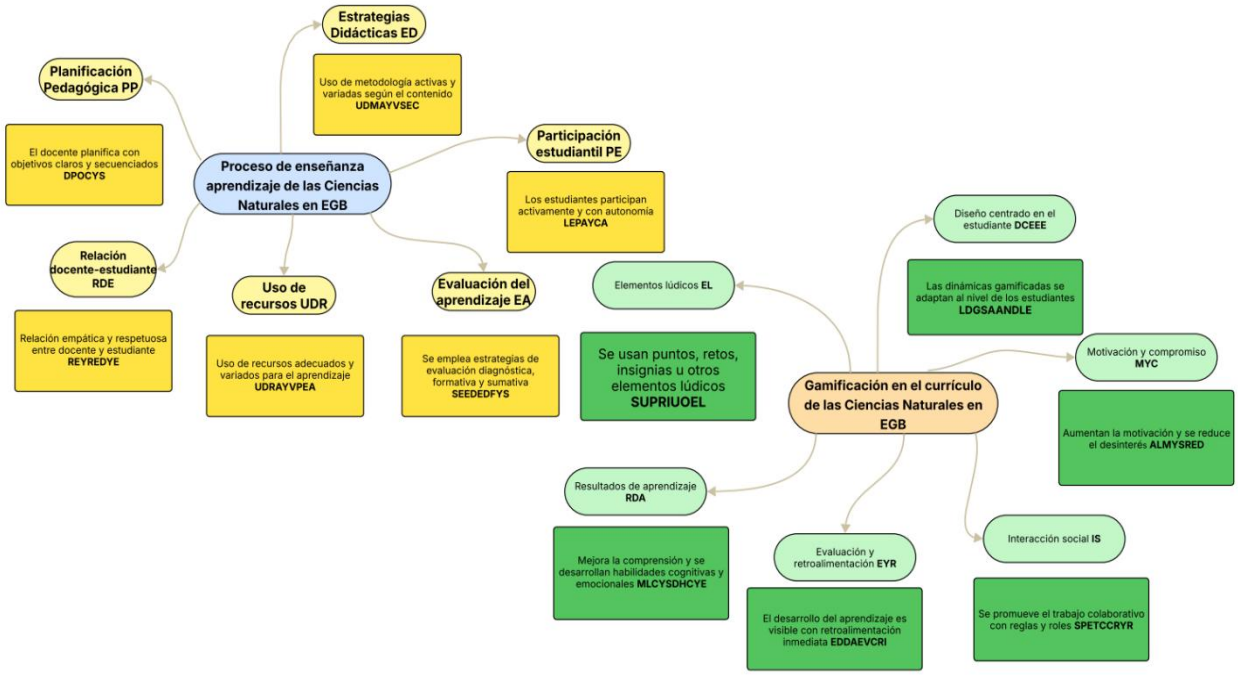
Nota: Se presenta la tabla de codificación de segundo nivel, en donde se fusiona doce indicadores.

1.20.1 Red Semántica

La red semántica es aquella configuración compuesta por enlaces que guardan relación entre sí, como señalan Yun y Urbano (2020), la red es una representación gráfica de las interrelaciones de las palabras para representar significados. De la misma manera, mencionan que se lleva a cabo a través de la organización de las categorías mediante distintos grados de dificultad, al mismo tiempo, accede a la habilidad de realizar una comparación entre participantes. Para la elaboración de la red semántica se hizo uso de la aplicación Lucidchart. En sí, esta técnica consintió en analizar, examinar y sintetizar la información derivada de las técnicas, instrumentos y de la propuesta proporcionando resultados claros sobre el objeto de estudio.

Figura 1

Red semántica



Nota: Red semántica general correspondiente a las dimensiones con sus respectivos indicadores.

En cuanto a esta red se colocó las dos categorías, proceso de enseñanza aprendizaje y la gamificación junto con sus indicadores situados con sus respectivos códigos los cuales están señalados por un color determinado para observar la correlación que coindicen entre sí.

1.21 Triangulación

En cuanto a la triangulación para Denzin y Lincoln (2013) expresan que es una técnica que radica en la revisión y comparación de la información para aclarar los significados. De la misma manera, se hace uso de varios métodos para analizar y recopilar la información obtenida de los 3 instrumentos aplicados, con la finalidad de adquirir resultados válidos y confiables para esta investigación. A partir de ello, se exponen los datos y resultados que se consiguió a partir de la información recopilada.

Tabla 3

Triangulación

Categorías	Indicadores	Resultados entrevista a la docente	Resultados de revisión documental	Resultados guía de observación	Reflexión
Proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en EGB	El docente planifica con objetivos claros y secuenciados	La docente expresa que, para las planificaciones y elaboraciones de las PUD, se organiza primero por subniveles, luego se analiza los diferentes temas con sus respectivos objetivos y contenidos para luego seguir las secuencias con las diferentes actividades planteadas y ya programadas.	Al analizar las planificaciones se observó que dentro de las actividades cuenta con su respectivo tema, objetivos claros, las actividades están organizadas con sus tres momentos.		Este indicador resalta que las planificaciones están elaboradas adecuadamente, es decir que cada una cuenta con sus respectivos objetivos, secuencias y temas.

	Uso de metodología activas y variadas según el contenido	La docente menciona que para los estudiantes tiene que ser una metodología activa y variada. Las que ella pone en prácticas son las que se centran en el aprendizaje.	Revisando las planificaciones las actividades cuentan con el uso de metodologías variadas tales como videos, ejercicios de respiración y preguntas guiadas.	Este indicador muestra que dentro de las clases sí se hace uso de metodologías activas y variadas, tales como videos y ejercicios prácticos, para el aprendizaje de los niños.
	Los estudiantes participan activamente y con autonomía	La docente explica que, para implementar la participación en cada uno de los estudiantes, debe haber un ambiente sumamente seguro y de confianza.	Por lo que se revisó en las planificaciones se logró observar la participación de los estudiantes la cual consistía en ubicar los órganos en la maqueta, respondiendo preguntas, y a su	En cuanto a este indicador se puede evidenciar que en las planificaciones y actividades la participación de los niños es activa.

			vez, los estudiantes tenían que dibujar los órganos y explicar sus funciones.	
	Se emplea estrategias de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa	La docente menciona que en cada una de las estrategias ella realiza en los primeros días las diagnósticas, luego la formativa que se relacionan prácticamente con lo planificado y por último la sumativa que se realiza al finalizar cada período.	De acuerdo con las planificaciones se observó que las actividades están diseñadas con ejercicios de observación, ficha de reconocimiento y el diálogo.	El indicador resalta que, dentro de las actividades y planificaciones, si se aplican las estrategias de evaluaciones.
	Uso de recursos adecuados y	La docente explica que, para este	Se pudo analizar que en la	En este indicador, se destaca que las

	variados para el aprendizaje	proceso, ella considera que las plataformas son muy importantes y para ello, ella hace uso de los recursos tradicionales como son los textos, las pizarras, los mapas y vídeos.	planificación únicamente contaba con un solo recurso que era una maqueta el cual consistía en que los niños coloquen los órganos.	plataformas son muy útiles para trabajar en clases, sin embargo, en las planificaciones se presencia de un solo recurso para trabajar.
	Relación empática y respetuosa entre docente y estudiante	La docente menciona que se debe brindar una escucha activa, estar al pendiente de sus sentimientos y de sus emociones para luego ver sus logros en cuanto al proceso de aprendizaje.	Analizando la planificación se tomó en cuenta que dentro de las actividades está presente un ambiente de confianza y respeto entre docente y estudiante.	La docente menciona la importancia de brindar una escucha activa a los estudiantes, a la vez en las planificaciones se evidencia un ambiente armónico.

