



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



Universidad Bolivariana de Ecuador

República del Ecuador

Título de la tesis

Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en Ciencias Naturales en el cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus

Tesis presentada en opción al título académico de Magíster en Educación Básica

Autora

Diana Margarita Mora Aguirre

Tutor/a:

MSc. Marco Antonio Espín

Ecuador 2024



DEDICATORIA

Dedico este trabajo con profundo respeto y admiración a mi docente tutor el Dr. Marco Antonio Espín, cuya guía, paciencia y compromiso con la enseñanza han dejado huella imborrable en mi formación académica y personal. La vocación de convertirme en una profesional de carrera, la entrega y pasión por la educación han sido una fuente constante de inspiración a lo largo de este camino.

Gracias por creer en mis capacidades, por motivarme a dar siempre lo mejor de mí, gracias hija mía, a mi madre y a todos quienes han sido parte de este proceso formativo.

¡Gracias por estar siempre atentos a mis logros!

Diana Margarita Mora Aguirre



AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a todos quienes han sido parte de este proceso académico, a los catedráticos, a las autoridades y a toda la Universidad Bolivariana, por permitirme acceder a la obtención de un título profesional que palpita con mucha alegría a ser formadora de la niñez y juventud de mi patria.

Gracias de todo corazón a mi familia que estuvo pendiente de mis inquietudes y apoyo incondicional, sin la motivación de ustedes no habría podido lograr este mérito profesional más.

¡Les agradezco de todo corazón!

Diana Margarita Mora Aguirre

RESUMEN

El presente estudio fue desarrollado con estudiantes de cuarto grado de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus, con el propósito de fortalecer el aprendizaje de las Ciencias Naturales desde la perspectiva del pensamiento naturalista. Esta forma de pensamiento representa un desafío didáctico que requiere la implementación de estrategias lúdicas, con el fin de mejorar los resultados académicos del estudiante. El objetivo principal fue fomentar la inteligencia naturalista a través de la aplicación de actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje activo y experiencial. La investigación adoptó un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, lo que permitió enriquecer el marco teórico mediante la consulta bibliográfica y el análisis de estudios previos. Para la recolección de la información se emplearon encuestas dirigidas a estudiantes y docentes, observaciones directas en el aula, y entrevistas estructuradas a docentes sobre la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de las Ciencias naturales. Los hallazgos evidencian que el desarrollo del pensamiento naturalista requiere de procesos pedagógicos personalizados, contextualizados y vinculados a la experiencia directa del estudiante. En este sentido, el juego se configura como una estrategia didáctica eficaz para estimular dicha inteligencia. A partir de los resultados obtenidos, se diseñó una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas creativas orientadas al fortalecimiento de la inteligencia naturalista. Entre los resultados más relevantes se destaca la participación activa de los estudiantes, quienes mostraron un elevado interés en las actividades propuestas, lo que facilitó el desarrollo sistemático de su pensamiento naturalista a partir de sus propias vivencias. En conclusión, la propuesta fue bien recibida por los docentes y estudiantes, y se evidenció que la inclusión del juego como estrategia educativa contribuye significativamente a la asimilación de los contenidos de Ciencias Naturales, favoreciendo el Desarrollo integral del estudiante.

Palabras claves: Estrategia lúdica. Inteligencia naturalista. Ciencias Naturales. Juego. Aprendizaje.



ABSTRACT

This study was conducted with fourth-grade students at Luis Amando Ugarte Lemus School, aiming to strengthen the learning of natural sciences from the perspective of naturalistic thinking. This way of thinking represents a didactic challenge that requires the implementation of playful strategies to improve students' academic outcomes. The main objective was to foster naturalistic intelligence through the use of playful activities that promote active and experiential learning. The research adopted a mixed, qualitative and quantitative approach, which allowed for the enrichment of the theoretical framework through bibliographical review and the analysis of previous studies. Data collection involved surveys for students and teachers, direct classroom observations, and structured interviews with teachers on the implementation of playful strategies in teaching natural sciences. The findings show that the development of naturalistic thinking requires personalized, contextualized pedagogical processes linked to the students' direct experience. In this sense, play is an effective teaching strategy for stimulating this intelligence. Based on the results obtained, a pedagogical proposal was designed based on creative playful activities aimed at strengthening naturalistic intelligence. Among the most significant results was the active participation of the students, who showed a keen interest in the proposed activities, which facilitated the systematic development of their naturalistic thinking based on their own experiences. In conclusion, the proposal was well received by teachers and students, and it was evident that the inclusion of play as an educational strategy significantly contributes to the assimilation of Natural Science content, promoting the comprehensive development of students.

Keywords: Playful strategy. Naturalistic intelligence. Natural sciences. Game. Learning



ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS

Tabla de contenidos

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE LOS AUTORES.....	iv
AVAL DE TUTOR DE TESIS.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
LISTADO DE ANEXOS.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y conceptualización.....	1
Justificación del problema.....	1
Planteamiento del problema y diseño teórico.....	2
Problema científico.....	2
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación.....	3
Objetivo general.....	3
Preguntas científicas.....	3
Categorías de la investigación.....	4
Objetivos específicos.....	4
Diseño metodológico.....	4
Población y muestra.....	5
Declaración de tipo de investigación.....	5



Principales aportes.....	6
Novedad de la investigación.....	6

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA Y LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL CUARTO AÑO DE EGB DE LA ESC. LUIS AMANDO UGARTE

1.1. Antecedentes de investigación relacionados a las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en ciencias naturales en el cuarto año.....	8
1.1.1. Antecedentes históricos de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista.....	8
1.1.1.1. <i>Antecedentes Internacionales</i>	8
1.1.1.2. <i>Antecedentes Nacionales</i>	11
1.1.2. Marco Normativo.....	13
1.2. Antecedentes teóricos de las estrategias lúdicas.....	14
1.2.1. Bases teóricas de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista.....	14
1.2.1.1. <i>Estrategias</i>	14
1.2.1.2. <i>Estrategias lúdicas</i>	16
1.2.1.3. <i>Importancia de las estrategias lúdicas</i>	18
1.2.1.4. <i>Tipos de estrategias lúdicas</i>	19
1.2.1.5. <i>Aportes de las estrategias lúdicas</i>	20
1.3. Inteligencia.....	21
1.3.1. Teoría de las inteligencias múltiples.....	22
1.3.2. Inteligencia naturalista.....	23
1.3.3. Características de la inteligencia naturalista.....	25
1.4. Proceso de aprendizaje naturalista.....	26
1.4.1. Implicaciones de la inteligencia naturalista en la vida diaria.....	27

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Contextualización de las categorías e indicadores para el estudio del diagnóstico del problema.....	30
2.2. Enfoque de la investigación.....	32



2.3. Alcance de la investigación.....	33
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	33
2.5. Métodos empleados en sus propósitos en el contexto de la investigación.....	35
2.5.1. Métodos Teóricos.....	36
2.5.2. Métodos Empíricos.....	37
2.5.2.1. <i>La encuesta</i>	38
2.5.2.2. <i>La observación</i>	38
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	39
2.7. Población y la muestra.....	40
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	40
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general.....	41
2.10. Análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa del diagnóstico inicial.....	40
2.10.1. Análisis e interpretación de los datos obtenidos de encuesta a estudiantes de cuarto grado de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus.....	42
2.10.2. Análisis de los resultados de la guía de observación áulica.....	48
CAPÍTULO 3	
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	
3.1. Estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturalista	52
3.1.1. Fundamentación de las estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturalista.....	52
3.1.1.1. <i>Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner</i>	52
3.1.1.2. <i>Teoría del aprendizaje Experiencial de David Kolb</i>	53
3.1.1.3. <i>Constructivismo de Jean Piaget</i>	53
3.1.1.4. <i>Teoría del juego de Lev Vygotsky</i>	54
3.2. Objetivos.....	55
3.2.1. Objetivo general.....	55
3.2.2. Objetivos específicos.....	55
3.3. Etapas de la estrategia didáctica.....	55
3.4. Validación de la propuesta.....	73
3.4.1 Resultados de la encuesta aplicada a los maestros luego de la aplicación de la propuesta.....	73



3.4.2. Validación por criterio de expertos.....	75
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82
ANEXOS.....	91



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	30
Tabla 2. Composición de población y muestra.....	40
Tabla 3. Resultados guía de observación.....	51
Tabla 4. Resultados de la encuesta aplicada a los docentes luego de la aplicación de la propuesta.....	76
Tabla. 5: Perfil académico de expertos.....	79
Tabla 6. Puntaje de cada criterio.....	80
Tabla 7. Puntaje para la validación.....	81
Tabla 9. Resultados que emiten los expertos.....	82

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: El juego didáctico como estrategia.....	40
Figura 2: Valoración de las actividades en clase.....	40
Figura 3: Diferentes estrategias para explorar y conocer tu entorno natural.....	41
Figura 4: Los recursos y el aprendizaje.....	41
Figura 5. Las actividades lúdicas te ayudan a aprender mejor.....	42
Figura 6: Participación en actividades lúdicas.....	42
Figura 7: Ayudan las actividades lúdicas a resolver problemas.....	43
Figura 8: Te ayudan a aprender las actividades lúdicas.....	43
Figura 9: Las actividades lúdicas y los fenómenos naturales.....	44
Figura 10. Las actividades lúdicas y la comprensión del ecosistema.....	44
Figura 11: Las estrategias lúdicas y la interacción con el ecosistema.....	45
Figura 12: Las estrategias lúdicas y el cuidado del medio ambiente.....	45
Figura 13: Gusto por la aplicación de nuevas estrategias lúdicas.....	46
Figura 14. Las estrategias y la relación con el entorno.....	46
Figura 15: Los recursos te ayudan a relacionarte con tu entorno.....	47
Figura 16: ¿Te gustaría aprender jugando?.....	47
Figura 17: ¿Qué tipos de juego te gusta disfrutar en la escuela?.....	48
Figura 18 ¿Con quién más te gusta jugar en clase?.....	48
Figura 19: 4. ¿Con qué frecuencia te gustaría jugar en clase?.....	50
Figura 20 Estructura de las estrategias lúdicas creativas.....	50



LITADO DE ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación lúdica.....	92
Anexo 2: Ficha de observación: el movimiento del cuerpo humano.....	93
Anexo 3: Ficha de observación: cuento sobre los recursos naturales.....	94
Anexo 4: Ficha de observación: uso responsable del agua y tecnologías limpias.....	95
Anexo 5: Encuesta para estudiantes y docentes de cuarto grado.....	96
Anexo 6: Entrevista para docentes de cuarto grado.....	101
Anexo 7. Instrumento para evaluar la propuesta.....	103
Anexo 8. Validación de expertos.....	104



INTRODUCCIÓN

Presentación y conceptualización

La enseñanza de las Ciencias Naturales se ha incorporado a la vida social, como asignatura básica para comprender la realidad actual. La formación en ciencias, ha logrado que la sociedad tome conciencia de la importancia que tiene en adquirir los contenidos formativos de las Ciencias Naturales, los mismos que permiten comprender la adquisición progresiva de habilidades y estimulación al pensamiento científico naturalista, el mismo que asume un papel preponderante en la formación de valores y actitudes positivas frente a la diversidad del conocimiento científico.

La investigación científica se ha convertido en la fortaleza del conocimiento profundo de las ciencias, por tal motivo, se realiza la presentación y conceptualización de este trabajo de investigación titulado “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en Ciencias Naturales en el cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus. Institución educativa que se encuentra ubicada en la ciudad de Machala, provincia de El Oro. El plantel abordado, se caracteriza por ser una institución fiscal que se constituye desde los niveles de la educación inicial, hasta el subnivel superior, contando en la actualidad con 932 estudiantes y 40 docentes, contando con la jornada matutina y vespertina para atender a la demanda educativa del cantón.

Según, Jaramillo (2019) las Ciencias Naturales se las considera como un saber integrador consolidado en un escenario de prácticas fácticas y experimentales, en donde el proceso educativo permite el descubrimiento de saberes, proponiendo a la vez argumentaciones críticas, que son parte del abordaje de la realidad del mundo natural en que viven los seres humanos.

Justificación del problema

Desde esta perspectiva, se plantea la justificación del problema, al constituirse el estudio de las Ciencias Naturales como una fortaleza para ir desarrollando durante el estudio de la ciencia el pensamiento naturalista. El trabajo docente necesita abordar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, para generar mayor expectativa y desenlace práctico experimental de que los estudiantes desarrollen las destrezas naturalistas como una manera de formar su personalidad de manera crítica y reflexiva ante la vida natural. De tal manera que se justifica el desarrollo de este informe de titulación.

Hay que considerar el criterio de Gardner (1995) quien destaca que dentro del desarrollo de la inteligencia está la naturalista, siendo parte de un proceso de estimulación al pensamiento naturalista desde las iniciativas del docente y el desenlace del estudiante; porque al desarrollar

este tipo de inteligencia en los educandos, se está activando en ellos la capacidad de poder resolver problemas que les permite a la vez crear productos culturales dentro de su contexto.

Planteamiento del problema y diseño teórico

Esta investigación, se sustenta en las limitaciones que los docentes presentan al enseñar las Ciencias Naturales para lograr que los estudiantes de cuarto grado, logren desarrollar de mejor manera las destrezas del pensamiento naturalista. Esto se convierte en problema, porque no se evidencia en el accionar educativo una formación en valores, en respeto y en la reflexión crítica de poder obtener y mantener un pensamiento naturalista, que permita afianzar más la vida armónica con la naturaleza y el mundo. Esto es importante resolverlo, porque al aplicar estrategias lúdicas, el estudiante se va a sentir más comprometido con el accionar formativo y con el aprendizaje, porque al plantear los docentes de cuarto grado una enseñanza basada en la lúdica le permitirá afianzar más las experiencias que comparten con los demás educandos, lo cual es beneficioso para fortalecer cada vez el desarrollo del pensamiento naturalista.

Al plantear el problema, es importante considerar lo que manifiesta Piaget, 1956, como se citó en Uribe (2018) quien destaca que el juego es parte de la inteligencia del niño, porque mediante el accionar lúdico entra en proceso los niveles de asimilación funcional, que da sentido a identificar la realidad según las etapas evolutivas del niño.