Gamificación en el currículo de las Ciencias Naturales en EGB	Se usan puntos, retos, insignias u otros elementos lúdicos	La docente expresa que, para integrar elementos en la planificación, primero es un estudiante motivado, con ganas de superarse y con ganas de aprender, ya que es fundamental para que las cosas vayan fluyendo bien. A la vez, se activa el conocimiento a través de lluvias de ideas, preguntas previas, los debates y talleres.	No se puedo evidenciar la implementación de elementos lúdicos como puntos, insignias o retos.	Este indicador refleja que, dentro de las actividades desarrolladas en clases, no se plica elementos lúdicos.
	Las dinámicas gamificadas se	La docente indica que la motivación	No se pudo evidenciar	Dentro de este indicador se

	adaptan al nivel de los estudiantes	se da a través de la implementación de dinámicas como el juego, ya que, de esa manera, se puede utilizar insignias, niveles, clasificación, ente otros sentidos.	dinámicas adaptadas al nivel de los estudiantes.	presencia una falta de dinámicas gamificadas, dentro de las planificaciones.
	Aumentan la motivación y se reduce el desinterés	La docente indica que la participación de los estudiantes es fundamental, y a la vez establecer reglas es eficaz para aumentar la motivación. Asimismo, una buena relación debe basarse en respeto entre el profesor y el	Incentiva a los estudiantes a participar.	En este indicador, la docente manifiesta que la participación de los niños es primordial, para de cierta manera brindar apoyo y aumentar la motivación.

		estudiante y proporcionar apoyo a los chicos para que ellos participen colaborativamente.		
	Se promueve el trabajo colaborativo con reglas y roles	La docente explica que dar puntos de vista en las reglas y normas son importantes, con el único fin de que el estudiante tenga claro las actividades y que sepan su rol y como deben de actuar y participar.	No se evidencia el trabajo con roles definidos. Las tareas se desarrollan de manera individual.	Dentro de este indicador, no se puede evidenciar un trabajo colaborativo, sin embargo, la docente expresa que las reglas y normas son importantes.
	El desarrollo del aprendizaje es visible con retroalimentación inmediata	La docente menciona que los mapas conceptuales es mejor que un	La docente realiza retroalimentación al culminar las clases. Los estudiantes pudieron reconocer	Este indicador refleja que, al finalizar las actividades, la docente realiza la

		resumen, ya que, de esa manera, los chicos al ver el organizador grafico o el mapa conceptual, pueden de una u otra manera establecer las palabras de enlaces.	progresos y corregir sus errores.	retroalimentación respectiva, para que los niños reconozcan sus errores o dudas.
	Mejora la comprensión y se desarrollan habilidades cognitivas y emocionales	La docente indica que las actividades de lectura, los juegos de memoria, los rompecabezas, y otros ejercicios más son aplicables para la enseñanza de los chicos. A la vez, en los juegos y en actividades grupales se	No se evidencia una mejora clara en la comprensión de las tareas realizadas, y no se desarrollan habilidades cognitivas y emocionales.	En este indicador, dentro de las actividades no se visualiza el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.

	promueve el trabajo en equipo y en la interacción social se ve el desarrollo emocional que cada uno tenga.

Nota: Triangulación de los 3 instrumentos de la investigación.

1.22 Interpretación de Resultados de la triangulación

Después de realizar la codificación de primer y segundo nivel, dentro de la fase de la codificación de primer nivel se identificaron unidades de significado relevantes provenientes de la guía de observación, la entrevista a la maestra y los documentos institucionales revisados. Este proceso permitió reconocer patrones recurrentes relacionados con la motivación, la atención, la participación activa, las estrategias metodológicas empleadas y la dinámica del aula. La densificación de estas unidades de análisis posibilito profundizar en la comprensión de las conductas observadas y de las precepciones expresadas por la docente, evitando una lectura superficial de los datos y favoreciendo una interpretación contextualizada del fenómeno estudiado.

Los resultados obtenidos a través de la guía de observación evidenciaron que los alumnados muestran dificultades para mantener la atención sostenida y el interés durante las clases de Ciencias Naturales, lo que se manifiesta en distracciones frecuentes, baja participación y limitada interacción con los contenidos. Estas no pueden interpretarse como desinterés por parte de los estudiantes, sino como una respuesta a metodologías que no siempre consideran las características cognitivas, emocionales y sociales propias del subnivel elemental. Desde esta perspectiva, el análisis permite argumentar que la metodología empleada incide directamente en la manera en que los educandos se implican en el proceso de aprendizaje.

La reducción de la entrevista semiestructurada aplicada a la docente permitió identificar una concordancia entre su percepción y los resultados observados en el aula. Asimismo, la docente reconoció que el uso de estrategias dinámicas y lúdicas genera un mayor nivel de motivación y participación en los estudiantes, lo que facilita la comprensión de los contenidos científicos. Esta información refuerza la interpretación de que la gamificación no solo cumple una función motivacional, sino que actúa como una estrategia pedagógica que transforma la dinámica del aula y favorece el aprendizaje significativo

Por su parte, la revisión documental permitió identificar que, aunque la planificación cumple con los lineamientos curriculares vigentes, existe una limitada incorporación de estrategias innovadoras que promuevan la participación activa de los estudiantes. Además, la reducción de esta investigación permitió interpretar que la planificación tradicional, al centrarse en la transmisión de contenidos, no siempre responde a las necesidades reales del contexto educativo. En este sentido, los resultados evidencian la necesidad de replantear las estrategias metodológicas, incorporando recursos como la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Luego, la codificación de segundo nivel permitió integrar y relacionar los códigos iniciales, consolidando categorías y subcategorías que evidencian la relación directa entre el uso de estrategias gamificadas y la mejora de la motivación, la participación y la dinámica del aula. Este proceso analítico permitió comprender que la gamificación no actúa de manera aislada, sino que se articula con otros elementos del proceso educativo, como el trabajo colaborativo, la interacción social y el rol mediador del docente.

Finalmente, la construcción de la red semántica facilitó la visualización de las relaciones entre las categorías emergentes, permitiendo identificar a la gamificación como un eje articulador del proceso de enseñanza aprendizaje. Por medio de esta herramienta se evidenció que la motivación y participación activa se fortalecen cuando el estudiante asume un rol protagónico en su aprendizaje, el cual favorece la construcción de saberes significativos y el desarrollo de competencias cognitivas y sociales. Todo lo visto, muestra la pertinencia de proponer una guía de actividades con base en la gamificación, para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje específicamente en el bloque curricular 2: Conociéndome de las Ciencias Naturales en tercer año de EGB.

1.23 Discusión de resultados

A partir de los hallazgos derivados de la triangulación se evidenció la baja motivación, participación y poco interés por parte de los estudiantados en las clases de Ciencias Naturales, dado a que se vinculan directamente con la escasa aplicación de metodologías innovadoras. De la misma manera, esta situación demuestra una apatía observada el cual no responde al desinterés de los estudiantes, sino a las clases centradas en la transmisión de contenidos. Esta realidad valida lo expuesto por Rocafuerte y Tomalá, quienes expresan que el aprendizaje se construye mediante la aplicación de la práctica, experimentación directa y el manejo. En este sentido, los resultados obtenidos, confirman que al no articularse estos elementos en los temas de estudio el compromiso y participación del alumnado debilita su proceso de enseñanza aprendizaje.

De igual modo, la información recopilada en la entrevista a la docente refleja una notable concordancia con la literatura existente, en particular con los estudios realizados por Altamirano (2021), Zapata (2019) y Mallitasig y Freire (2020), quienes dan a conocer que al hacer uso de metodologías lúdicas y gamificadas potencia el interés de los estudiantes por las Ciencias Naturales. Asimismo, Núñez et al., (2024), quienes consideran que la gamificación es una herramienta que integra retos, insignias, metas y desafíos con el fin de incrementar la participación del alumnado. En consecuencia, estos hallazgos constatan que la gamificación no solo se usa para la función recreativa, si no que actúa como una estrategia pedagógica que fortalece el aprendizaje del alumnado.

Por otro lado, en cuanto a la revisión documental reveló que, si bien la planificación docente se ajusta a las directrices curriculares, carece de una integración significativa de estrategias innovadoras. De esta manera, este resultado se vincula con lo planteado por Román

et al., (2025) y Paguay (2025), quienes coinciden que una planificación deficiente limita la eficiencia didáctica y perjudica el logro de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se alinean con las investigaciones de De la Rosa et al., (2019) y Quichimbo y Montenegro (2022), que destacan la necesidad de fortalecer la secuencia didáctica de los contenidos. En este sentido, los hallazgos fundamentan que una planificación tradicional centrada únicamente en la transmisión de contenidos limita a las necesidades del subnivel elemental.

En lo que respecta al análisis de la codificación de segundo nivel, se observa que la gamificación colabora con otros elementos clave en el sistema educativo, tales como el aprendizaje cooperativo, la dinámica social y la guía de la docente. Esta relación se sustenta con los hallazgos identificados por Mendoza y Vásquez (2024) y Peñafiel (2020), quienes resaltan el valor del trabajo en equipo y la toma de decisiones en el aprendizaje de las ciencias. Además, se alinea con la perspectiva de interacción social de Castillo et al, (2023), para quienes el diálogo, la coexistencia y el entorno sociocultural son determinantes para la construcción del conocimiento. En este sentido, se constata que la gamificación fortalece las relaciones en entornos de cooperación y participación.

En cuanto a la red semántica permitió identificar a la gamificación como la herramienta principal que favorece el rol activo del estudiante de su propio aprendizaje. De acuerdo con este resultado obtenido se vincula con el diseño centrado en el estudiante propuesto por los autores Vázquez y Perales (2024) y Conde y Morales (2020), quienes manifiestan que es fundamental situar al estudiante como el constructor de su propio aprendizaje. En consecuencia, estos resultados corroboran que al aplicar la gamificación en los contenidos facilita el entusiasmo, la autonomía y participación al momento de interactuar en las clases de Ciencias Naturales.

Finalmente, los resultados se articulan con los principios del Currículo Priorizado 2025, que fomenta el autodescubrimiento, la independencia y la participación activa dentro del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud. La información recopilada evidencia que la gamificación favorece la adquisición de estas destrezas, al vincular los contenidos con situaciones reales y significativas. Desde esta perspectiva, la gamificación articula simultáneamente dimensiones cognitivas, afectivas y sociales del aprendizaje, evidenciando su potencial para formar estudiantes autónomos reflexivos y comprometidos. De este modo, los hallazgos revelan la aportación de esta estrategia al perfil de egreso del Bachillerato Ecuatoriano, promoviendo actitudes como la responsabilidad, la empatía y la participación social.

En consecuencia, la discusión analizada en cuanto a la triangulación de datos permitió afirmar que los estudios teóricos revisados constatan que la gamificación es una herramienta pedagógica que actúa positivamente en la planificación, participación estudiantil, interacción social, la evaluación y los resultados de aprendizaje. De la misma manera, se evidencia que su implementación dentro del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud responde a las necesidades que presentaban el entorno educativo y además contribuye al aprendizaje de los estudiantes para que comprendan las Ciencias Naturales de forma profunda y que conecten con su realidad en lugar de solo memorizar conceptos, con la finalidad de brindar una experiencia transformadora.

CAPÍTULO V

1.24 Propuesta

1.25 Nombre de la Propuesta

Guía de actividades: Descubriendo, aprendiendo y jugando: los órganos de mi cuerpo

1.26 Origen de la Propuesta

La presente propuesta se centra en una guía de actividades enfocadas en las Ciencias Naturales específicamente en el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, titulada "Descubriendo, aprendiendo y jugando: los órganos de mi cuerpo", la cual da respuesta a la pregunta de investigación planteada inicialmente: ¿Cómo contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en el tercer año de EGB elemental?. En cuanto a esta guía de actividades gamificadas, ayudará y beneficiará a los estudiantes a aprender jugando, es decir, donde se sentirán motivados en trabajar en equipo y comprender mejor los contenidos. Esta guía cuenta con dinámicas lúdicas, insignias, puntos y retos los cuales convierten la clase en un espacio creativo y participativo, en el que los estudiantes se convierten en protagonista de su propio aprendizaje.

De la misma manera, el diseño de la presente propuesta se ha considerado al estudiante como el primer sujeto activo de su propio aprendizaje. Esto significa brindar a los niños la oportunidad y libertad de experimentar, explorar y participar activamente en cada actividad, permitiendo que construyan conocimiento desde su propia experiencia. Es decir, se admite que el aprendizaje se potencia cuando los estudiantes aprenden mejor cuando manipulan materiales, hacen preguntas, observan su entorno y se cuestionan así mismos. De la misma manera, se promueve la autonomía y toma de decisiones, porque los educandos pueden interactuar con los recursos, resolver problemas o situaciones de manera creativa. Cabe mencionar, que para esta guía de actividades se llevo a cabo la respectiva validación por expertos (Ver Anexo F)

1.27 Objetivo General de la Propuesta

Promover un aprendizaje significativo en los niños, a través de la gamificación centrada en el bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud.

1.28 Fundamentos Teóricos

Por otra parte, en este apartado, se expondrán temas y autores relevantes que apoyan pedagógicamente el diseño de la guía, la cual aporta a la investigación y al diseño de actividades.

1.28.1 Fundamentos Didácticos

La propuesta está destinada a contribuir a la enseñanza aprendizaje en el subnivel elemental, en correspondencia con la dimensión curricular de las Ciencias Naturales. Se enfocará en promover la motivación e interés de los estudiantes a través de una guía de actividades donde los niños desarrollen sus habilidades sociales y creativas. Esta indagación aporta una visión al proceso educativo, con la meta de contribuir a la práctica pedagógica. El propósito es fomentar el trabajo con destrezas de este nivel, así también se tomó como referencia al Currículo de Educación Elemental (MINEDUC, 2016).

1.28.2 Fundamentos Didácticos

1.28.2.1 ¿Qué es una guía?

La propuesta de intervención educativa se realiza en base a la elaboración de una guía, para ello, Pino y Urías (2020), señalan que es un recurso que orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje y promueve una interacción activa entre docente y estudiante, acompañado con los componentes esenciales del proceso educativo que son los (objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, recursos didácticos, entre otros.) La guía favorece un ambiente adecuado para el intercambio de conocimientos y experiencias, el cual fortalece el aprendizaje a través de la participación activa de la comunidad educativa. Asimismo, permite organizar la información de forma clara y accesible, lo que facilita la construcción de nuevos saberes mediante tipos de guías tales como, guías didácticas, metodológicas o de actividades.

En la presente propuesta, se implementará la guía de actividades orientadas al aprendizaje del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, cuyo propósito es ofrecer a los

estudiantes experiencias educativas significativas que promuevan la comprensión del funcionamiento del cuerpo humano y su importancia. Esta guía incluye actividades estructuradas, recursos, metodología y orientaciones que permitirán alcanzar los objetivos del currículo. Conforme expresan Pulla y Rojas (2023), este tipo de guía se caracteriza por presentar actividades diseñadas con una finalidad educativa especifica, organizadas de manera secuencial y apoyadas de recursos variados ya sean impresos o digitales, según las necesidades del contexto escolar.

1.28.2.2 Constructivismo

Para esta propuesta se ha trabajado con el enfoque constructivista como expresa Pujante y Prieto (2022) es una corriente educativa que se fundamenta en la construcción de nuevos conocimientos mediante los aprendizajes previos del estudiante. Es decir, es un enfoque activo donde los educandos desarrollan su propio aprendizaje desde sus experiencias y de la convivencia con su contexto sociocultural. De la misma manera, esta teoría pedagógica resalta que los estudiantes deben participar de manera activa en su proceso de formación, mientras que el docente cumpla el rol de acompañante o facilitador, en lugar de limitarse a transmitir conocimientos. Por este motivo, se utilizó el constructivismo con el objetivo de promover un espacio ameno, seguro y confiable para que los alumnados se expresen sin miedo a equivocarse y aprendan de sus errores.

1.28.3 Secuencia Didáctica

Las actividades diseñadas para el bloque curricular 2: "Cuerpo humano y salud" se ajustan a los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación (2014) en el manual de orientaciones para la ejecución del currículo de Educación Elemental. Dicho manual organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en tres momentos didácticos fundamentales.

Momento de anticipación: Este se caracteriza por ser una sesión donde se explora los conocimientos previos del tema para despertar la curiosidad de los estudiantes antes de aprenderlo, y asimismo se tiene presente cual es el objetivo que se quiere cumplir en la clase.