En este caso como se mencionó anteriormente al plantear el problema que las limitaciones por parte de los docente de cuarto grado, reduce enfáticamente las iniciativas de los estudiantes, porque el juego es el medio más práctico para generar aprendizajes y sobre todo para valorar y asimilar los conocimientos naturalistas como medios para fortalecer el cuidado del entorno dentro el contexto escolar, así como también, actuar con actitudes positivas hacia el trabajo interdisciplinario de la educación ambiental. Al existir falta de aplicación de estrategias la clase se convierte en rutinaria.

Desde estas manifestaciones problémicas, se plantea le siguiente **problema científico**, ¿Cómo fomentar en el desarrollo de la inteligencia naturalista mediante estrategias lúdicas en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de cuarto año de la escuela de educación básica Luis Amando Ugarte Lemus de la ciudad de Machala? Al plantear esta pregunta se está enfocando en destacar la eficiencia entre la relación de estrategias lúdicas y el desarrollo de la inteligencia naturalista, lo cual, permite explorar estas estrategias que son oportunas para el desenlace de un mejor aprendizaje y desarrollo de habilidades para afianzar más un comportamiento naturalista.

En lo relacionado la **precisión del tema**, este consiste en sustentar un planteamiento apegado a la línea de investigación basado en la inteligencia naturalista como doctrina de creencias que enfatizan el valor del conocimiento de la naturaleza como tal, basado en el estudio de las Ciencias Naturales. Desde este planteamiento, esta investigación se precisa en investigar, analizar y describir lo más relevante de la importancia del desarrollo de la inteligencia naturalista, desde la aplicación de las estrategias lúdicas como medios para lograr que los estudiantes de cuarto grado, mantengan un conocimiento favorable y práctico para el desarrollo progresivo de las destrezas que se plantean dentro del currículo del estudio de las Ciencias Naturales.

Por otra parte, el **objeto de la investigación**, se basa en el pensamiento naturalista se refiere a la capacidad de los estudiantes en reconocer, clasificar y relacionar las acciones propias con el contexto natural, al plantear esta investigación el objeto de estudio sería destacar al juego como una herramienta pedagógica efectiva que al ser aplicado va a fomentar el pensamiento naturalista mediante el desarrollo de actividades lúdicas que permitan conectar a los estudiantes sea directa e indirectamente con el entorno natural.

Maturana y Lombo (2019) manifiestan que la inteligencia naturalista tiene efectos directos sobre el pensamiento crítico, lo cual favorece a que la persona actúe con sentido reflexivo para enfrentar la problemática natural, siendo conveniente desarrollar esta inteligencia aplicando estrategias lúdicas.

Este estudio consiste en el desarrollo de la inteligencia naturalista mediante la implementación de estrategias lúdicas en el área de A Ciencias naturales en estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus.

En lo que tiene que ver al planteamiento del **objetivo general**, este se plantea de la siguiente manera: Fomentar la inteligencia naturalista mediante estrategias lúdicas en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus periodo lectivo 2024-2025.

Preguntas científicas, en relación a las preguntas científicas, se realizan basadas en el desenlace de una investigación que valora el sentido de la inteligencia naturalista como capacidad estable para mantener comportamientos favorables ante la vida natural. Desde estas perspectivas se plantean las siguientes preguntas para este estudio:

- ¿Cuáles son los antecedentes y referentes teóricos metodológicos para el desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año?
- ¿Cómo se encuentra actualmente el desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus?

- ¿Cuáles son las características que deben poseer las estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto año de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus?
- ¿Cómo se pueden validar las estrategias lúdicas que buscan el desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de la Escuela Luis Amando Ugarte?

Categorías de la investigación

- Estrategias lúdicas
- Inteligencia naturalista
- Ciencias naturales en el cuarto grado
- Impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales

Para lograr cumplir con el objetivo generar de este estudio se plantean los siguientes **objetivos específicos**:

- Sistematizar los antecedentes y referentes teóricos metodológicos del desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de educación general básica
- Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de la Escuela Luis Amando Ugarte.
- Diseñar estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus periodo lectivo 2024-2025.
- Validar las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de la Escuela Luis Amando Ugarte.

Diseño metodológico

Los **métodos y técnicas** a emplear en esta investigación son los métodos teóricos, métodos empíricos y método matemático estadístico. **Los Métodos Teórico**, se caracterizan por permitir realizar análisis de los antecedentes del tema de estudio, basándose en las tendencias del desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto grado de educación general básica. El accionar de estos métodos que sustentan la investigación, se basan en aplicaciones desde la metodología histórica lógica, así como también desde la sistematización y el análisis y síntesis

de información y contenidos obtenidos de otras investigaciones, que son relevantes para poder entender el objeto de estudio.

Los métodos empíricos, dentro de la aplicación de esta investigación, se caracterizan por ser parte de un estudio basado en la obtención de información desde el propio contexto identificado, interviniendo con la aplicación de encuesta a docentes y consulta a especialistas.

Los métodos matemáticos por su parte, se aplicaron para procesar la información recopilada, de acuerdo a los resultados de la investigación mediante un análisis del porcentaje cuantitativo de los datos expresados en cuadros y tablas. Este tipo de métodos, se aplican en la exposición de los resultados obtenidos de las encuestas y la validación de los especialistas.

Población y muestra

De este abordaje investigativo, se toma como población, 95 estudiantes que conforman los tres paralelos del cuarto grado de educación básica y 5 docentes de los tres paralelos. El tipo de muestreo aplicado es no probalístico por conveniencia investigativa se seleccionó a 32 estudiantes pertenecientes al 4to grado paralelo “C”, que representan el 86.49% y 5 docentes de aulas que corresponde al 13.51%.

Declaración de tipo de investigación

Esta se caracteriza por ser descriptiva, exploratoria, explicativa y aplicada, planteando este proceso para abordar el tema de las “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en Ciencias Naturales en el cuarto año”. Este estudio se basa en el enfoque mixto, porque permite describir los resultados de la información cuantificable para ser utilizada en el análisis estadístico de la muestra de población del estado actual de la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia naturalista de los estudiantes del 4to año de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus. Así mismo, se caracteriza por ser de campo porque se realiza el diagnóstico en tiempo real, en el contexto educativo indicado. También se la considera no experimental, porque no se introduce ningún tipo de experimentación en la práctica educativa, y se valida de forma teórica por consulta de especialista.

Se considera descriptiva, porque se va describiendo mediante la búsqueda de información en diferentes medios, lo más relevante del tema, para generar contenidos que se caractericen por ser apropiados para ir analizando el proceso de la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje naturalista.

En lo exploratorio, se propone un estudio analítico de otros planteamientos investigativos relacionados al tema, esto permitirá generar mayor expectativa y confianza en determinar los criterios que se describen en este documento, en lo referente a la aplicación de estrategias

lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en Ciencias Naturales en el cuarto año de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus.

En lo que respecta a la investigación explicativa, dentro el contexto de las estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia naturalista, este enfoque busca identificar el por qué y cómo influyen la aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje naturalista, basándose en aplicar juegos y actividades lúdicas que, ante el contexto natural, se proponen acciones en donde el propio estudiante va a experimentar. En lo relacionado a la investigación aplicada, el propósito es que el aprendizaje naturalista logre dar soluciones a los problemas del medio ambiente a nivel mundial, siendo los propios estudiantes quienes, al aplicar estos conocimientos, van a ser protagonistas directos del equilibrio ambiental y los problemas del medio ambiente que día a día van destruyendo el planeta.

Principales aportes

Para mejorar el desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año, se propone la implementación de estrategias lúdicas para que sean aplicadas en el aula de clase y de esta manera ir promoviendo el desarrollo de destrezas que basados en el currículo se plantearan actividades que desarrolle habilidades cognitivas, porque al cambiar las actividades por el juego lúdico, se logrará mayor entusiasmo y a la vez se experimentará acciones saludables y favorables para mantener un ambiente sano.

Importancia

Este estudio se destaca por la importancia de desarrollar en los estudiantes la inteligencia naturalista, que les permita tener una mayor visión y comprensión de la necesidad de pensar críticamente sobre el orden natural que las personas deben demostrar al interactuar con la naturaleza, creando valores morales, naturales y críticos de poder formarse con un pensamiento crítico, que favorezca el desarrollo de la inteligencia naturalista.

La necesidad social

En la actualidad se necesita que las personas muestren un comportamiento que dirija las buenas prácticas ambientales, siendo este estudio un aporte para que los estudiantes desde los subniveles elemental, vayan estimulándose en desarrollar las destrezas con sentido reflexivo ambiental para que en su crecimiento obtengan iniciativas propias para garantizar el cuidado y protección del medio ambiente.

Novedad de la investigación

Esta se basa en aplicar un diseño de estrategias lúdicas, que permitan la estudiante conectarse directa e indirectamente con la vida natural, lo cual va a sostener un nivel de desarrollo

armónico en relación a la inteligencia naturalista. Siendo necesario aplicar estas estrategias dentro y fuera del aula para lograr construir y relacionar diversos conocimientos en espacios comunicativos de constante interacción.

En la **actualidad** al aplicar esta investigación se va a mantener un desenlace basado en el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto grado, siendo una capacidad esencial que el área de las Ciencias Naturales va a estimular mediante la aplicación de estrategias lúdicas, como elementos que estimulen a los estudiantes ser más participativos en las horas de clase de esta asignatura.

Para concluir con este apartado, se presenta a continuación la **descripción breve de los capítulos del informe del trabajo de titulación**, el mismo que está estructurado por la introducción, presentando seguidamente los tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

La introducción se destaca por considerar algunos elementos relevantes de lo que se va a abordar en la investigación, teniendo que exponer en ella, la justificación, el planteamiento del problema, el objetivo de estudio, los objetivos, las preguntas de investigación, la metodología, entre otros apartados que son parte del entendimiento de la presentación y contenido de este trabajo investigativo.

En lo referente al **Capítulo I**, es en este apartado en donde se exponen los antecedentes y fundamentos teóricos de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en cuarto año, basados siempre en contenidos venidos de las variables dependiente e independiente, es decir, fundamentando con mayor iniciativa el planteamiento del tema de estudio y se concluye el capítulo con el marco legal, en donde se exponen las normativas legales existentes. El **capítulo II**, plantea una descripción metodológica, destacando un estudio diagnóstico para determinar las causas del problema. También se presentan los resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación, con el análisis de la información respectiva. Y, por último, se describe el **Capítulo III**, en donde se desarrolla la propuesta para abordar el problema, destacando las iniciativas de los propios estudiantes para ser parte activa del pensamiento naturalista. Finalmente se describen las conclusiones, recomendaciones, referentes bibliográficos y los anexos.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURALISTA Y LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL CUARTO AÑO DE EGB DE LA ESCUELA LUIS AMANDO UGARTE

1.3. Antecedentes de investigación relacionados a las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en ciencias naturales en el cuarto año

En este capítulo se sustenta los fundamentos teóricos relacionados a las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista, en donde se expone criterios para fomentar las estrategias lúdicas y desarrollar el pensamiento crítico, desde la estimulación de la inteligencia naturalista. Este abordaje, permite general opiniones de otras investigaciones que revelan la necesidad de llevar a la práctica una enseñanza en donde, se valore la naturaleza como parte activa para mantener un ambiente sano dentro de la convivencia humana.

1.3.1. Antecedentes históricos de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista

Al referirnos a la inteligencia naturalista, se la considera como una de las capacidades que se debe desarrollar ampliamente en los educandos, porque es una etapa en donde ellos van adquiriendo conocimientos de manera armónica. Este desarrollo depende de las iniciativas que ofrezca el docente al plantear contenidos de manera lúdica para estimular el aprendizaje basado en las acciones propias, que garanticen un buen desenlace natural y sobre todo valorando la existencia armónica de una vida que se caracterice por conservar lo primordial en esta vida el desarrollo de la inteligencia naturalista.

1.3.1.1. Antecedentes Internacionales

Los estudios desarrollados en el campo educativo a nivel internacional, resaltan la necesidad de aplicar una enseñanza lúdica para favorecer las iniciativas que tiene los estudiantes y lograr un aprendizaje activo.

La investigación de Fernández (2018) relacionada a la conservación del medio ambiente en estudiantes de primaria, quien aplicó una investigación de tipo correlacional, con una población de estudiantes del V ciclo, aplicando una muestra de 120 estudiantes pertenecientes a la I.E. 3091 de la población de los Olivos España. Como instrumentos de investigación se aplicó el KR 20, que se encarga de la ponderación de los ítems de la encuesta y la prueba de ajuste *Kolmogorov-Smirnov*, la misma que se aplicó para la base de datos de mayor a 50 componentes. Los resultados obtenidos, valoran como los estudiantes demuestran actitudes ecológicas, como

también muestran acciones inadecuadas para proteger la naturaleza, esto fue considerado para poder activar en los estudiantes recomendaciones que permitan involucrar a los educandos en actividades lúdicas enfocadas a activar la inteligencia naturista, con el objetivo de fortalecer iniciativas para cuidar y proteger el medio ambiente. De esta manera se destaca como la implementación de acciones de intervención basadas en la inteligencia naturista, conlleva a los estudiantes a fomentar hábitos ecológicos y a la vez realizar acciones que motiven a la preservación y cuidado adecuado del medio ambiente con iniciativas propias para establecer criterios propios de actuar con inteligencia.

Un estudio desarrollado por García (2016) que abordó el tema “La inteligencia naturalista y creatividad en un colegio rural”, aplicado en la provincia de Cáceres, España, Para este estudio se aplicó una metodología basada en la investigación no experimental de tipo descriptivo, siendo las técnicas la observación, recogida y análisis de datos, para que mediante la investigación acción se proceda a plantear soluciones al problema. La muestra abordada fue de 58 niños y niñas de quinto grado. Los instrumentos aplicados fueron la encuesta y entrevista. Esta investigación obtuvo como resultados que no se da la relación similar entre estos dos aspectos, esto dedujo que los problemas ambientales no se dan desde un contexto particular, sino más bien de la falta de creatividad y estrategias de aplicaciones lúdicas innovadoras para fomentar en los estudiantes de primaria una cultura naturista.

Este estudio permitió deducir que el planteamiento de actividades lúdicas favorece para estimular en los estudiantes actitudes creativas para desarrollar la inteligencia naturista, este accionar le permite al educado alcanzar metas de manera significativa.

Por otra parte, González et al. (2015) quienes aplicaron un estudio relacionado a “Estrategias lúdico – pedagógico para sensibilizar actitudes de gestión integral sobre residuos sólidos” que están dentro de la conciencia naturista., para lo cual, aplicaron una metodología basada en la Investigación - Acción. La muestra considerada es de 68 personas distribuidas entre 30 estudiantes en edades de siete a nueve años, 30 padres de familia, tres docentes, dos directivos y tres del personal administrativo; los instrumentos aplicados fueron encuesta de respuesta cerrada y la observación directa. Los resultados obtenidos se basan en que la aplicación de esta investigativa, evidencia como la actuación de la comunidad educativa, ante el manejo de los residuos sólidos es inapropiado, convirtiéndose en una problemática que para su abordaje fue necesario aplicar estrategias lúdicas.

Esta propuesta permitió incentivar y motivar a la vez, a toda la comunidad educativa para que se fomente una acción que conlleva a actuaciones ambientales, para practicar valores a través

de creaciones de folletos y otras actividades que se revelan a futuro en las actuaciones propias sobre la conciencia ambiental.

Por su parte, Aguas et al. (2015) quienes abordan un estudio relacionado a la “Educación ambiental como estrategia para el desarrollo de valores ecológicos culturales en los estudiantes de quinto grado”. el proceso metodológico que se aplicó en este estudio fue la Investigación - Acción, las técnicas e instrumentos de investigación aplicados fueron la encuesta semiestructurada y la observación, aplicados desde un enfoque cualitativo. La muestra de tipo preseleccionada fue de 40 estudiantes. Los resultados valoran iniciativas lúdicas para generar en los actores educativos un mejor desenlace para lograr una conciencia ambiental y ecológica que sustenta el bienestar de toda la comunidad educativa abordada. Teniendo que de acuerdo a los resultados plantear una propuesta que destaca el cuidado del medio ambiente sembrando valores ecológicos.

Es fundamental que la proyección de una comunidad con carácter de identidad, sea una manera de ir constituyendo los valores ecológicos como un proceso de corregir la mala interpretación que tienen varias personas, en pensar que el hombre no es el destructor de su propio planeta.

Por último, se aborda un estudio aplicado por Castillo et al. (2015) quienes plantean el tema de la “Conservación del medio ambiente mediante el uso de las TIC”, tema que se priorizó en los problemas del deterioro ambiental, siendo una acción en donde, la investigación propone también alternativas de solución al problema. La metodología que se aplicó en este estudio se basó en el enfoque cualitativo, cuya metodología aborda actividades de la Investigación Acción Participativa. La técnica de investigación aplicada fue la observación y la aplicación de encuesta, abordando una muestra de 30 estudiantes que se seleccionaron aleatoriamente de acuerdo a la lista, siendo 20 varones y 10 mujeres. Como resultado, esta investigación reconoce la aplicación de las TIC, como estrategia de motivación y estimulación, siendo el canal de comunicación lúdica, porque favorece a estimular en los estudiantes actitudes de sensibilización al conocimiento real de la situación del planeta ante la contaminación ambiental.

Es oportuno afirmar que este estudio revela la necesidad que los docentes deben abordar con responsabilidad en crear espacios lúdicos aplicando las TIC, para motivar a que se respete la vida natural y con ello mantener un desenlace que sustente un comportamiento en donde la inteligencia naturista se destaque por la práctica activa sobre el cuidado y protección del medio ambiente. Es necesario y oportuno conocer estos antecedentes, porque dan sustento a iniciativas propias que han aplicado dentro del campo educativo para fortalecer la educación

ambiental, desde una concepción lúdica, porque la educación, necesita de iniciativas del docente para aplicar en el aula y definir acciones propias de los estudiantes, para garantizar una formación integral desde un proceso lúdico.

1.3.1.2. Antecedentes Nacionales

En nuestro país, el sistema educativo ecuatoriano se ha favorecido por investigaciones realizadas por varios investigadores, que han asistido a fortalecer la enseñanza al considerar las estrategias lúdicas, como actividades motivadoras y participativas. De esta manera, se destaca el estudio realizado por Antamba (2016) quien se refiere a las “estrategias lúdicas para estimular la inteligencia naturista en niños de 5 a 6 años”. Se utilizó la metodología lúdica, basada en el enfoque mixto. Las técnicas aplicadas fueron la encuesta y la observación, la muestra seleccionada es de un total de 82 personas, es decir, siete docentes y 75 estudiantes. Este estudio se basa en la teoría de Gardner particularmente en la teoría humanista destacando lo cognitivo y naturalista. La investigación obtuvo como resultado destacar la importancia de las estrategias lúdicas para estimular la inteligencia naturalista, siendo las más apropiadas las actividades en donde el estudiante puede jugar, divertirse y socializarse con el medio ambiente natural. Se destaca la importancia que se da a las actividades sencillas.

Es importante reconocer que, las experiencias que se obtiene a través del juego, la creatividad y la concepción de que el mejor logro, es proteger y amar la naturaleza, esto les permite a los educandos fortalecer la conciencia ambiental y con ello el desarrollo práctico de la inteligencia naturista.

Otra de las investigaciones aplicadas en relación al tema de estudio, es la de Galarza (2016) quien abordó el tema de estudio relacionado a “Estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturista en la educación básica media de la Unidad Educativa Picaihua”. Este estudio fue parte de una investigación de campo, para lo cual se aplicó la técnica de la encuesta, la misma que fue aplicada a la muestra seleccionada que corresponden a 6 docentes y 180 estudiantes. Los resultados alcanzados, permiten destacar que la construcción de estrategias lúdicas creativas permite desarrollar el pensamiento naturalista, porque al ser aplicadas por el docente, da oportunidad a los estudiantes a comprender de mejor manera el medio que les rodea y fortalecer el conocimiento del cuidado y protección de lo que está a su alrededor. Al tener presente esta necesidad, se plantean ocho estrategias basadas en los contenidos curriculares, estando direccionadas por aplicaciones lúdicas como son los laberintos, aplicación de títeres, collages, armar pantomimas, entre otros juegos lúdicos que se destacan por desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Esta intervención permitió que los docentes apliquen estrategias acordes a los contenidos que se aplican en el área de las ciencias naturales, lo cual favoreció en gran medida a que la inteligencia naturista se fortalezca mediante aplicaciones lúdicas.

Estos estudios fortalecen los antecedentes en lo que respecta a la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia naturista. Es importante destacar como estos estudios se refieren a la necesidad de fortalecer el rol del docente, que en primer lugar debe identificar las estrategias lúdicas más apropiadas para aplicar a los estudiantes desde las planificaciones de los temas de las Ciencias Naturales. Dentro de las actividades, se deben plantear estrategias lúdicas para garantizar un mejor desenlace educativo favorable para que la conciencia ambiental sea producto del desarrollo de la inteligencia naturista.

Como se ha destacado, las estrategias lúdicas dan sentido a una valoración única que tienen los estudiantes que es aprender jugando, creando, participando y siendo parte de un proceso colaborativo, en donde todos aprenden de sus experiencias. Desde el punto de vista del Ministerio de Educación (2016) la aplicación de las actividades lúdicas, les permite a los estudiantes recrearse con los descubrimientos que los estudiantes realizan al contactarse con la naturaleza, esto les permite valorar y sobre todo respetar la naturaleza, logrando que actúen con ética y demostrando en todo momento y lugar la justicia por mantener un ambiente saludable.

Con lo manifestado a lo largo de este apartado, se sustentan antecedentes prácticos que favorecen la necesidad de fortalecer la educación ambiental, desde la aplicación de estrategias lúdicas que logran establecer criterios propios en cada estudiante para desarrollar activamente la inteligencia naturista, que es una de las capacidades que se debe estimular en la escuela, para garantizar el cuidado y protección ambiental. Desde la propia iniciativa del docente al buscar y proponer a los estudiantes estrategias lúdicas. El desenlace en los educandos será divertido y sobre todo estimulante, para que se vayan creando pensamientos críticos de cuidado y protección y poder desenvolverse de mejor manera y tener una mejor salud y deseos por aprender desde las iniciativas propias de cada individuo.

Desde todas estas perspectivas, se destaca que el tema propuesto se sustenta en la teoría de Gardner, quien plantea el desarrollo de las inteligencias múltiples entre ellas la naturista, la misma que se caracteriza por ser parte de la formación integral del individuo. En la teoría de Gardner, hace referencia al planteamiento de ocho inteligencias múltiples, definiendo el término de inteligencia como la capacidad para que la persona resuelva problemas o tenga la

capacidad para crear productos que sean de gran utilidad para aplicarlos en los diferentes ambientes naturales y con ello mantener una vida sana (Gardner, 2016).

Al considerar a la inteligencia naturista como una de las inteligencias primordiales que se deben desarrollar en la niñez, ya que se constituye como esencial para la vida de las personas. Al estimular su desarrollo desde las iniciativas del docente, esta inteligencia permite al estudiante que interactúe con el medio, así mismo que sea consiente con las necesidades del medio en que se desenvuelve, estimula a la persona que cuide y se conserve un medio ambiente saludable mediante las propias acciones.

1.3.2. Marco Normativo

El currículo de educación básica se alinea en el desarrollo de la inteligencia naturalista, planteando objetivos, destrezas y enfoques pedagógicos que contribuyen en que el estudiante desarrolle esta capacidad intelectual, que desde la teoría de Howard Gardner plantea a la inteligencia naturalista en una capacidad que da apertura a los individuos para que identifiquen, clasifiquen y utilicen elementos del contexto natural donde se desenvuelven para sustentar sus necesidades. Desde el planteamiento curricular, se presentan objetivos de aprendizaje, estimulando la comprensión del entorno natural mediante la observación y uso adecuado de los sentidos, todo esto es posible desde la exploración del entorno natural. El currículo también dinamiza el desarrollo del pensamiento científico, la conciencia ambiental, las actividades prácticas y el reconocimiento de los fenómenos naturales y diversidad biológica (Ministerio de Educación, 2016).

Se destaca que el currículo de las ciencias naturales está relacionado con la inteligencia naturalista, porque promueve en los estudiantes, el amor por la naturaleza y la observación crítica del entorno natural. Estimula la curiosidad científica al aplicar estrategias lúdicas para clasificar y reconocer los seres vivos y fenómenos naturales que, como resultados de aprendizaje, los estudiantes van a tomar conciencia sobre la protección y cuidado de los recursos naturales y el medio ambiente.

Por otra parte, la normativa legal de aplicar el desarrollo de la inteligencia naturalista en la educación está implícita dentro de las normas que promueven la educación ambiental, el desarrollo sostenible y el respeto a la naturaleza. Es así como en la Constitución del Ecuador (2008), en los artículos 71 al 74, se reconoce los derechos a la naturaleza, mediante la inclusión de la conciencia ambiental en la educación.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, (2011), en el artículo 2, claramente se manifiesta que la educación en el Ecuador garantiza la enseñanza de la práctica de valores ante

el cuidado y protección del medio ambiente. Por otra parte, el Código Orgánico del Ambiente (2017) en el artículo 9 se evidencia su contenido que promueve la educación ambiental integral, como una aplicación continua que permita que los individuos tomen conciencia sobre la relación directa que tienen con el entorno natural. Es fundamental conocer estas normativas para direccionar el desarrollo de la inteligencia naturalista.

1.2. Antecedentes teóricos de las estrategias lúdicas

Los antecedentes teóricos, hacen referencia a la sustentación que se aplica para fundamentar el trabajo investigativo, en base a otros aportes que ya han sido motivo de estudio en referencia al tema. Este apartado consiste en plantear criterios relevantes que, al analizarlos, compararlos e interpretarlos se van emitiendo criterios propios para afianzar más la importancia y relevancia que tiene el tema de estudio. Según Carlino (2021) los antecedentes teóricos tienen la función de articular diferentes nociones desde la perspectiva investigativa de otros autores, logrado entender la situación del problema y a la vez interpretar los aportes recogidos desde el pensamiento crítico y de esta manera fundamentar las variables del tema planteado.

A continuación, se expone un análisis descriptivo de cada una de las variables del planteamiento de esta investigación proponiendo para ello, una investigación cualitativa en lo que se refiere a este apartado. Porque la descripción de los antecedentes teóricos permite abordar un conocimiento profundo de la temática planteada. De esta manera, se inicia este proceso fundamentando cada uno de los subtítulos propuestos.

1.2.1. Bases teóricas de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista

1.2.1.1. Estrategias

Aplicar estrategias, es una forma de abordar el proceso educativo, permite que la educación tenga un mejor desenlace práctico. Desde el punto de vista de Solórzano et al. (2020) las estrategias deben ser pertinentes para lograr que el aprendizaje sea significativo. Es decir, de acuerdo a la temática planificada, se debe buscar estrategias de enseñanza que se destaquen ante el accionar de los estudiantes, para que desde las propias iniciativas vayan adquiriendo desenlaces de aprendizajes creativos.

El rol del docente es activar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, es así que De la Rosa et al. (2019) manifiesta que las estrategias son de gran beneficio e importancia en todo momento de impartir el nuevo tema de estudio, siendo pertinente aplicar estrategia que dinamicen las actividades entre todos sus compañeros, dando apertura a las acciones y criterios de cada uno de los estudiantes, con lo cual viva a tener un mejor desenlace ante el aprendizaje.

Por su parte, Loor y Alarcón (2021) manifiesta que las estrategias son planteadas de manera planificada las mismas que permiten al docente orientar el aprendizaje de sus estudiantes. Mediante la participación, la dinámica y la adaptación que dirigen las estrategias para que comprendan el contenido a estudiar. Las estrategias son medios con los cuales se hace posible direccionar de mejor manera la comprensión de un tema de estudio, pero siempre debe estar direccionado por las capacidades y habilidades de los actores educativos.