Momento de construcción: En esta sesión se desarrolla el núcleo de la case, es decir donde los estudiantes adquieren nuevos conocimientos y desarrollan nuevas habilidades desde la exploración, imaginación y exploración. De la misma manera, el docente se vincula con los educandos como una guía y orientador que facilita los recursos y el proceso de aprendizaje, mediante la realización de preguntas donde los alumnados tengan la oportunidad de pensar y cuestionarse sobre su autoaprendizaje.

Momento de consolidación: En el momento de consolidación, los estudiantes reflexionan acerca de sus aprendizajes y reconocen el mérito de sus producciones, comprendiendo su trascendencia tanto personal como colectiva. Posteriormente, comunican sus hallazgos al resto del curso mediante presentaciones orales, donde relatan las vivencias acumuladas durante el desarrollo de la actividad.

1.29 Principal Resultado Científico

1.29.1 Estructura De La Propuesta

La presente propuesta se encuentra dividida en secciones que permiten comprender de manera clara su propósito y estructura. En primer lugar, se presenta una breve introducción junto con la organización general de la guía. Posteriormente, se expone el objetivo general, el cual se orienta a promover un aprendizaje significativo en los niños, mediante el uso de la gamificación centrada en el bloque curricular: Cuerpo humano y salud. Seguidamente, se desarrolla un apartado en el que se describen los principales fundamentos teóricos que sustentan la propuesta.

Por otra parte, se presenta la parte central de la guía, conformada por un conjunto de actividades organizadas en tres secciones. Para su desarrollo, se han seleccionado tres destrezas del currículo del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) correspondientes al bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud, las cuales han sido desagregadas cada una para trabajar en dos secciones dentro de la misma semana (Ver Anexo G)**.** Cabe destacar que le presente guía se plantea únicamente a nivel de propuesta, por lo que su finalidad es servir como un recurso pedagógico orientador para los docentes.

Link de la propuesta

Dentro de este apartado se expone el enlace de la propuesta el cual consta de 6 actividades que fueron realizadas dentro de la guía “Descubriendo, aprendiendo y jugando: los órganos de mi cuerpo”. Cabe mencionar que esta guía fue elaborada por los investigadores de esta investigación, a través de la plataforma canva.

https://drive.google.com/drive/folders/1-3jkBMPA_07Eee-RZEINvO6ETHu8GsvD?usp=sharing

CAPÍTULO VI

Conclusiones

La presente investigación tuvo como finalidad proponer la gamificación mediante una guía de actividades para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud en el área de Ciencias Naturales para tercer año de EGB.

- En cuanto al objetivo general proponer la gamificación mediante una guía de actividades para contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del bloque curricular 2 en el tercer año de EGB, dio como respuesta a la pregunta de investigación cómo contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. En el cual, la propuesta elaborada constituye un aporte significativo a la práctica pedagógica. La guía ofrece a los

docentes un recurso estructurado, flexible y fundamentado teóricamente, que promueve un aprendizajes activo, motivador y centrado en el estudiante. La gamificación se consolida como una estrategia didáctica efectiva para transformar la dinámica del aula y favorecer la construcción de conocimientos significativos en la asignatura de Ciencias Naturales.

- En el primer objetivo específico se diagnosticaron los conocimientos previos que poseen los estudiantes sobre los contenidos del bloque curricular 2, mediante una guía de observación aplicada en el contexto educativo durante las prácticas preprofesionales. Se concluye que los niños poseen nociones básicas sobre el cuerpo humano, aunque con limitaciones para establecer relaciones entre órganos y sus funciones. Asimismo, se evidencio que la participación estudiantil es reducida durante las clases, atribuyéndose al uso predominante de transmisión de conocimientos, que no promueve la exploración ni el aprendizaje activo. Este diagnóstico resultó esencial para comprender la realidad del aula y fundamentar la necesidad de implementar estrategias innovadoras como la gamificación.
- En cuanto al segundo objetivo específico, referido al análisis de los principales enfoques teóricos y prácticos acerca del desarrollo del bloque curricular 2, se evidencia que existe un sólido respaldo teórico que fundamenta la importancia de implementar estrategias innovadoras en el aula. Autores como Rocafuerte y Tomalá (2023), Núñez et al. (2024) y Pujante y Prieto (2022) coinciden en que el aprendizaje significativo se construye a partir de la experiencia, la interacción y la participación activa del estudiante. Estos referentes teóricos permitieron comprender que la gamificación, al integrar elementos como puntos, retos, insignias y trabajo colaborativo, favorece la motivación, el compromiso y la

comprensión profunda de los contenidos científicos, tal como lo evidencian estudios previos en contextos similares.

- Respecto al tercer objetivo específico, que consistió en estructurar una guía de actividades de gamificación para el desarrollo del bloque curricular 2, se determina que la guía diseñada constituye un recurso pedagógico pertinente y contextualizado. La propuesta integra elementos lúdicos como puntos, retos, insignias y trabajo colaborativo, organizados en los tres momentos didácticos establecidos por el Ministerio de Educación (2014): anticipación, construcción y consolidación. Se fundamenta que el constructivismo y los principios de la gamificación, ofrecen un enfoque creativo e innovador para abordar los contenidos relacionados con el cuerpo humano promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo.
- Finalmente, con el cuarto objetivo específico, encaminado a valorar la pertinencia y factibilidad de la guía mediante el juicio de expertos, se concluye que la propuesta recibió una valoración positiva en términos de claridad, coherencia, aplicabilidad y relevancia pedagógica. Los especialistas consultados coincidieron en que la guía responde a las necesidades del contexto educativo y constituye una herramienta innovadora para fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales en el subnivel elemental. Esta validación evidencia la relevancia de los procesos de revisión por expertos, que ayudan a fortalecer las acciones pedagógicas y didácticas, garantizando la calidad de las propuestas educativas antes de su implementación.

Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes del subnivel Elemental incorporar de manera progresiva y planificada estrategias de gamificación en la enseñanza del bloque curricular “Cuerpo humano y salud”, utilizando como base la guía desarrollada en esta investigación.

- Se sugiere a las autoridades educativas considerar la inclusión de la gamificación como una estrategia recomendada en los documentos curriculares oficiales y en los programas de actualización docente.
- Se recomienda a los equipos directivos y coordinadores académicos integrar la gamificación como una estrategia prioritaria dentro del Proyecto Educativo Institucional y la planificación microcurricular.
- Se propone desarrollar estudios de seguimiento y evaluación que faciliten medir el impacto real de la guía gamificada en el rendimiento académico, la motivación y el clima de aula.

REFERENCIAS

Altamirano, A. (2021). Incidencia del juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza de las Ciencias Naturales. https://research-ebscocom.proxy.unae.edu.ec/c/rt4sqe/viewer/pdf/zbqqqzleav

Aguirre, O. (2024). Elementos lúdicos en la evaluación: Mediante el uso de herramientas tecnológicas en estudiantes de Ingeniería Industrial. Universidad La Salle, Puebla (1-13). https://rebrand.ly/vs29yps

Bautista, N. (2021). Proceso de investigación cualitativa, metodología y aplicaciones. El manual moderno Colombia. https://elibro.net/es/lc/bibliounae/titulos/219449

Beltrán, J. (2017). E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación. Universidad de Extremadura. Universidad de Extremadura. http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6429/TDUEX_2017_Beltr%c3%a1n_Mora

Benítez, D. (2022). Evaluación del aprendizaje y el enfoque por competencias. Revisión de antecedente teóricos. 6(6). https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4136/6326

Caicedo, S. y Ospina, S. (2023). Secuencia didáctica: una estrategia pedagógica para la formación en cultura ciudadana. *Voces y Silencios*, 14(2). https://www.proquest.com/docview/2942165120/fulltextPDF/AB8FE0C314994F5DPQ/33?accountid=176861&sourcetype=Scholarly%20Journals