Se entiende claramente, que las estrategias son parte de la metodología que el docente utiliza dentro del proceso formativo de los educandos. En todo acto formativo, las estrategias son de gran beneficio para estimular el aprendizaje, teniendo siempre que aplicarlas de acuerdo a las condiciones, a los medios y recursos que se pueda acceder para dinamizar un ambiente de aprendizaje innovador. Porque las estrategias deben ser parte activa de una enseñanza participativa, creativa e innovadora.

Desde el punto de vista pedagógico, las estrategias deben caracterizarse por ser innovadoras, debiendo ser planteadas en la planificación curricular, convirtiéndose en un reto para la educación actual, porque la diversidad de criterios, de pensamientos y de actitudes, hace posible que se planifiquen estrategias que se adapten al contexto educativo en donde se aproxima una enseñanza innovadora. Porque la educación es un desafío para los docentes debido a la necesidad que la actualización sea permanente, la misma que debe ser parte de la responsabilidad del educador para enfrentar todos los desafíos que se presentan en la diversidad social (Sánchez, 2019). Es así, que las estrategias al ser aplicadas en el aula de clase, permiten a los docentes y estudiantes ser más dinámicos y creativos, porque se mantiene una armonía de trabajo colaborativo.

Las estrategias permiten que dentro el aula de clase se fomente la participación de grupos de trabajo, la reflexión crítica de los contenidos que son planificados para una clase, así como también permiten que se dinamice las relaciones entre las temáticas estudiadas. Es decir, las estrategias son medios para crear un ambiente de aprendizaje en donde todos son parte activa del proceso formativo. Según Albán et al. (2023) las estrategias deben ser innovadoras para que los estudiantes sientan el deseo de aprender. Las estrategias lúdicas que se emplean dentro del campo educativo, al ser aplicadas permiten promover el desarrollo de la práctica docente y el desenvolvimiento activo de los estudiantes, porque al ser aplicadas de manera constructivista permite mejorar la calidad de la enseñanza. Con este criterio se afianza más el planteamiento que se viene proponiendo, de considerar a las estrategias como las herramientas más sobresalientes del docente para impartir una enseñanza armónica e innovadora.

Desde estos criterios se destaca la importancia y la necesidad que tienen los docentes de aplicar estrategias, para garantizar un mejor desenlace armónico dentro del aula de clase. Pero siempre se necesita de una eficiente planificación, en donde se consideren los recursos, métodos y actividades para poner en práctica las estrategias que se planifican para el desarrollo del estudio de un tema. La eficiencia de la estrategia da sentido a que el aprendizaje sea continuo y permanente, porque el estudiante al ser parte activa del desenlace de cada estrategia se va a beneficiar aprendiendo significativamente.

1.2.1.2. Estrategias lúdicas

La enseñanza en la actualidad necesita de un desenlace dinámico y motivador, para generar la participación activa de los estudiantes, porque para lograr que el aprendizaje sea significativo, el educando debe vivir y construir su propio conocimiento. Según Tapia y Santa María (2014) lo que manifiesta, las estrategias lúdicas al ser aplicadas dentro del aula de clase, dan armonía y un espacio acogedor que le permite a los estudiantes captar la atención para intervenir activamente en la producción propia de su aprendizaje.

Es importante reconocer que desde las aplicaciones lúdicas que plantea el docente se puede generar una producción activa y relevante para estimular en todos los niños un desenlace de formación basado en su propia experiencia, porque la lúdica le da sentido a que el aprendizaje sea significativo. Según, el criterio de Carrillo et al. (2020) manifiestan que las estrategias lúdicas motivan al estudiante para que mantenga un crecimiento favorable para que vaya desarrollando el aprendizaje. En otras palabras, el accionar lúdico estimula libertad, gusto, deseo y participación, siendo saludable para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas y de esta manera, alcanzar que la formación de la personalidad sea parte activa de un proceso formativo y sistemático. Es por ello que, al aplicar estrategias lúdicas, favorece el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de la inteligencia naturalista particularmente en el desarrollo de las capacidades y habilidades de cada educando.

Se debe entender, que la enseñanza no debe sostener un criterio basado en métodos repetitivos, el docente debe mantener una metodología activa, en donde el estudiante vaya creando momentos de simpatía y armonía para que mediante el trabajo colaborativo se mantenga un ambiente de aprendizaje que garantice una enseñanza lúdica acompañada de medios y recursos tecnológicos, para innovar de mejor manera el aprendizaje. El aprendizaje se lo puede estimular a través de estrategias lúdicas, constituyéndose en una herramienta para activar con más desempeño la educación ambiental (Rodríguez et al., 2022). Desde este criterio es importante destacar que la lúdica al ser aplicada favorece que tanto los docentes como los estudiantes,

aprendan mutuamente y mejoren las condiciones de fortalecer cada vez más el pensamiento naturista.

Por su parte, Rodríguez et al. (2022) manifiestan que el aprendizaje al ser estimulado por las estrategias lúdicas en el contexto de la primera infancia, se identifica con los estudiantes por ser una metodología amigable y agradable que de manera significativa permite relacionarse fácilmente con los contenidos curriculares, lo que favorece el desarrollo de las capacidades. La aplicación de la lúdica, se convierte en una metodología estratégica para que se fomente un desenlace de aprendizaje en donde se valore las iniciativas propias de cada estudiante.

Es necesario mantener siempre un ambiente favorable para el aprendizaje. Caicedo (2019) considera que las estrategias lúdicas aportan con sentido de crear espacios aplicando el juego como medio para lograr que los niños aprendan de manera significativa. Porque mediante estas estrategias, centradas en el juego el estudiante se va a acercar más al nuevo conocimiento pudiendo interactuar con el mismo, hasta lograr entender y comprender las intenciones que tiene el docente que es el de aprender mediante el juego.

Como se viene destacando, la importancia de las estrategias lúdicas se acentúa en entender que son actividades que se aplican utilizando el juego educativo, así como también aplicado dinámicas de grupos, en dramas, juegos de mesa, juegos interactivos, entre otros que se convierten en herramientas que utiliza el docente en la planificación para estimular y a la vez fortalecer los conocimientos y competencias que mediante el aprendizaje que obtiene el estudiante dentro o fuera del aula, le favorecen para su desarrollo personal. Porque como bien manifiesta Luzuriaga y Varguillas (2021) el juego ayuda a los estudiantes a tener una mejor comunicación para aprender de manera interactiva. Es importante destacar que las estrategias lúdicas mantienen un ambiente de aprendizaje en donde todos son parte activa del desenlace lúdico, que mediante el juego van estimulando sus habilidades y capacidades.

En definitiva, las estrategias lúdicas se las define como actividades que se articulan en acciones de juego, las mismas que son planteadas por el docente de acuerdo a los objetivos planificados y basados en las destrezas que va a desarrollar durante el planteamiento de la clase. Porque hay que destacar que, desde la aplicación de estas estrategias, se va desarrollando en los niños el pensamiento crítico y creativo, favoreciendo a los estudiantes a ser parte activa de formarse mediante su propia experiencia al practicar frecuentemente el juego didáctico (Linares, 2022). Es así, que se destaca que, al aplicar las estrategias lúdicas, se logra un mejor desempeño para el desarrollo del aprendizaje interactivo, porque por las propias iniciativas de los educandos, se fomentará el logro de los objetivos de aprendizaje planteados en la lección.

En conclusión, las estrategias lúdicas no deben faltar en el desarrollo de la clase, el docente debe entender y a la vez comprender, que el juego es una estrategia que se destaca por ser emocionantes de practicar y todos quienes estén dentro de un contexto lúdico va a experimentar el aprendizaje mediante el juego lúdico.

1.2.1.3. Importancia de las estrategias lúdicas

La importancia que se le da a las estrategias lúdicas, ha sido favorable para aplicar diferentes estudios sobre este tema, es así, como Sanango y Narváez (2022) consideran en sus estudios aplicados, que el contexto educativo en los últimos años han sido de constante transformación en lo que respecta al desarrollo de la enseñanza aprendizaje, siendo el rol del docente más creativo y participativo en lo que respecta a la aplicación de estrategias lúdicas, permitiéndole ir adaptándose con mayor conocimiento y recursos para poder abordar el proceso educativo. Para cumplir con un rol específico de generar mayor productividad en el proceso de la enseñanza aprendizaje, el docente debe establecer estrategias que favorezcan a compartir experiencias y desarrollar junto a los estudiantes aprendizajes que fortalezcan el desarrollo integral, porque las estrategias lúdicas ayudan a cubrir necesidades educativas, necesitando para ello, transformar la metodología a aplicar dentro del desenlace educativo.

Por su parte, Imacaña et al. (2024) manifiestan que en el Ecuador la innovación curricular es parte de un proyecto educativo que se enfoca en un modelo educativo constructivista, orientando un aprendizaje en donde los estudiantes desarrollan habilidades y capacidades que le den oportunidad de ir construyendo su propio aprendizaje. Pero para lograr este objetivo es importante aplicar estrategias lúdicas que favorecen el desempeño de los estudiantes, porque al participar en la armonía lúdica, será el propio educando el que vaya aprendiendo por su propia experiencia. En otras palabras, las estrategias lúdicas fomentan el aprendizaje significativo.

Así mismo, Candela y Benavides (2020) sostienen que las estrategias lúdicas son importantes dentro del proceso educativo, porque son consideradas como aliadas de gran poderío para aplicar las prácticas educativas, las mismas, que fomentan el aprendizaje de carácter significativo. Se destaca también que la lúdica da sentido a un ambiente de aprendizaje práctico, en donde se vive la cotidianidad, sintiendo placer y valorando lo que se realiza cuando se aplican estas estrategias.

Como se puede percibir, los criterios antes mencionados, afirman la importancia que tienen las estrategias lúdicas dentro del proceso de la enseñanza aprendizaje, consideradas en primer lugar como medios para poder afianzar los contenidos de aprendizaje, así como también,

permiten a los estudiantes ir construyendo su propio aprendizaje, desde un planteamiento creativo y participativo, las mismas que se las consideran de gran poderío para lograr que en los educandos se fomente el aprendizaje significativo.

Como se puede ir entendiendo la importancia de las estrategias lúdicas radican en que el desempeño del estudiante le permite adquirir los aprendizajes de mejor manera, provocando en ellos la participación, reflexión y armonía cognitiva sistemática. Mientras la enseñanza se desarrolle en espacios educativos lúdicos. Las experiencias de aprendizaje serían significativas y con alto índice de participación.

1.2.1.4. Tipos de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son actividades que se fomentan mediante el juego, según Piaget el conocimiento se debe construir durante la etapa de desarrollo, en donde el niño debe aprender de distintas formas a través de los procesos de asimilación y acomodación. Piaget manifiesta que existen tres categorías que son básicas en la aplicación del juego, siendo las siguientes: práctico, simbólico y juegos con reglas (Alonso, 2021). Estas categorías con frecuencia se utilizan para ir desarrollando en los niños a medida que va creciendo. Este planteamiento de Piaget, logra hacer entender que el juego es aplicado de acuerdo al crecimiento que vaya el niño presentando, porque al aplicar el juego no se lo realiza por un mismo tipo, sino que el juego según las edades del niño se los va aplicando de diferentes tipos, porque va desarrollando más sus capacidades y habilidades y para fortalecer este proceso es conveniente aplicar diferentes tipos de juegos lúdicos.

Por otra parte, es importante que dentro del aula de clase, se considere que las estrategias lúdicas son parte de la aplicación de diferentes tipos de juego, siendo importante considerar los tipos de juego como son: de ejercicio físico, juegos de mesa, bailoterapia, videojuegos, juegos al aire libre, juegos de destreza mental, juegos tradicionales, entre otros, que al ser aplicados dentro del contexto educativos, se convierten en lúdicos, porque dan apertura a que el estudiante aprenda jugando. Para la UNICEF (2019) es importante que el aprendizaje sea estimulado desde aplicaciones lúdicas, por constituirse en una estrategia de gran beneficio para la educación en la primera infancia.

Así mismo, de acuerdo a la lúdica, los tipos de estrategias direccionadas por el juego pueden clasificarse en los siguientes tipos: juego de funciones, juegos de ficción, juegos de construcción, juegos de agrupamiento (Farías y Rojas, 2010). Pero estos tipos de juegos llevados a las aulas de clase deben tener sentido formativo, en otras palabras, los docentes son

quienes deben adaptar estos tipos de juego a las asignaturas según su objetivo, planificando los mismos para alcanzar resultados de aprendizajes agradables.

Un criterio muy importante es el que manifiesta Dávila (2019) quien lo considera al aprendizaje más significativo cuando se aplica el juego, es decir, el niño aprender jugando desde un planteamiento de juegos didácticos que fomenten el aprendizaje activo de las diferentes áreas de estudio y más que todo para desarrollar sistemáticamente la inteligencia, porque el juego es parte de un planteamiento lúdico que desarrolla la inteligencia desde diferentes funciones de la personalidad.

Como se ha descrito, los diferentes tipos de estrategias lúdicas basadas en la aplicación del juego, como se lo ha manifestado, tienen un sustento de aplicabilidad relevante ante el accionar de los niños, convirtiéndose en un medio para lograr que vayan desarrollando las capacidades en la primera infancia. Al dar apertura a las estrategias lúdicas, se está favoreciendo a que los estudiantes tengan mayor oportunidad para que adquieran aprendizajes significativos.

En conclusión, los diferentes tipos de estrategias lúdicas basadas en la aplicación del juego, como se lo ha manifestado, tienen un sustento de aplicabilidad relevante ante el accionar de los niños, convirtiéndose en un medio para lograr que vayan desarrollando las capacidades en la primera infancia. Al dar apertura a las estrategias lúdicas, se está favoreciendo a que los estudiantes tengan mayor oportunidad e aprender desde espacios que son direccionados por el juego.

1.2.1.5. Aportes de las estrategias lúdicas

En este apartado se plantea los criterios de Garaigordobil (2006) quien considera al juego como un contribuyente del desarrollo integral en los niños, considerado a la vez, como una actividad vital para el desarrollo. Desde esta perspectiva según este autor, el juego que es parte práctica de las estrategias lúdicas, contribuye en gran medida al desarrollo infantil, el mismo, que atribuye una aplicación didáctica para que sus efectos sean formativos.