Castillo, M., Cárdenas, J. y Yera, A. (2023). Procedimientos para vincular las ciencias naturales con la localidad. https://research-ebsco-com.proxy.unae.edu.ec/c/rt4sqe/search/details/ccwt52dgfv?db=eue%2Cfap%2Ctfh%2C

eric%2Cnlebk&limiters=None&q=proceso+de+ense%C3%B1anza+aprendizaje+de+las+ciencias+naturales

Castillo, A., Martínez, E y Hernández, P., (2023). La interacción social como elemento del proceso educativo en educación superior. Transdigital, 4(8). https://doi.org/10.56162/transdigital271

Callado, J., Cáceres, M., Tiburcio, O., Chong, M., y Serna, G. (2022). Evaluación del aprendizaje en el nivel superior. *Revista Conrado, 18(86),* 312-321. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990864420220003003 12&script=sci_arttext&tlng=en

Cevallos, H., Fernández, E., y Zambrano, J. (2022). Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8637900

Colorado, P. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior. 8, 1-12. https://www.proquest.com/docview/1999162754/fulltextPDF/DE75EA6C97CD4CD1PQ/2?accountid=176861

Conde, S, y Morales, M., (2020). Aprendizaje centrado en el alumno en Ciencias Básicas. Red de Universidades con Carreras en informática. (169-175). http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/103752

Consejo Superior Universitario de la Universidad de Educación. (2023). Codificación del Código de Ética de la Universidad Nacional de Educación. 22 de septiembre de 2023. Universidad Nacional de Educación. https://unae.edu.ec/transparencia/repositoriounae/resoluciones/consejo-superior-universitario-2023-r/

De La Rosa Valdiviezo, A., Toro, K., Jaén, K., y Espinoza, E. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas, 7(1)*, 58–62. https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243

Denzin, N. y Lincoln, Y. (2013). *Las estrategias de investigación cualitativa: Manual de investigación cualitativa Vol. III*: (ed.). Editorial Gedisa. https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/131060

Echeverri, H y Gómez, G., (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. https://rebrand.ly/h91q7o9

Franco, C. (2022). Guía con materiales didácticos para el fortalecimiento de proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Naturales para los docentes de la Escuela de Educación General Básica “El Diamante”, la comunidad Bella Rica, cantón Ponce Enríquez, provincia del Azuay, Ecuador [Tesis de maestría, Universidad Internacional Iberoamericana México] https://repositorio.unini.edu.mx/id/eprint/1739.

Fontalvo, J., Delahoz, J., y De la Hoz, G. (2022). Resultados de aprendizaje y mecanismos de evaluación en los programas académicos de educación superior en Colombia. *Formación universitaria, 15*(1), 105-114. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000100105

Gámez, G., (2024). La evaluación como herramientas para mejorar los aprendizajes: La retroalimentación y la evaluación auténtica. *Revista Latinoamericana Ogmios, 4*(9), 17–32. https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i9.091

García, I., y de la Cruz Blanco, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *EDUMECENTRO*, *6*(3), 162-175. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077287420140003000012&lng=es&tlng=es.

González, L., Rivera, E., y Trigueros, C., (2014). La interacción social en el contexto del aula de Educación Física. *Profesorado, 18*(2): 305-320. http://hdl.handle.net/10481/33524

Guirado, A., Gimenez, Y. y Mazzitelli, C. (2022). La enseñanza, el aprendizaje, el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. https://www.redalyc.org/journal/7178/717876077009/

Guirao, S. (2015). Utilidad y Tipos de Revisión de Literatura. Scielo, 9(2). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8498404

Hernández, J., Cervantes, R. y Reséndiz, E. (2022*). La gamificación en el aula: los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia*. Educación y Tecnología Educativa. https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/231891?page=41

Herrera, C. y Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Revista de Investigación en ciencias de la educación, 7* (8), 758-772. https://repositorio.cidecuador.org/jspui/bitstream/123456789/2556/1/Articulo_17_Revista_Horizontes_N28V7_EE.pdf

Hurtado, P., García, M., Rivera, D., y Forgiony, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista Espacios, 39(*17). http://www.revistaespacios.com/a18v39n17/18391712.html

Hurtado, J. (2018). Metodología De La Investigación. Fundación Sypal. https://www.revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1491/1474

Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2018). Educación en el Ecuador: Resultados de PISA para el desarrollo. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf

Janzen, W. (2021). Una síntesis crítica mínima de las portaciones de los paradigmas interpretativo y sociocrítico a la investigación educacional. https://www.scielo.org.ar/pdf/enfoques/v34n2/1669-2721-enfoques-34-02-13.pdf

Jerez, O. (2012). Los resultados de aprendizaje en la Educación Superior por competencias. Granada: Universidad de Granada. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/20305/20513811.pdf

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para fortalecer el aprendizaje en la educación superior. *Revista Cubana de educación superior, 41*(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_arttext

Lima, I., y Bohorquez, A. (2025). Adaptación de estrategias para fomentar la participación activa de los estudiantes. *Innova Science Journal,* 3, 4, 753, 772. https://innovasciencejournal.omeditorial.com/index.php/home/article/view/171/368

Logroño, L., Ramos, D., y Tello, D. (2023). Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentacienicas, 5*(5), 228-244. *http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642024000200650&script=sci_arttext*

Lopezosa, C., Codina, L. y Pere, F. (2022). Atlas.ti para entrevistas semiestructuradas: guía de uso para un análisis cualitativo eficaz. https://repositoriapi.upf.edu/api/core/bitstreams/140b8a65-a434-47b1-be62-aec590e2029f/content

Mares, G., Guevara, Y., Rueda, E., Rivas, O., y Rocha, H. (2004). Análisis de las interacciones maestra-alumnos durante la enseñanza de las Ciencias Naturales en primaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa, 9*(22), 721-745. https://ojs.rmie.mx/index.php/rmie/article/view/1340/1712

Mendoza, J., y Vásquez, L. (2024). Juguetes alimentados con energía solar: estrategias para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales. https://revistas.unilasallista.edu.co/index.php/rldi/article/view/3500

Mendoza, P., Rivas, J., Freire, J., Ugsha, M., y López, J. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo. *Revista InveCom, 5*(3), 1-9. https://doi.org/10.5281/zenodo.14217937

Merino, T. (2024). Motivación y Compromiso Académico: Modelo Teórico y Aplicaciones educativas. Universidad de Valladolid. https://dehesa.unex.es/server/api/core/bitstreams/37f53b4f-3211-430f-a974-702b694cf1e9/content

Ministerio de Educación (2016). Currículos de los niveles de Educación de Obligatoria Subnivel elemental. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf

Montenegro, A., y Quichimbo, F. (2022). Sistematización de las actividades desarrolladas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la práctica docente de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, del cantón Loja, provincia de Loja, Ecuador, periodo lectivo abril- agosto 2020 [Tesis de Grado, Universidad Técnica Particular de Loja]. Repositorio Institucional. https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/30256

Moreno, T. (2023). La retroalimentación de la evaluación formativa en educación superior. *Revista Universidad y Sociedad, 15*(2), 685-694. http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v15n2/2218-3620-rus-15-02-685.pdf

Núñez, E., Chamorro, W., y Neira, D. (2024). Estrategia colaborativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje para construir aprendizaje significativo en Ciencias Naturales. 29(314). https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/7539/2114?inline=1

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). Análisis curricular Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019). Ecuador. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373963

Paguay, J. (2025). Relación entre la capacitación profesional técnica y la capacitación pedagógica de los docentes de educación técnica en bachillerato. *Revista Científica Zambos, 4* (1), 153- 165. https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/83

Peñafiel, R. (2020). Impacto del aprendizaje colaborativo en el proceso de enseñanza de las ciencias naturales en estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela 'Enriqueta Cordero de la ciudad de Cuenca-Ecuador https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/dee09e30-d863-4405-b7f8-fd64ccd644c9.

Pérez, A. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias naturales en la secundaria básica. (1-7). http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rVar/article/view/33

Pino, R. y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza- aprendizaje: ¿Nueva estrategia*?* *Revista Scientific,* *5*(18),371-392. https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392

Posso, R,. Chango, M., Pacha, M., Simba, A., y Simba E. (2023). Interacciones docente-estudiante y su relación con el rendimiento académico. *Revista Científica, 3* (4), 370-382. https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/260

Pujante, D. y Prieto, J. (2022). *Una retórica constructivista: creación y análisis del discurso social*: (1 ed.). Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/218876

Pulido, H., Quintero, L y Gutiérrez, J. (2024). Investigación cualitativa. Claves para estudiantes universitarios. https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/277320

Pulla, C. y Encalada, N. (2025). La experimentación como propuesta para la enseñanza de las Ciencias Naturales en el Nivel Medio de Educación Básica, de la Unidad Educativa Leoncio Cordero Jaramillo de la ciudad de Cuenca (Master's thesis, Universidad del Azuay).http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16035

Pulla, C. y Rojas, J. (2023). Guía de actividades de refuerzo académico para mejorar la lectura en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura del cuarto año de EGB paralelo “A” de la Unidad Educativa Juan Montalvo. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2920

Quiterio, S., Álvarez, J., y Chaparro, E. (2025). La evaluación, un proceso para promover la participación activa de los estudiantes de cuarto grado de primaria. Desarrollo Sustentable, Negocios, Emprendimiento Y Educación, 7(71), 90-103 https://ojs.eumed.net/rev/index.php/rilcoDS/article/view/14917qac/917pdf

Rivas, L. (2023). Relación docente- estudiante: un estudio desde la alteridad u otredad. *Scientiarium,*(2). https://investigacionuft.net.ve/revista/index.php/scientiarium/article/view/988/1316

Rocafuerte, C. y Tomalá, J. (2023). Las áreas verdes como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje en el campo de conocimiento del área de ciencias naturales para los niños de cuarto grado de educación básica elemental de la escuela presidente Alfaro. 87p. https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9369/1/UPSE-TEB-2023-0019.pdf

Roman, F., Chalén, V., Caiza, V., Chuquimarca, S., y Flores, F. (2025). La planificación como fundamento del diseño de estrategias pedagógicas efectivas en la educación secundaria. *Revista Científica Zambos, 4*(3), 151-165. https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n3/138

Sandoval, J., Mayorga, J., Elgueta, E., Soto, I., Viveros, J., y Sandoval, R. (2018). Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual. Revista educación, 42(2), 1-23. https://www.redalyc.org/journal/440/44055139004/44055139004.pdf

Tejero González, J. M. (Ed.). (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha. https://www.torrossa.com/en/catalog/preview/4943831

UNESCO (2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know?hub=84636

Valdiviezo, A., Toro, K., Jaén, K., y Espinoza, E. (2019). El proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales: las estrategias didácticas como alternativa. *Revista Científica Agroecosistemas, 7*(1), 58–62. https://aes.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/243

Vásquez, E. y Sevillano, M. (2022*).* La gamificación como recurso educativo en educación primaria. Dykinson. https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/227569?page=12

Vizcaíno, P., Cedeño, R., y Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Científica Multidisciplinar, 7* (4), 9723-9762. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658

Yacuzzi, E. (2005). El estudio de caso como metodología de investigación: Teoría, mecanismos casuales, validación. *EconPapers Economics at your fingertips* (296), 1- 37. https://www.econstor.eu/bitstream/10419/84390/1/496805126.pdf

Yuni, J y Urbano, C. (2020). *Metodología y técnicas para investigar: recursos para la elaboración de proyectos, análisis de datos y redacción científica*. Brujas. https://elibronet.proxy.unae.edu.ec/es/ereader/bibliounae/130670?page=2

Anexos

Anexo A. Carta de revisión de los instrumentos

La revisión y aprobación de los instrumentos de diagnóstico fueron revisados por tres expertos de la carrera de Educación Básica.

Validación del Experto

I. Carta de revisión de instrumentos de diagnóstico

Cuenca 22, de julio de 2025

PHD. Odalys Fraga Luque

Universidad Nacional de Educación

Presente.

De mis consideraciones:

Conocedores de su alta capacidad profesional, me permito solicitarle muy comedidamente, su valiosa colaboración en la revisión de los instrumentos a utilizarse en la recolección de información para el proyecto de investigación con el tema: “Gamificación para el desarrollo del bloque curricular 2: Cuerpo humano y Salud en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales”

De antemano se agradece seguir las instrucciones que se detallan previo al instrumento de revisión, para lo cual se adjunta:

1. Matriz de categorización
2. Matriz de consistencia
3. Los objetivos de la investigación
4. Instrumentos

Atentamente:

Jonnathan Xavier Lituma Pacheco Jessica Gabriela Padilla Barros

Estudiantes de pregrado de Educación Básica

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1EKeUMjr6gSrO1Si-lkI69Kx6TLxRpcgK?usp=sharing

Anexo B. Consideraciones éticas

En este apartado se presentan las consideraciones éticas.

https://docs.google.com/document/d/18H3-aUyeatmD9tRo7viHgP6UDVOKJE7f/edit?usp=sharing&ouid=111739111119345530924&rtpof=true&sd=true

Anexo C. Entrevista

En este apartado se dará a conocer la entrevista aplicada, la sistematización y reducción.

Guía de preguntas

Objetivo específico: Obtener información sobre la percepción de la docente a la efectividad de diversas metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tema: Enseñanza de Bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud

¿Usted dentro de las planificaciones realiza las actividades con objetivos claros y secuenciados?

¿En las actividades usted emplea metodologías activas y variadas según el contenido?

¿Dentro de las actividades usted ha podido evidenciar que los estudiantes participan activamente y con autonomía?

¿En las planificaciones usted emplea estrategias de evaluación formativa y sumativa?

¿Usted incluye en las actividades el uso de recursos adecuados y variados para el aprendizaje de los niños?

¿De qué manera promueve usted dentro de las actividades una relación empática y respetuosa con sus estudiantes?

¿Dentro de las actividades panificadas usted aplica puntos, retos, insignias u otros elementos lúdicos para los estudiantes?

¿Cómo logra usted que las dinámicas gamificadas se adapten al nivel de los estudiantes?

¿Me podría decir cuáles son las actividades en donde se ha visto que aumentan la motivación y se reduce el desinterés en los estudiantes?

¿Dentro de las actividades usted promueve en los estudiantes el trabajo colaborativo con reglas y roles, de qué manera?

¿Usted al ver que los estudiantes finalizan las actividades, cómo observa el progreso de cada uno, brinda retroalimentación inmediata?

¿De qué manera las actividades que usted propone en clase contribuyen a que los estudiantes mejoren la comprensión de los contenidos y desarrollen habilidades cognitivas y emocionales?

Link: https://drive.google.com/drive/folders/11xhcteXqMQ-vCKs8VWA-Zhf5tbH_tbWI?usp=sharing

Anexo D. Observación directa

En este apartado se dará a conocer la guía de observación aplicada, la sistematización y la reducción.

Categoría	Dimensiones	Indicadores	Observaciones

Gamificación en el currículo de las Ciencias Naturales en EGB	Elementos lúdicos	Se usa puntos, retos, insignias u otros elementos lúdicos en la participación de los estudiantes	
	Diseño centrado en el estudiante	Dentro de las actividades se identifica las dinámicas gamificadas en donde se adapten al nivel de los estudiantes	
	Motivación y compromiso	Dentro de las actividades propuestas, se observa que aumenta la motivación y se reduce el desinterés en los estudiantes	
	Interacción social	Se promueve el trabajo colaborativo con reglas y roles en las actividades desarrolladas en clases	
	Evaluación y retroalimentación	Al finalizar las actividades el progreso es visible con retroalimentación inmediata	

	Resultados de aprendizaje	Las tareas en clases reflejan una mejora en la comprensión y se desarrollan habilidades cognitivas y emocionales	

Link: https://drive.google.com/drive/folders/1vlephjDL0alNXVLxX6Nwr-YfKk4vWS06?usp=sharing

Anexo E. Revisión documental

En este apartado se dará a conocer la revisión documental aplicada, sistematización y la reducción.