Según Garaigordobil (2006) el juego contribuye al desarrollo infantil mediante la aplicaciones de los siguientes juegos: juego y desarrollo cognitivo, el aporte que realiza este juego al ser aplicado como estrategia lúdica, le permite al estudiante desarrollar su propia estructura mental, teniendo como resultado mayor imaginación y creatividad, es decir desarrolla el pensamiento, convirtiéndose el juego en una fuente de aprendizaje, porque estimula la atención y la memoria la comunicación y el desarrollo del pensamiento abstracto. Como se puede destacar la importancia del juego es infinito en el desarrollo de la inteligencia de los niños.

El juego y desarrollo social, las contribuciones de este juego, permite el desarrollo permanente de comunicación y socialización. En este grupo se consideran los juegos de representación, siendo los que estimulan la comunicación y cooperación, ampliando el conocimiento ante el mundo social, que promueve desde diferentes instancias aplicativas el desarrollo moral, facilitando con ello, el autoconocimiento. Dentro de este juego también se destacan los juegos de reglas que se consideran como aprendizajes de estrategias interactivas sociales, que facilita el control de la agresividad y que se practican con responsabilidad y democracia.

Tenemos también los juegos cooperativos, que contribuyen a que los estudiantes aumenten la comunicación entre compañeros interactuando con mensajes positivos, incrementando también las conductas pro sociales, lo cual da sentido a disminuir conductas negativas, este tipo de juego potencia el nivel de participación en las actividades escolares. Y por último el aporte que dan los juegos sociales turbulentos, son parte de planteamiento de estrategias que promueven la socialización de la agresividad y facilitan la adaptación socio emocional.

Como se puede destacar el aporte que da Garaigordobil, permite entender los múltiples beneficios del juego dentro del proceso educativo que, al ser considerado como una estrategia lúdica, le da sentido a que el aprendizaje se va a desarrollar mediante la aplicación del juego. En definitiva, se considera al juego como una estrategia lúdica que favorece el desenlace de los estudiantes dentro del aula de clase, para que vayan asimilando de mejor manera los diferentes contenidos que estimulan el desarrollo de la inteligencia.

1.3. Inteligencia

Al abordar este tema, vale iniciar este apartado definiendo la inteligencia con criterios de personajes de muchos años atrás. Wechsles (1940), citado por González y Parra (2023) manifestó que la inteligencia es un conjunto de habilidades y capacidades de la persona, la misma que lo hace actuar intencionadamente y pensar de forma racional para interactuar de manera afectiva con el ambiente que le rodea. Como se puede destacar, la inteligencia da sentido a que la persona actúe y se desenvuelva con sentido favorable para interactuar con los demás integrantes del contexto social en donde se desenvuelve la persona.

Por su parte, Myers (2005) define a la inteligencia como la capacidad de aprender a partir de la experiencia, lo cual le permite resolver problemas, permitiéndole también aplicar conocimientos que le dan oportunidades para adaptarse a cualquier contexto. Este autor, considera que la inteligencia se desarrolla cuando el niño aprende a resolver problemas y cuando sepa aplicar los conocimientos en hechos que se le presente en la vida diaria.

Otra definición la realiza De Zubiria (2006) quien manifiesta que la inteligencia se desarrolla como un proceso sensorial, que se caracteriza por la energía y la sensibilidad, la energía hace referencia a la capacidad del trabajo permitiendo que en los individuos más inteligentes se desarrolle más esta capacidad. Por su parte la sensibilidad permite captar con mayor medida los estímulos siendo una capacidad que valora la inteligencia de los individuos.

Por último, tenemos el criterio de Gardner (2010) quien define a la inteligencia como un medio que potencializa la capacidad biosociológica, el mismo que le permite procesar información que se activa desde un marco cultural, lo cual le da la oportunidad de resolver problemas y crear producciones personales o materiales que dan valor a la cultura. Como se puede evidenciar, se han planteado diferentes aportes de definiciones de la inteligencia por varios autores, los mismos que permiten determinar que el eje del desarrollo de la personalidad la inteligencia que desde edades tempranas se debe ir activando mediante aplicaciones formativas que estén a la altura de la edad y capacidad de los individuos, es importante destacar como la inteligencia ha sido la que ejecuta acciones que favorecen al desempeño y al accionar que las personas tienen dentro de su rol como miembros activos de la sociedad.

1.3.1. Teoría de las inteligencias múltiples

La inteligencia es una capacidad que se va fortaleciendo según la estimulación que se vaya aplicando durante el desarrollo del niño. Sobre el estudio y análisis de las inteligencias múltiples, Howard Gardner, psicólogo y profesor universitario de Harvard, Estados Unidos, menciona que existen ocho tipos de inteligencias, las mismas que les permiten a los individuos procesar de mejor manera la información, porque desempeñen un papel específico en el desenlace integral de las personas.

Según aportes de Galarza et al. (2023) quienes manifiestan que las inteligencias múltiples engloban a un todo, es decir, considera que los individuos son inteligentes y que cada capacidad les permite actuar progresivamente en beneficio de su propia personalidad. Por su parte, las inteligencias múltiples se conectan directamente con el aprendizaje, siendo la apertura para estudiar las habilidades y capacidades de los individuos, constituyéndose como una capacidad de estudio funcional holística (Chura, 2019).

Para Gardner, las inteligencias que las personas presentan son las siguientes: Inteligencia lógica- matemática, lingüística – verbal, interpersonal, intrapersonal, musical, corporal – cinestésica, naturalista y espacial Galarza et al. (2023). La teoría de las inteligencias múltiples facilita la aplicación sistemática de estrategias pedagógicas, cumpliendo el rol de ser protagonistas de ir construyendo esquemas de conocimientos desde la propia visión que el

individuo percibe de la realidad en que se encuentra, esto les da oportunidad de acercarse más a los contenidos para potenciar la creatividad y ser parte activa de la sociedad.

Como se ha destacado, las inteligencias múltiples son capacidades que se van desarrollando desde la estimulación que se le realiza a los niños desde su nacimiento y durante su crecimiento infantil. Es importante destacar que este desarrollo de los diferentes tipos de inteligencia se va fortaleciendo al aplicar estrategias de intervención sistemática de actividades que motivan al niño y lo van fortaleciendo al ser parte de iniciativas propias, para responder a los estímulos motivacionales a lo que se los exponen.

Vale destacar también, que las teorías de las inteligencias han permitido valorar más el estudio de la personalidad de los individuos. Gardner (1994) manifiesta que los fundamentos teóricos de las inteligencias múltiples, se basan en la valoración que se da a las capacidades de cada individuo y la destacada importancia que se le da a cada inteligencia para resolver problemas, general nuevos problemas, crear nuevos productos y ofrecer servicios que favorezcan al contexto en donde el individuo se desenvuelve. En otras palabras, se destaca la importancia de desarrollar cada una de las inteligencias múltiples, porque es una capacidad holística que se destaca por hacer actuar a las personas de manera creativa y con equilibrio psicológico social.

1.3.2. Inteligencia naturalista

Para Gardner, la inteligencia naturalista se refiere a la capacidad de saber distinguir, clasificar y manipular los elementos del medio como son los objetos, plantas y animales. La inteligencia naturalista es la capacidad que permite a los niños saber observar y clasificar lo que observan dentro del medio ambiente, permitiéndole interactuar con ellos (Sánchez et al., 2022). El desarrollo de este tipo de inteligencia en los niños, les permite utilizar elementos del medio, logrando fomentar el respeto, el cuidado y la protección de animales y plantas, es decir, fortalece el respeto a la naturaleza.

Desde el desarrollo de la inteligencia múltiple naturalista, Gardner hace referencia de la importancia que tiene su desarrollo, la misma que permite a los estudiantes desarrollar capacidades de observación y clasificación, lo cual, les favorece para conectarse y relacionarse con mayor facilidad y armonía con el medio natural interactuando y ejecutando acciones favorables para la protección del medio ambiente (Sánchez et al., 2022). El desarrollo de esta inteligencia da sentido para que los estudiantes entiendan la realidad de la existencia del mundo natural.

Desde la perspectiva de Gardner, las inteligencias múltiples se constituyen como un referente para el docente, permitiéndoles optimizar recursos y estrategias para activar su desarrollo. En

el caso de la atención al desarrollo de la inteligencia naturalista, Gardner hace referencia a la importancia que tiene sobre el comportamiento humano, es decir, el desarrollo de este tipo de inteligencia favorece a que la persona obtenga la capacidad para distinguir, clasificar y utilizar adecuadamente elementos apropiados existentes en el medio ambiente, así como también relacionarse y valorar los objetos naturales, los animales y plantas. El desarrollo naturalista, también permite evidenciar en los educandos conductas empáticas hacia la diversidad animal y vegetal, incluyendo para ello, las habilidades de la observación, experimentación, reflexión y un cuestionamiento del entorno con iniciativas creativas y saludables para el colectivo humano natural (Gardner, 1998).

La inteligencia naturalista vista desde el punto de vista de Gardner favorece a que el hombre se eduque, es decir, desarrolle un pensamiento para que se mantenga atento a fortalecer cada día la supervivencia del ser humano en un mundo diverso y en constante evolución. Desde esta perspectiva, este estudio se fundamenta en la necesidad de desarrollar este tipo de inteligencia mediante la aplicación de estrategias lúdicas, siendo una manera para fortalecer el desarrollo del pensamiento. El sustento científico de aplicar un desenlace apropiado para que los estudiantes se formen con un pensamiento naturalista, surge de la necesidad que tiene la escuela para favorecer una mejor ambientación y comportamiento sostenible de esta generación y las que vienen en camino. Porque desde el punto de vista de naturalista se busca que los estudiantes desarrollen acciones de investigativas sobre el mundo natural y del hecho por el hombre.

Los criterios de Flanagan y Symonds (2022) sostienen que la inteligencia naturalista permite al niño suponer un accionar interactivo sobre cada aspecto que pueda surgir un problema natural, situación que le permite fortalecer el pensamiento y la imaginación para lograr enfrentar y resolver los problemas que se puedan encontrar en el medio ambiente, esto le da las habilidades para manipular materiales clasificados por su forma, color y tamaño que específicamente son objetos naturales, así como también animales y plantas.

Por su parte Hasanah et al. (2019) abordan criterios considerando que es fácil descubrir a las personas que muestran mayor desarrollo de su inteligencia naturalista, porque demuestran una alta capacidad para observar clasificar, conectar y reflexionar sobre el accionar que ellos tienen frente al medio natural que les rodea. De esta manera se puede identificar a los individuos que mantiene un alto nivel de desarrollo de este tipo de inteligencia que es de gran apertura para que se mantenga un accionar favorable para quienes sientan aprecio por la vida natural.

Otro criterio importante es el que manifiestan Ningrum et al. (2018), quienes hacen referencia que, para potenciar el desarrollo de la inteligencia naturalista, es importante estimular en los

niños esta capacidad, mediante la aplicación de actividades que mantengan el contacto directo con la naturaleza, haciendo posible la observación y la clasificación de los elementos naturales presenten en el contexto.

En conclusión, se considera que la inteligencia naturalista hace referencia al cuidado y protección a la naturaleza, mediante actitudes de respeto hacia el servicio que ofrece la naturaleza. Esta inteligencia se puede identificar cuando una persona otorga cuidado y respeto natural, sabiendo disfrutar de lo que brinda y de todos los beneficios que son importante para el sostenimiento de la vida de las personas, porque mantener un medio ambiente es parte de las actitudes de las personas y del comportamiento que muestren ante la madre naturaleza.

1.3.3. Características de la inteligencia naturalista

El planteamiento del tema consiste en que se fomente el desarrollo de la inteligencia naturalista, desde las propias iniciativas que presenta los estudiantes, en donde al aplicar estrategias lúdicas, como también la curiosidad por entender el funcionamiento de las cosas va a ser más atractiva y crítica, siendo importantes estas acciones que realiza el estudiante dentro del aula y fuera de ella, permitiendo pasar más tiempo en espacios naturales identificando con la flora y la fauna, como también relacionarse más con los elementos naturales de manera indirecta. Porque la inteligencia naturalista incide directamente en el pensamiento crítico y sobre las diversas necesidades de cognición que presentan los estudiantes (Maturana y Lombo, 2020). Desde todas estas acciones, el propósito es desarrollar la inteligencia naturalista creando espacios de diversión, de motivación que desde la aplicación de las estrategias lúdicas se determinará un mejor ambiente de aprendizaje para desarrollar esta capacidad.

Es de esta manera como la inteligencia naturalista presenta características significativas que evidencian el desarrollo de esta capacidad, distinguiéndolas de las demás. Hartika et al. (2019) considera las siguientes características de los individuos que presenta un alto desarrollo de la inteligencia naturalista, entre ellas se consideran las siguientes: Este tipo de inteligencia le permite al niño, relacionarse directamente con el contexto natural, lo cual crea en sí mismo el respeto y el amor hacia ella. Otra de las características de evidencia cuando el niño, siente curiosidad por ir descubriendo paulatinamente la naturaleza, mediante la exploración y manipulación, lo que le permite realizar preguntas para satisfacer sus curiosidades sobre el contexto natural que le rodea.

Este mismo autor, menciona otras características importantes, como son: la necesidad que siente el niño por sentir el contacto natural de los campos verdes, permitiéndole experimentar sensaciones nuevas, admiración de la belleza natural y fascinación por sentir el ambiente que

le rodea. La inteligencia natural, también logra que los niños desarrollen la destreza de discriminar, reconocer y clasificar las diferentes especies humanas que existen en la naturaleza. El desarrollo de este tipo de inteligencia da al niño impulsos empáticos hacia el aprecio de los animales y plantas, sintiendo sentimientos de preocupación por mantener un medio ambiente sano.

Se destaca también características relevantes que le permiten a los pequeños mostrar expresiones de sorpresa y alegría al momento de manipular e interactuar con el medio natural, impulsándolo a que sienta curiosidad y la necesidad de explorar el medio natural o alguna planta o animal que le parece interesante. Como se ha descrito, las características de la inteligencia naturalista, da sentido a una armonía natural expresada por los individuos al momento de tener contacto con el medio natural.