Ficha de revisión de documental

Ficha de revisión documental			
Objetivo	Identificar el uso de gamificación en las actividades		
Categoría	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Observaciones**
Proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales en EGB	Planificación pedagógica	Se evidencia en la planificación actividades con objetivos claros y secuenciados	

	Estrategias didácticas	En la planificación se implementan actividades con el uso de metodologías activas y variadas según el contenido	
	Participación estudiantil	En la planificación se observa si en las actividades los estudiantes participan activamente y con autonomía	
	Evaluación del aprendizaje	En la planificación las actividades emplean estrategias de evaluación formativa y sumativa	
	Uso de recursos	En las planificaciones las actividades incluyen el uso de recursos adecuados y variados para el aprendizaje	
	Relación docente-estudiante	En la planificación se encuentran actividades en donde esté presente la relación empática	

		y respetuosa entre docente y estudiante	

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/15h_Mcgxp9vVb74p7TTgVstPnh5knKizV?usp=sharing

Anexo F. Validación de propuesta por expertos

En este apartado se da a conocer la carta de validación de la propuesta por expertos.

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1SbwiBErFJGi4O7o8wXiKAAQfxCXijP9g?usp=sharing

Anexo G. Planificaciones

Asignatura:	Ciencias Naturales			
Número de semana:	1 semana (sección 1) (45 minutos)			
APRENDIZAJE DISCIPLINAR				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Identificar y ubicar correctamente el corazón, cerebro, pulmones y estómago en el cuerpo humano, reconociendo su importancia para el cuidado de la salud			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	E.CN.1.1. Comprende que los seres vivos poseen características, necesidades y hábitats específicos que los distinguen de la materia inerte y que existen normas de cuidado y respeto hacia ellos.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**	**RECURSOS**	**ACTIVIDADES EVALUATIVAS (Técnicas e instrumentos)**

		(ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE)		
Ubicar el cerebro, el corazón, los pulmones y el estómago en su cuerpo (Ref. CN.2.2.1).	Explica con lenguaje claro y pertinente, la ubicación del cerebro, corazón, pulmones y estómago, relacionándola con su ubicación en el cuerpo humano. (Ref.I.CN.2.4.1. (J3, I3)	**ANTICIPACIÓN** -Se realiza la dinámica simón dice, pedir a los niños que se toquen la cabeza, pies, brazos, etc. -Se dialoga con los estudiantes si conocen los órganos de su cuerpo humano. -Se presenta la cajita mágica, los estudiantes extraen imágenes de los órganos. -Se reconocen y nombran de forma colectiva los órganos presentados. **CONSTRUCCIÓN** **-**Los estudiantes visualizan una imagen grande sobre el orden correcto de los órganos -Formar grupos de 4 integrantes, y se explica que la actividad se desarrollará mediante dos juegos: 1.Elaboración de los órganos con material concreto y colación correcta en un delantal.	-Cajita mágica -Imágenes de los cuatro órganos -Imagen del cuerpo humano con sus órganos -Delantal -Plastilina -Fomix -Cartulina y cartón	**Técnicas:** Observación **Instrumento :** Ficha de revisión áulica

		2.Ordenamiento de letras para formar el nombre de cada órgano.		

Asignatura:	Ciencias Naturales			
Número de semana:	1 semana (sección 2) (45 minutos)			
APRENDIZAJE DISCIPLINAR				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Identificar y explicar la función de los principales órganos del cuerpo humano, valorando su importancia para la vida y el cuidado de la salud			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	E.CN.1.1. Comprende que los seres vivos poseen características, necesidades y hábitats específicos que los distinguen de la materia inerte y que existen normas de cuidado y respeto hacia ellos.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE)**	**RECURSOS**	**ACTIVIDADES EVALUATIVAS (Técnicas e instrumentos)**
Explicar las funciones del cerebro, corazón, pulmones y el estómago y relacionarlas con el mantenimiento de la vida. (Ref.: CN.2.2.1)	Explica con lenguaje claro las funciones del cerebro, pulmones, corazón, y la relación con el mantenimiento de	**ANTICIPACIÓN** - Se realiza un baile en el que los estudiantes tocan diferentes partes de su cuerpo, con el apoyo de un recurso audiovisual:	Televisión computadora	**Técnicas:** Observación **Instrumento:** Ficha de revisión áulica

	la vida.(Ref.:I.CN.2.4.1). (J3.I3.)	https://youtu.be/RBXXax7oOpA -Los estudiantes observan una diapositiva con imágenes de los órganos y realizan una actividad de emparejamiento: https://view.genially.com/68a3801b1340797031db531f/interactive-content-juego-de-parejas-de-imagenes -Se presenta una diapositiva informativa sobre el funcionamiento del cerebro, corazón, pulmones y estómago: https://www.canva.com/design/DAGwvMMieoI/BatNCCy419wa9KORbDABZQ/edit?utm_content=DAGwvMMieoI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton **CONSTRUCCIÓN** -Formar grupos de 4 integrantes. -Cada grupo selecciona el nombre de un órgano (cerebro, corazón, pulmones y estómago) -Los estudiantes participan en una actividad denominada “Mi		

		cuerpo necesita ayuda. Superen los retos y ganen estrellas", en la cual responden preguntas relacionadas con la función de los órganos, acumulando puntos por cada respuesta correcta. -Link de la actividad: https://www.canva.com/design/DAGwjBczNZk/RZpQ1YUnd7Vg9mslHz196w/edit?utm_content=DAGwjBczNZk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton **CONSOLIDACIÓN** -En los mismos grupos, cada uno recibe el nombre de un órgano. -Explican: ¿Qué función cumple? y ¿Por qué es importante para la vida? -Armar en los mismos grupos un rompecabezas de los órganos del cuerpo humano, el grupo que termina de armar primero será el ganador		

Asignatura:	Ciencias Naturales
Número de semana:	2 semana (sección 1) (45 minutos)

APRENDIZAJE DISCIPLINAR				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Identificar y describir los órganos que permiten el movimiento del cuerpo, reconociendo su importancia para realizar actividades diarias			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	E.CN.1.1. Comprende que los seres vivos poseen características, necesidades y hábitats específicos que los distinguen de la materia inerte y que existen normas de cuidado y respeto hacia ellos.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE)**	**RECURSOS**	**ACTIVIDADES EVALUATIVAS (Técnicas e instrumentos)**
Describir los órganos que permiten el movimiento del cuerpo. (Ref.:CN. 2.2.2)	Explica con lenguaje claro la función del esqueleto y los músculos como órganos que permiten el movimiento del cuerpo humano. (Ref. :I.CN.2.4.1.) (J3, I3)	**ANTICIPACIÓN** -Se realiza una dinámica donde los estudiantes tienen que tocar sus rodillas, la cintura, hombros, para reconocer sensaciones corporales -Se dialoga con los estudiantes sobre lo que sienten al tocar las rodillas, identificando si la sensación es dura o blanda -Formar grupos de 5 estudiantes -Los estudiantes buscan tarjetas con imágenes de	-cartulina -cartón -Plastilina -fideo y sorbetes.	**Técnicas:** Observación **Instrumento:** Ficha de revisión áulica

		huesos y músculos distribuidas dentro del aula -Cada grupo obtiene puntos al encontrar correctamente las tarjetas. **CONSTRUCCIÓN** -Presentar a los estudiantes qué órganos son los que permiten los movimientos del cuerpo humano. -Los estudiantes observan una presentación de la función de los huesos y músculos https://www.canva.com/design/DAGxHXJwkTk/r9WXarYwSklEqyuusvvelw/edit?utm_content=DAGxHXJwkTk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton -Entregar material concreto (plastilina, fideo, sorbetes, cartulina o cartón), los estudiantes elaboran un modelo del cuerpo humano -El modelo se realiza en dos partes: el lado izquierdo representa el sistema muscular y el lado derecho el esqueleto **CONSOLIDACIÓN**		

		- Cada grupo presenta su trabajo frente al curso -Los estudiantes describen los órganos que permiten el movimiento del cuerpo humano, a partir del modelo elaborado. -Se utiliza una ruleta con imágenes de movimientos corporales, que los estudiantes deben realizar -Los estudiantes explican qué huesos y músculos se coordinan en cada movimiento -Cada grupo que lo realice bien será el ganador.		

Asignatura:	Ciencias Naturales
Número de semana:	2 semana (sección 2) (45 minutos)
APRENDIZAJE DISCIPLINAR	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Representar y explicar cómo el esqueleto y los músculos trabajan de manera coordinada para permitir el movimiento del cuerpo
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	E.CN.1.1. Comprende que los seres vivos poseen características, necesidades y hábitats específicos que los distinguen de la materia inerte y que existen normas de cuidado y respeto hacia ellos.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE)	RECURSOS	ACTIVIDADES EVALUATIVAS (Técnicas e instrumentos)
Representar la función coordinada del esqueleto y de los músculos en su cuerpo. (Ref.:CN.2.2.2.)	Representar el esqueleto, músculos en su cuerpo; y sus respectivas funciones (soporte, movimiento y protección), estructura y relación con el mantenimiento de la vida. (REF.: I.CN.2.4.2) (J3, I3)	**ANTICIPACIÓN** -Se realiza la dinámica denominada "El cuerpo explorador", en la que los estudiantes se mueven libremente al ritmo de la música, realizando acciones como saltar, girar, agacharse y levantar los brazos -Realiza una pregunta: ¿Qué partes del cuerpo se utilizaron para realizar cada movimiento? -Se entregan tarjetas con imágenes de diferentes movimientos corporales -Los estudiantes clasifican las tarjetas según las partes del cuerpo involucradas: brazos, piernas y tronco. **CONSTRUCCIÓN** - Se explora de manera guiada cómo trabajan conjuntamente los huesos y	-Dispositivo tecnológico -Aplicación o animación 3D del cuerpo humano -Tarjetas con movimientos -Tarjetas para clasificar (usar brazos, usa piernas, usar el tronco) -Imágenes de huesos y músculos	**Técnicas:** Observación **Instrumento:** Ficha de revisión áulica

		los músculos para permitir el movimiento del cuerpo humano. -Los estudiantes observan una animación 3D del cuerpo humano, identificando el esqueleto y los músculos en acción. -Se imitan los movimientos mostrados en la aplicación digital, como doblar el codo, levantar el brazo, saltar y girar. **CONSOLIDACIÓN** - Se utiliza una ruleta digital con imágenes de movimientos corporales https://wordwall.net/resource/104778665/movimientos-del-cuerpo-humano -Los estudiantes explican con sus propias palabras qué huesos se movieron y qué músculos participaron en cada acción -El grupo que explique con mayor claridad y acumule más puntos será el ganador		

Asignatura:	Ciencias Naturales			
Número de semana:	3 semana (sección 1) (45 minutos)			
APRENDIZAJE DISCIPLINAR				
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Reconocer la estructura del sistema osteomuscular mediante la observación de sus componentes principales (huesos y músculos), comprendiendo su importancia para el movimiento del cuerpo			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	E.CN.1.1. Comprende que los seres vivos poseen características, necesidades y hábitats específicos que los distinguen de la materia inerte y que existen normas de cuidado y respeto hacia ellos.			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	**INDICADORES DE EVALUACIÓN**	**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE)**	**RECURSOS**	**ACTIVIDADES EVALUATIVAS (Técnicas e instrumentos)**
Observar la estructura del sistema osteomuscular del cuerpo humano (huesos y músculos). (REF.:CN. 2.2.3.)	Explica con lenguaje claro la estructura del sistema osteomuscular, identificando los huesos y músculos del cuerpo humano y su relación con el soporte y el movimiento del cuerpo.	**ANTICIPACIÓN** **-** El docente presenta una caga misteriosa que contiene botellas con tapas, las cuales producen diferentes sonidos al ser agitadas. -Los estudiantes sacuden la caja e intentan adivinar su contenido mediante preguntas orientadoras, relacionando los sonidos con partes del cuerpo humano.	**-**cajas de cartón -fundas de plástico -botellas de plástico palillos, lana, tapas, pajillas -elástico de ropa, rollos de papel, hojas de bon, tijeras	**Técnicas:** Observación **Instrumento :** Ficha de revisión áulica

	(Ref.:I.CN.2.4.1) (J3, I3)	-Se extraen los materiales de la caja y se establece la relación con el cuerpo humano: las tapas representan los huesos y las botellas los músculos. -Se realiza una conversación guiada sobre la función de los huesos y los músculos en el cuerpo humano. **CONSTRUCCIÓN** **-** En grupos pequeños, los estudiantes reciben una plantilla del cuerpo humano para dibujarla en un cartón A3. -Con la orientación del docente, recortan las partes del cuerpo (brazos, piernas y cabeza). -A cada gripo se les entregan materiales concretos asignados, permitiendo el movimiento del modelo elaborado. -Cada grupo explica la ubicación de los huesos, la función de los músculos en el movimiento y el papel de las articulaciones.		

		CONSOLIDACIÓN **-**Cada estudiante elabora un "semáforo del cuerpo", utilizando los colores verde, amarillo y rojo para clasificar acciones relacionadas con el cuidado del sistema osteomuscular. -Los estudiantes pegan imágenes o realizan dibujos que representen acciones saludables y perjudiciales para el cuerpo. -Se socializan las respuestas a través de preguntas orientadoras sobre las acciones que fortalecen los huesos y músculos y aquellas que deben evitarse.		

Asignatura:	Ciencias Naturales
Número de semana:	3 semana (sección 2) (45 minutos)
APRENDIZAJE DISCIPLINAR	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE:	Describir y comprender la función del sistema osteomuscular en el soporte, movimiento y protección del cuerpo humano
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	E.CN.1.1. Comprende que los seres vivos poseen características, necesidades y hábitats específicos que los distinguen de la materia inerte y que existen normas de cuidado y respeto hacia ellos.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE)	RECURSOS	ACTIVIDADES EVALUATIVAS (Técnicas e instrumentos)
Describir la función del sistema osteomuscular en el soporte, movimiento y protección del cuerpo. (REF.:CN.2.2.3.)	Explica con lenguaje claro la función del sistema osteomuscular en el soporte, movimiento y protección del cuerpo humano, relacionándola con el mantenimiento de la vida. (Ref.:I.CN.2.4.1.) (J3, I3)	**ANTICIPACIÓN** **-** El docente proyecta un video corto sobre el movimiento del cuerpo humano, enfocado en la acción de los huesos y músculos: https://www.youtube.com/watch?v=w8PnlLptHXE -Se entregan a los estudiantes tarjetas con diferentes acciones corporales, como saltar, abrazar, girar la cabeza, levantar un brazo. -Los estudiantes analizan cada acción y determinan qué huesos y músculos consideran que participan en el movimiento. -Posteriormente, cada grupo representa la acción sin nombrarla, mientras los demás grupos intentan	computadora -juegos virtuales -video explicativo	**Técnicas:** Observación **Instrumento:** Rúbrica

		adivinar el movimiento y qué partes del cuerpo participan. -El docente guía la discusión mediante preguntas orientadoras sobre los huesos que se mueven, los músculos que interviene y las articulaciones que se doblan o giran. **CONSTRUCCIÓN** - En parejas o grupos pequeños, los estudiantes participan en una actividad digital interactiva en la que arrastran y colocan partes del cuerpo humano (huesos, músculos, articulaciones) en una imagen https://wordwall.net/es/resource/11483772/partes-del-cuerpo -Al interactuar con cada elemento, los estudiantes identifican su función principal: los huesos brindan soporte, los músculos permiten el movimiento y las articulaciones facilitan la flexión y el giro. -Cada grupo explica con sus propias palabras cómo el sistema osteomuscular		

		contribuye al movimiento y la protección del cuerpo humano. **CONSOLIDACIÓN** **-**Los estudiantes participan en un juego digital de preguntas visuales relacionadas con los huesos, músculos y articulaciones del cuerpo humano: https://wordwall.net/es/resource/22133425/huesos-articulaciones-y-m%C3%BAsculos -Se plantean preguntas guiadas sobre la cantidad de huesos del cuerpo humano, el sistema que otorga estructura y sostén, y los órganos protegidos por las costillas. -Las respuestas correctas se refuerzan mediante aplausos o el uso de estrellas digitales.		