1.4. Proceso de aprendizaje naturalista

Aplicar estrategias para fortalecer el proceso del aprendizaje naturalista, depende de la actitud del docente en planificar estrategias de acuerdo al tema que se va a abordar. Porque como bien manifiesta Karisma et al. (2020) el aprendizaje naturalista le va dando sentido de comprensión, para que los estudiantes tengan mayores conocimientos sobre la importancia de la existencia de la flora y fauna. El aprender desde una visión naturalista, se convierte en una fortaleza del aprendizaje individual y colectivo que es favorable para que las personas tengan presente que un ambiente sano depende del cuidado y protección que le demos a la naturaleza.

Ayu et al. (2022) mantienen criterios en donde consideran que la inteligencia naturalista aporta significativamente al proceso del aprendizaje naturalista, porque les permite a los niños desarrollar experiencias sensoriales, mediante la textura, tamaño y colores, logrando en que ellos vayan asimilando características de los animales y plantas y la importancia de su existencia. En otras palabras, la inteligencia naturalista, forma un comportamiento favorable para las prácticas ambientales sostenibles.

La inteligencia naturalista, logra que los niños obtengan conocimientos favorables para su formación mediante las propias experiencias que ellos viven, creando aprendizajes permanentes que mantiene un accionar emocional y estimulación de las sensaciones para lograr la construcción de aprendizajes significativos desde la propia experiencia que viven en los contextos naturales en que se desenvuelven. Es importante que el docente aplique estrategias para que el estudiante tenga contacto directo con la naturaleza desde la primera infancia, porque es una manera de estimular los afectos y la sensación de vivir en un mundo agradable, en donde

lo que observa y manipula da sentido a que el aprendizaje se vaya desarrollando de manera significativa.

Faridy y Rohendi (2019) manifiestan que las habilidades que el niño adquiere por medio de la inteligencia naturalista es ser más participativo en las actividades escolares, lo que le permite desarrollar diferentes talentos que los distingue de los demás niños. Entre los talentos de aprendizaje que produce el desarrollo naturalista en los pequeños es el desarrollo de la destreza de saber diferenciar y clasificar objetos naturales. Así como también desarrolla destrezas como la capacidad de agrupar diferentes elementos u objetos naturales del entorno en que se encuentra que por su forma, tamaño y características los puede diferenciar.

La experimentación y manipulación son otras de las destrezas que son parte del desarrollo de la inteligencia naturalista consideradas como destrezas básicas para que el niño logre manipular, sentir y manejar objetos que le dan la oportunidad de desarrollar la motricidad gruesa y fina.

Como se ha demostrado el proceso del aprendizaje naturalista consiste en lograr el desarrollo de las destrezas en los niños en lo referente a la discriminación, es decir saber diferenciar y clasificar objetos, la clasificación de los objetos, la experimentación y la manipulación como parte fundamental de aprendizaje que es sostenido por el desarrollo permanente de este tipo de inteligencia indispensable para mantener el equilibrio natural, siendo favorable para que la vida natural sea parte activa del equilibrio ambiental.

1.4.1. Implicaciones de la inteligencia naturalista en la vida diaria

Es oportuno abordar este tema, porque da apertura a conocer más sobre la participación que tiene la persona con un nivel de desarrollo eficiente de la inteligencia naturalista ante el acontecer de la vida diaria. Es así, que según el criterio de Karisma et al. (2020) las implicaciones de la inteligencia naturalista en la vida diaria, les permiten a las personas el desarrollo de destrezas que logran darle sentido a mantener un equilibrio emocional y comportamental frente a la naturaleza. Es así que, para este personaje las destrezas que desarrolla la inteligencia naturalista se basan en que los niños entiendan los diferentes comportamientos que poseen los animales. Esta destreza logra en los individuos mantener un conocimiento práctico de las características que presenta cada animal y ante la vida diaria sabe que ciertos animales son favorables para la alimentación, otros para el servicio, así como también para el cuidado como mascotas, entre otras acciones que son favorables para mantener el equilibrio natural.

Otra implicación, es la de tener en las personas habilidades de conocer las plantas, sus variedades y la necesidad de mantener un ambiente saludable gracias a la existencia de las plantas y el cuidado que ellas necesitan para tener un sostenimiento ambiental que sea favorable para la vida del hombre, animales y plantas. Desde el área de las Ciencias Naturales, se debe dar sostenimiento a mantener un desarrollo sistemático de la inteligencia naturalista, porque el aprendizaje de los contenidos de esta ciencia permite fortalecer la inteligencia naturalista, dando apertura al accionar de las personas en el medio natural para crear espacios de reflexión y participación en programas ambientales favorables para el cuidado y protección ambiental.

La inteligencia naturalista es fundamental en el medio social para destacar una actitud de respeto y cuidado ante los comportamientos sobre la naturaleza que tengan los individuos, desde las propias iniciativas de las personas es favorable la formación ambiental para generar actitudes y compromisos en cada individuo que es mantener viva la idea y sensación de gozar de un ambiente puro y agradable para la presente y las nuevas generaciones, entendiendo que de las actitudes que se tenga sobre la naturaleza, dependerá en gran medida del sostenimiento natural. En conclusión, se destaca que la inteligencia naturalista tiene diversas implicaciones en la vida diaria como es: la sensibilidad hacia la naturaleza, en este caso, este tipo de inteligencia estimula al individuo a que se conecte conscientemente con el medio ambiente, es decir, actuando en beneficio para su protección y cuidado. En este caso la actuación de las personas al ser más conscientes de la presencia de los cambios climáticos, las estaciones y el entorno, para que puedan ser parte activa de las diferentes actividades, disfrutando armónicamente de las bondades naturales cuando existe un medio ambiente saludable.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Contextualización de las categorías e indicadores para el estudio del diagnóstico del problema

Es importante destacar que, la conceptualización y operacionalización de variables se realizó mediante la identificación de la enseñanza de las Ciencias Naturales desde el proceso metodológico naturalista, siendo necesario investigar el por qué los estudiantes de cuarto grado, presentan limitaciones en el desarrollo de la inteligencia naturalista como capacidad estable para mantener comportamientos favorables ante la vida natural

Tabla 1.

Operacionalización de variables

Categorías	Definiciones	Indicadores	Instrumentos de investigación
Estrategias Lúdicas	Son enfoques o técnicas que utilizan el juego, la diversión y el desenlace dinámico que se convierten en herramientas para alcanzar los objetivos de aprendizaje (Alonso, 2021).	<ul style="list-style-type: none"> - Variedad de juegos lúdicos didácticos - Adaptación de los juegos a los contenidos curriculares - Uso de recursos interactivos - Creatividad e le diseño de materiales - Nivel de participación de estudiantes - Trabajo colaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Cuestionario - Encuesta
Inteligencia Naturalista	Se define como la capacidad para reconocer, clasificar y comprender los elementos existentes	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de plantas, animales y fenómenos naturales 	<ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Formato de diario

	en el entorno natural (Gardner, 1998).	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del funcionamiento del ecosistema - Comprensión de la interacción entre seres vivos y su entorno - Actitud hacia el cuidado del medio ambiente - Aplicación de conocimientos en la vida diaria 	
Ciencias Naturales	Corresponde a un conjunto de disciplinas científicas que estudian los diferentes fenómenos del mundo natural (Ramírez, (2023).	<ul style="list-style-type: none"> - Teorías y modelos - Comprensión de procesos naturales - Conocimientos - Descubrimientos científicos - Transmisión de conocimientos - Participación activa 	<ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación - Cuestionario
Impacto de las estrategias lúdicas	Son efectos y cambios que provocan las actividades de juego o dinámicas que realizan los estudiantes, sean estos para el desarrollo social, personal, motivacional y aprendizaje Candela y Benavides (2020).	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje activo - Participación y motivación de los estudiantes - Control de emociones - Manejo de relaciones en situ-Desarrollo cooperativo para 	<ul style="list-style-type: none"> - Guía de observación

alcanzar un objetivo
en común
- Trabajo en equipo
para el éxito
acciones de juego

Nota: Descripción del contenido de la tabla de variables

2.2. Enfoque de la investigación

El enfoque aplicado para el desarrollo de esta investigación se basó en el enfoque cualitativo y cuantitativo. Para Sánchez (2019) la investigación cuantitativa puede comenzar en donde termina la investigación cualitativa, porque es un planteamiento que asegura la aplicación y desarrollo proponiendo hipótesis medibles, para conocer con mayor eficiencia la naturaleza del fenómeno, logrando de esta manera tener un alto nivel de conocimiento integral del mismo. Como se menciona, las aplicaciones de estos enfoques dan sentido a un planteamiento ordenado y favorable para entender las causas y consecuencias del problema, mediante la aplicación descriptiva, analítica y sintética de los hechos más sobresalientes.

Por su parte, Calle (2023) sostiene que la realidad desde la visión cualitativa y cuantitativa, se basan en los paradigmas de la investigación positivista, naturalista y socio - crítico. Es decir, este planteamiento que se propone ante el estudio de la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Luis Amando Ugarte Lemus” periodo lectivo 2024-2025, requieren de un estudio basado en este enfoque, porque se analizarán aportes referenciales de otros estudios y se aplicarán instrumentos de investigación que permiten abordar los datos desde la ceración estadística para poder analizar e interpretar los resultados.

2.3. Alcance de la investigación

La descripción permitió generar ideas y criterios relevantes sobre el tema planteado en esta investigación, relacionado a la aplicación de estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de la inteligencia naturalista. Proporcionando información relevante de la necesidad que existe en el contexto formativo de las Ciencias Naturales, como área de estudio necesaria, para garantizar un mejor desempeño de los estudiantes ante la producción de comportamientos que generen la buena armonía entre la interacción natural entre todos los seres vivos.

En este proceso es relevante el alcance que se pretende dar a este estudio, porque es un tema necesario y sobre todo estratégico para mantener una visión favorable sobre el desarrollo natural como parte beneficiosa para el equilibrio ecológico y con ello, garantizar el desenvolvimiento armónico de los seres humanos. El alcance investigativo en un proceso de estudio puede tener varios alcances, según los propósitos del investigador, porque al ir explorando, describiendo y al correlacionar la información entre las variables, logra obtener un alcance donde la explicación es relevante sobre todo cuando se cumplen los objetivos de la investigación (Ramos, 2020).

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Es importante destacar que la investigación que se plantea en este proceso se caracteriza por tener relevancia cualitativa y cuantitativa, porque desde la perspectiva de Sánchez (2019) el enfoque cualitativo es entendido como un procedimiento metodológico que se basa en utilizar palabras, gráficos, discursos, imágenes entre otros medios de carácter teórico. En cambio, el enfoque cuantitativo, abarca un tratamiento investigativo que mide a los fenómenos en su accionar aplicando técnicas estadísticas.

Desde este planteamiento se destaca que tanto la investigación cualitativa como cuantitativa tienen como punto de partida una investigación basada en paradigmas que se destacan por ser positivistas, naturalistas y socio críticos (Calle, 2023). Hay que destacar que este criterio tiene relevancia al relacionarse con este estudio, porque al ser aplicado mantiene un propósito basado en el positivismo.

Como se manifestó en el alcance de la investigación, esta se justifica al aplicar un proceso descriptivo, exploratorio y correlacional. Según criterios de Ramos (2020) la investigación descriptiva se enfoca en ir describiendo los fenómenos, exponiendo sus características, analizando datos, identificando relaciones entre diferentes criterios de varios autores y planteando hipótesis que logren mantener expectativas sobre el planteamiento investigativo.

Desde la perspectiva cualitativa que es un proceso de análisis de los contenidos lingüísticos que se relacionan directamente con el entendimiento de cada variable y su relación que provocan una consecuencia que debe ser abordada para lograr una armonía educativa (Ramos, 2020). Como es el caso de la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto grado.

2.5. Métodos empleados en sus propósitos en el contexto de la investigación

Los trabajos investigativos siempre requieren de métodos apropiados para garantizar una investigación con propósitos alcanzables, porque para obtener información los métodos tanto

teóricos como empíricos se acompañan de instrumentos y técnicas para ser efectivos en el proceso investigativo (López y Ramos, 2021). Desde el planteamiento teórico, se sustenta una investigación que busca respuestas para indagar y proceder a plantear criterios de un hecho o tema de estudio, considerando para ello, procesos organizados que como resultado se obtienen respuestas innovadoras y relevantes sobre la ciencia (Hurtado, 2020).

En lo relacionado a los métodos empíricos, estos se caracterizan por basarse en la propia experiencia del contacto con la realidad, es decir, mediante la observación directa e intervención dentro del contexto de investigación, se procede a la experimentación y lógica de conocer la realidad, observando y analizando estadísticamente los hechos, estos métodos se utilizan con mayor intensidad en estudios relacionados a más de las ciencias sociales, en las ciencias naturales (Hernández et al., 2020). Como se puede destacar la aplicación de los métodos empíricos para el conocimiento de la incidencia que tiene las estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia naturalista, son planeados con el propósito de conocer la realidad de la experimentación que tiene los actores educativos intervenidos, ante el proceso de experimentación que ellos tienen al aplicar las estrategias lúdicas para el aprendizaje naturalista. Desde esta perspectiva teórica y práctica se sustenta la aplicación de los métodos teóricos y empíricos, los mismos que se exponen a continuación.

2.5.1. Métodos Teóricos

Como se manifestó anteriormente la aplicación de los métodos teóricos garantizan un análisis reflexivo sobre la incidencia de las variables de un planteamiento de problema educativo, en este caso, desde la aplicación de los métodos analíticos, inductivo - deductivo y descriptivo se relacionó aportes de investigaciones ya aplicadas, con criterios propios de la autora de este estudio, dado referencias importantes para generar un mejor expectativa de lograr entender la situación el problema y abordarlo de una manera práctica para dar solución al mismo. En este caso la investigación sobre la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento naturalista, permite mantener un conocimiento teórico que sustenta el entendimiento de su desenlace práctico dentro del pensamiento de los estudiantes.

Desde la práctica aplicativa Del **método Analítico**, se puede manifestar que es un método que permite desglosar la información, para identificar de mejor manera sus partes y lograr con más eficiencia la comprensión sobre el problema planteado. La aplicación de este método permitió mantener un nivel de conocimiento de las causas y efectos que afectan a la población identificada, lo cual, al intervenir, permitió deducir conclusiones y recomendaciones, que fueron útiles para plantear la propuesta de solución al problema.

El **método Inductivo - Deductivo**, por su parte fueron empleados para organizar el marco teórico y los resultados que se obtuvieron al aplicar el diagnóstico. Desde el punto de vista de Loreto et al. (2023) la metodología inductiva y deductiva permiten acercarse a la realidad desde un estudio cualitativo y cuantitativo, generando información relevante para abordar la comprensión del problema desde un pensamiento generar a lo particular o viceversa. En este caso al analizar la aplicabilidad de las estrategias lúdicas se partió de planteamiento generar a lo particular, este proceso permitió ir descubriendo, analizando, sistematizando los resultados que se fueron obteniendo para generalizar el problema, porque mediante la interpretación de los resultados, se fue valorando la incidencia del mismo que permitieron elaborar las conclusiones y recomendaciones basadas en aplicar una propuesta favorable para abordar y solucionar el problema.

Desde el planteamiento del **método Descriptivo**, se sustenta una gran ayuda para describir la realidad de los hechos, lo cual, dio sustento a obtener una visión contextual del mismo y del lugar de la intervención en tiempo real y espacio. La investigación descriptiva tiene como propósito ir describiendo las características fundamentales de los fenómenos, para lo cual, utiliza criterios sistemáticos que da lugar a entender la situación de los fenómenos mediante la información que se proporciona al aplicar la descripción (Guevara et al., 2020). Desde este planteamiento teórico se abordó la temática relacionada al pensamiento naturalista desde las iniciativas del docente al aplicar estrategias lúdicas para el aprendizaje de los estudiantes.

2.5.2. Métodos Empíricos

Los métodos empíricos por su parte, son los que permiten al investigador obtener información directa desde el propio contexto que es intervenido previa a la selección de una muestra. Desde la aplicación estos métodos se da apertura a la aplicación de instrumentos de investigación que son oportunos para conocer la realidad de los hechos. En este caso, la investigación empírica se sustenta en aplicar la encuesta, la entrevista y la observación como medios para conocer directamente la realidad de los hechos.

Blanco (2010), citado por Feria et al. (2020) manifiesta que, en todo proceso investigativo, lo que predomina es la aplicación de métodos empíricos, porque son los que permiten contactarse directamente con la realidad de los hechos, permitiendo a la vez obtener información relevante del accionar de los actores intervenidos en el proceso de la investigación.

2.5.2.1. La encuesta

La encuesta es una técnica que forma parte de la metodología empírica, que se aplica en investigaciones cuantitativas, con ella se obtiene criterios reales de la situación del problema,

considerando directamente los criterios de los actores educativos intervenidos en el proceso investigativo. Para Feria et al. (2020) la encuesta permite incorporar información desde el propio contexto en donde se implementa la práctica investigativa.

Al conocer la incidencia de la encuesta, se plantea en este estudio como una técnica que es factible su aplicación, para determinar el desenlace de las variables en el accionar del grupo determinado para aplicar la encuesta que, en este caso, son los estudiantes de cuarto grado de educación básica de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus de la ciudad de Machala. .

2.5.2.2. La observación

La observación es una técnica que se aplica en todo proceso investigativo, porque ejecuta iniciativas propias del investigador, para que mediante la observación se detecte la realidad absoluta de la incidencia de la situación del problema que, acompañadas con las técnicas de la entrevista y encuesta, se va determinando claramente los factores, causas y efectos que tiene la presencia del problema identificado previamente y que tiene relación directa con la enseñanza de las ciencias naturales.

Según criterio de Gavidia (2022) la observación es una facultad humana que mediante los sentidos puede percibir la realidad que le rodea y relacionarlo con el mundo. En este planteamiento investigativo, la observación permitió afianzar el problema desde la perspectiva de los sentidos, dando apertura para que durante el abordamiento a la muestra seleccionada se tome apuntes relevantes de la situación del problema.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para llevar a cabo un proceso investigativo, es importante considerar una metodología acorde con el objetivo planteado para poder cumplir sus propósitos. Pero para ello, es importante seleccionar los instrumentos que permitan cumplir con los planteamientos propositivos. En este estudio se han seleccionados instrumentos que se basan en una metodología cualitativa y cuantitativa, siendo necesario aplicar instrumentos como el cuestionario de preguntas, tanto para la encuesta y la entrevistas.

Las investigaciones se caracterizan por aplicar métodos científicos, de acuerdo al planteamiento del problema. Es de esta manera que se destaca el criterio de Lavoisier (1743-1794) quien es citado por De la Lama et al. (2022) quienes sostienen que en un trabajo investigativo se destaca por observar, medir, pensar y consignar con precisión el camino que logre alcanzar los resultados esperados de un proceso investigativo.

2.7. Población y la muestra

En primer lugar, se menciona lo que sostiene Condori (2022) sobre lo que es la población, la misma que se compone por elementos accesibles que se convierten en unidades de análisis en donde se desarrolla la investigación, caracterizados por ser actores especiales que han sido seleccionados previamente. En este caso, esta investigación aborda una población conformada por 95 estudiantes de cuarto grado y 5 docentes de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus.

Por su parte, en lo que corresponde a la muestra, para Gamboa (2023) el investigador debe identificar el tamaño de la muestra para poder elaborar instrumentos y aplicarlos de manera correcta, esto ayuda a mantener una visión clara de lo que se quiere alcanzar al intervenir dentro de una muestra determinada. Es así, que la muestra, seleccionada, está conformada por 32 estudiantes del 4to grado paralelo “C”, que representan el 86.49% y 5 docentes de aulas que corresponde al 13.51%.

Tabla 2.

Composición de población y muestra

Población	Muestra	Porcentaje
5 docentes de los paralelos A, B y C.	5 docentes del paralelo C	100%
95 estudiantes de los paralelos A, B y C.	32 estudiantes del paralelo C	33.68%

Nota: datos tomados de los archivos de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación

El desenlace metodológico que se siguió en este proceso, en referencia a las técnicas empleadas, son parte de un planteamiento planificado que se aplicó sistemáticamente para la elaboración de este documento investigativo. En primera instancia, se procedió a identificar el problema para luego plantearlo. Seguidamente se propuso una investigación cualitativa sobre la caracterización de cada variable y fundamentarlas legalmente para dar sustento al trabajo realizado. Luego se procedió a la aplicación metodológica empírica, que consistió en la aplicación del diagnóstico inicial, para conocer la situación del problema para plantear luego técnicas de abordaje propositivo.

El planteamiento empírico se caracterizó por llevar un proceso aplicado mediante etapas, es decir incluyendo lo anterior mencionado, a más del diagnóstico inicial, se planteó la modelación de la propuesta y el diagnóstico final que consistió en la validación de la misma. Todo este planteamiento permitió plantear la propuesta definitiva que es planteada desde criterios basados en los hallazgos encontrados ante la aplicación empírica.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general

En todo planteamiento investigativo, se aplica la metodología adecuada para poder alcanzar los objetivos que se plantean como medio para llegar a la meta esperada, es decir, a satisfacer las necesidades del investigador al abordar un problema. En este caso, la metodología general de este estudio, se basó en un planteamiento mixto, en donde la metodología cualitativa se sustenta en criterios de ir descubriendo la realidad y a la vez comprendiendo que los hechos cambian constantemente, según las exigencias que presenta el contexto y los sujetos que forman parte del contexto intervenido (Calle, 2023). Es decir, esta metodología investiga la realidad de los hechos establecidos que, de forma cambiante, los mismos que van incidiendo en la transformación educativa y social.

En cambio, desde la visión cuantitativa, el planteamiento de la investigación se abordó como un hecho que está condicionado por causas y efectos. Es consecuente para esta metodología ver los hechos de acuerdo al efecto de las variables. Como se ha manifestado, en este documento se ha descrito ideas y planteamientos de criterios basados en las variables establecidas. Desde las caracterizaciones de cada una de ellas se ha llevado un proceso continuo basado en la investigación teórica y empírica (Maxwell, 2019). Es importante destacar que este tipo de investigación es parte de un planteamiento metodológico que sostiene un proceso mixto. Es decir, tanto cualitativo como cuantitativo, lo cual evidencia un estudio equilibrado y sostenible a la realidad de los hechos.

Este estudio metodológico se estableció de acuerdo a la necesidad del investigador en poder abordar la situación del problema. Es de esta manera, cómo se llevó a cabo un planteamiento metodológico teórico, empírico y matemático. Lo teórico es lo que fundamenta a cada variable, lo empírico se basa en la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación, como fueron la entrevistas y encuestas, para determinar la incidencia de cada variable y lo matemático se refiere a la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos que muestran los resultados encontrados.

El procedimiento que se llevó a cabo en la etapa del diagnóstico, fue estratégico, porque permitió evidenciar el problema, en relación al aprendizaje naturalista que se lleva a cabo en el

cuarto grado de la escuela de educación básica Luis Amando Ugarte Lemus. Dentro de este contexto, se evidenció que los estudiantes no llevan un proceso de aprendizaje activo y participativo y que la falta de valores naturalistas limita su accionar formativo. Pero es de considerar también, que las incisivas metodológicas del docente también inciden directamente en lograr que el propio estudiante sea protagonista de su aprendizaje.

Para lograr que esta problemática sea parte de una solución absoluta y práctica, se plantean estrategias y actividades basadas en ideales naturalistas, para lograr que el aprendizaje sea más atractivo y eficaz. La etapa de la modelación como manifiesta Deroncele et al. (2023) consiste en proceder a indagar sistemáticamente la situación del problema, para entender las causas del mismos y determinar las acciones a llevar a cabo para dar solución al mismo. Para ello, es conveniente aplicar propuestas de intervención que son planteadas de manera estratégica para llevar un procedimiento ordenado y apto para lograr cumplir con los objetivos propuestos en la investigación.

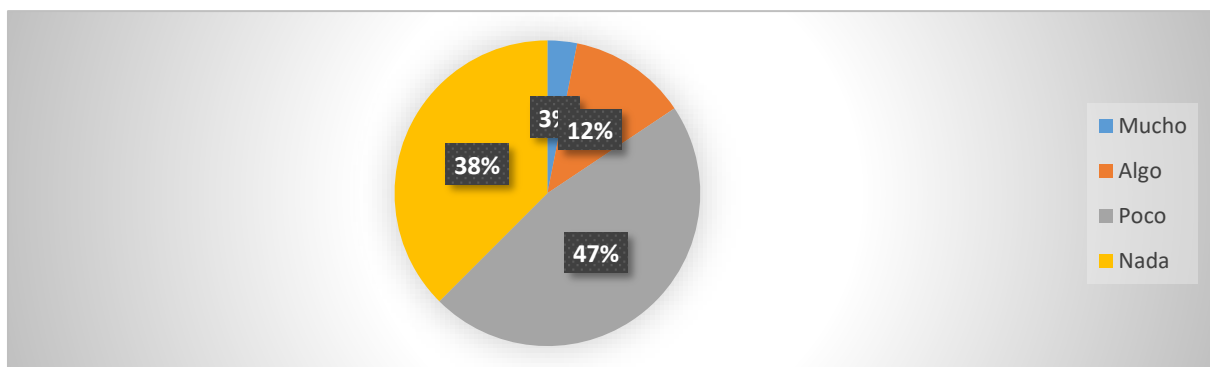
El procedimiento general de la metodología aplicada en este proceso investigativo, se sustenta en la investigación desde el criterio de otros autores y el criterio propio de la proponente de este estudio, que basados en fundamentos teóricos y legales se constituyó el marco teórico, para luego proceder a aplicar los instrumentos de investigación y determinar el problema de acuerdo al diagnóstico inicial.

2.10. Análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa del diagnóstico inicial

2.10.1. Análisis e interpretación de los datos obtenidos de encuesta a estudiantes de cuarto grado de la escuela Luis Amando Ugarte Lemus (Ver instrumento en Anexo 1)

1. ¿El docente utiliza juegos lúdicos como parte de las estrategias para mantener la atención de los estudiantes durante la lección?

Figura 1: El juego didáctico como estrategia



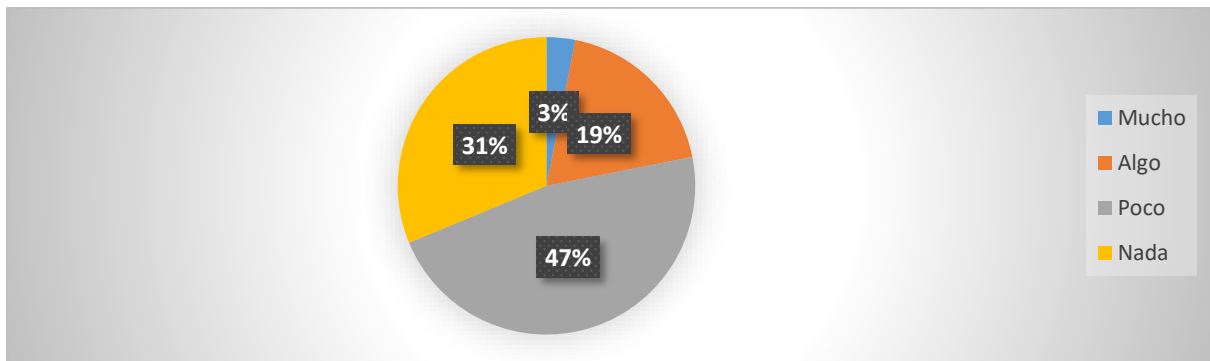
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Al contestar la pregunta, los estudiantes de cuarto grado en un porcentaje del 47% manifiestan que poco les parece didáctico los juegos que aplica el docente en clase; el 38% en cambio consideran que nada les gusta; por otra parte, el 12% sostiene que en algo; y el 3% mucho. Como evidencian los resultados muestran en el gráfico estadístico, el gusto por la aplicación de los juegos didácticos no es una fortaleza, al evidenciar que hace falta mayor dominio lúdico didáctica para motivar y estimular el desarrollo del aprendizaje naturalista.

2. ¿Cómo valoras las actividades realizadas en clase?

Figura 2: Valoración de las actividades en clase



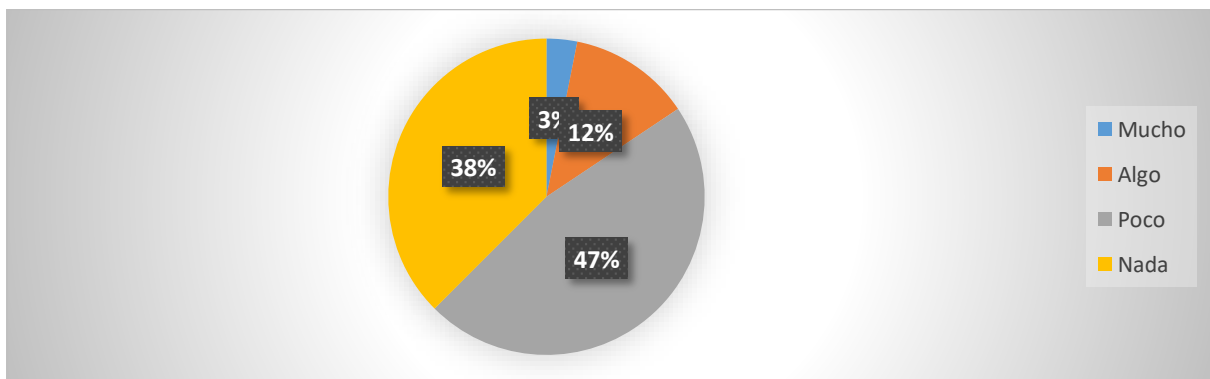
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos de la pregunta relacionada a la valoración de las actividades en clase, el 47% manifiestan que poco valoran el accionar de las actividades; el 31% nada; el 19% en algo; y el 3% mucho. Los datos evidencian como los estudiantes no se sienten satisfechos con las actividades que se aplican en clase, necesitando mayor ejercicio didáctico y sobre todo una planificación que muestre los momentos oportunos y estratégicos para que durante la clase se aplique actividades que sean favorables para que el aprendizaje naturalista.

3. ¿El docente utiliza diferentes estrategias para explorar y conocer tu entorno natural?

Figura 3: Diferentes estrategias para explorar y conocer tu entorno natural



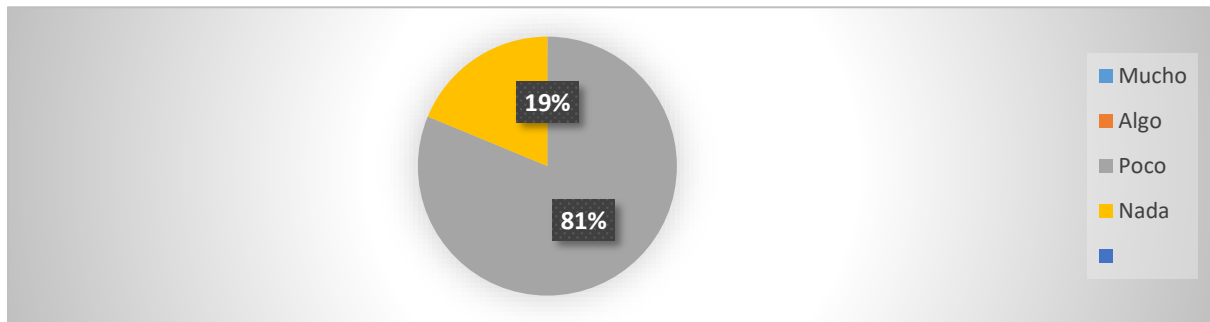
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Los resultados muestran como los estudiantes al preguntarles sobre si el docente utiliza diferentes estrategias para explorar y conocer tu entorno natural, ellos en un porcentaje del 47% sostienen que poco; el 38% en cambio manifiesta que nada; el 12% algo; y el 3% mucho. Los resultados son claros al considerar que no existe satisfacción por el aprendizaje de las ciencias naturales, por el motivo que el docente no aplica estrategias lúdicas motivadoras.

4. ¿Los recursos utilizados por el docente en clase ayudaron a mejorar tu aprendizaje?

Figura 4: Los recursos y el aprendizaje



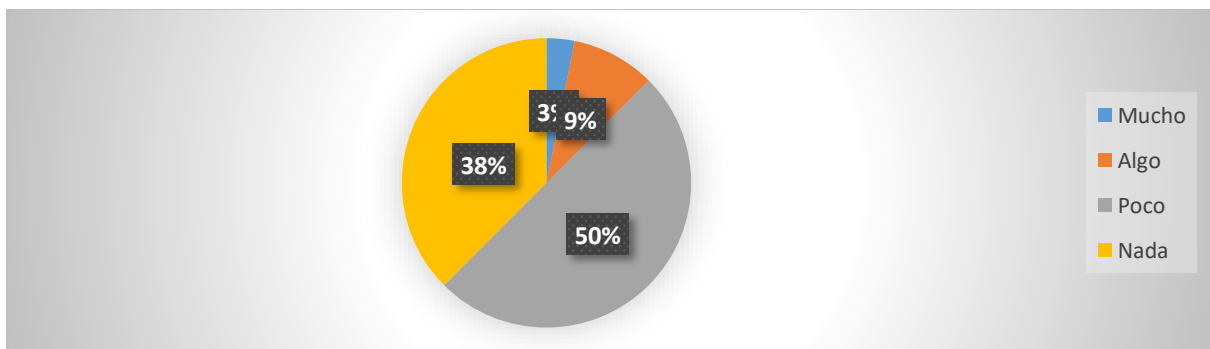
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Al preguntar a los estudiantes si se aprende de mejor manera con los recursos que utiliza el docente, ellos en un porcentaje del 81% manifiestan que poco; y el 19% sostienen que nada. Estos resultados reflejan que los recursos deben ser más realistas y a la vez estar contextualizados con el contexto en donde se desenvuelven los estudiantes para que los contenidos sean más entendibles. La necesidad que se apliquen recursos didácticos acorde a los intereses y necesidades de los estudiantes van a lograr, que se activen con mejores actitudes para que aprendan la realidad de su contexto y de otros.

5. ¿Consideras que las actividades lúdicas te ayudan en tu aprendizaje?

Figura 5. Las actividades lúdicas te ayudan a aprender mejor



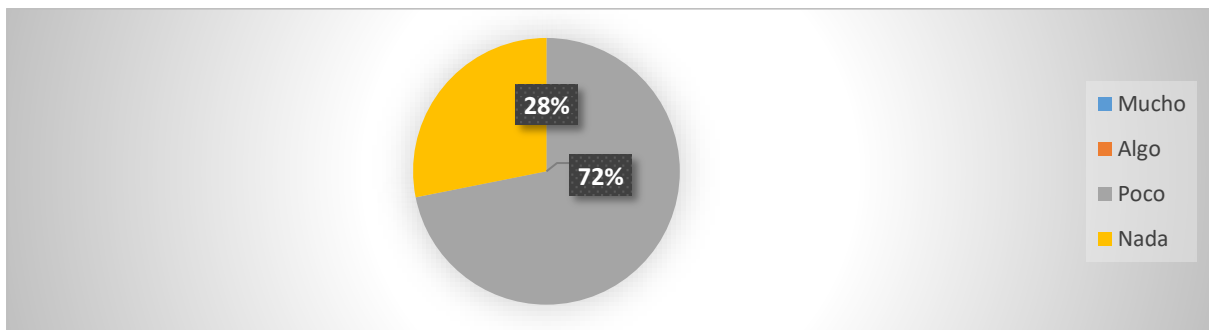
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

En lo relacionado a la aplicación de las actividades lúdicas para que ayuden a los estudiantes a aprender mejor, las respuestas a esta pregunta muestran como el 50% consideran que poco se adquiere mejor los conocimientos cuando se aplican actividades lúdicas, el 38% manifiesta que nada; el 9% en algo; y el 3% mucho. Como se muestran los resultados la mayor parte de estudiantes aceptan la necesidad de que el docente aplique actividades lúdicas permanentes,

6. ¿Cómo te sientes al participar en las actividades lúdicas?

Figura 6: Participación en actividades lúdicas



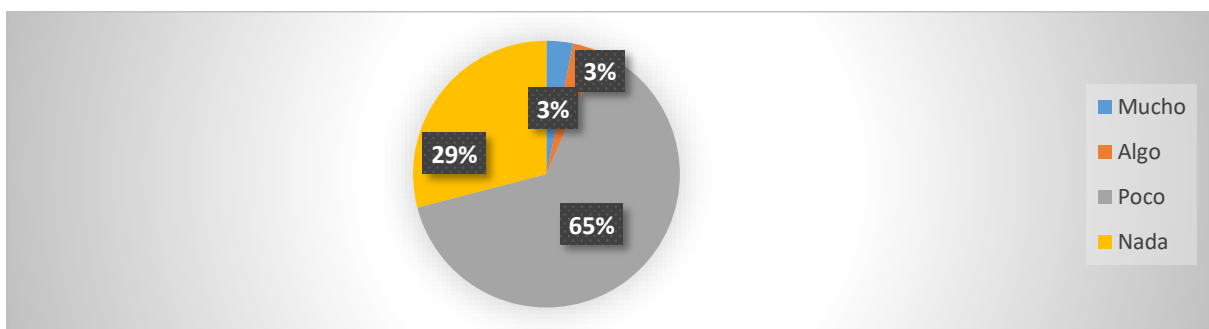
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Los estudiantes al participar en las actividades lúdicas, ellos responden en un 72% que poco prestan atención para la participación; y el 28% nada se sienten satisfecho. Como se muestran los resultados, la atención y participación de los estudiantes en el aula de clase es cuando se aplican actividades lúdicas. Esta expectativa, deben llevar los docentes, para garantizar un mejor ambiente de aprendizaje planificando estas actividades, que para la mayor parte de estudiantes les permite gozar de clases agradables y con dinamismo propio para ir asimilando el nuevo aprendizaje.

7. ¿Consideras que las actividades lúdicas te ayudaron a resolver problemas de manera diferente?

Figura 7: Ayudan las actividades lúdicas a resolver problemas



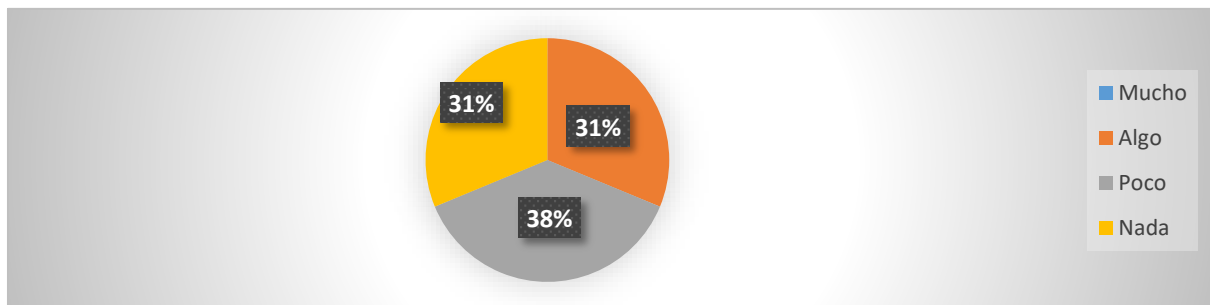
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

En lo que respecta a la pregunta, si las actividades lúdicas ayudan a resolver problemas, los estudiantes en un 65% opinan que poco; otro porcentaje considerable del 29% manifiestan que nada, el 3 % por su parte sostienen que algo y mucho. Cómo se pueden evidenciar los resultados, la mayor parte de educando no muestran simpatía y armonía al aplicar las actividades lúdicas, siendo oportuno aplicarlas para que ellos vayan activando sus iniciativas para la resolución de problemas.

8. ¿Las actividades lúdicas te han ayudado a aprender sobre las plantas y los animales?

Figura 8: Te ayudan a aprender las actividades lúdicas



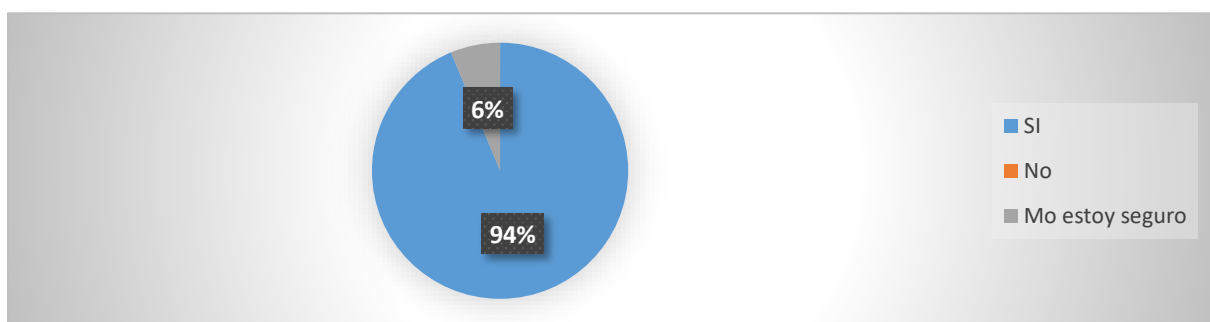
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado "C"

Análisis e interpretación

Al aplicar diversas actividades en clase, se les pregunta a los estudiantes si le ayudan a aprender las actividades lúdicas, ellos en un porcentaje del 38% manifiestan que poco; el 31% nada; y otro porcentaje igual, sostienen que algo. Los estudiantes sienten la necesidad de mostrar interés por aprender mediante la aplicación de las actividades lúdicas, claro que unos dan mayor interés a lo que sean de su gusto, pero esto debe ser una muestra para demostrar al docente que la aplicación de juegos lúdicos debe ser sistemático.

9. ¿Consideras que las actividades lúdicas ayudan a identificar los fenómenos naturales?

Figura 9: Las actividades lúdicas y los fenómenos naturales



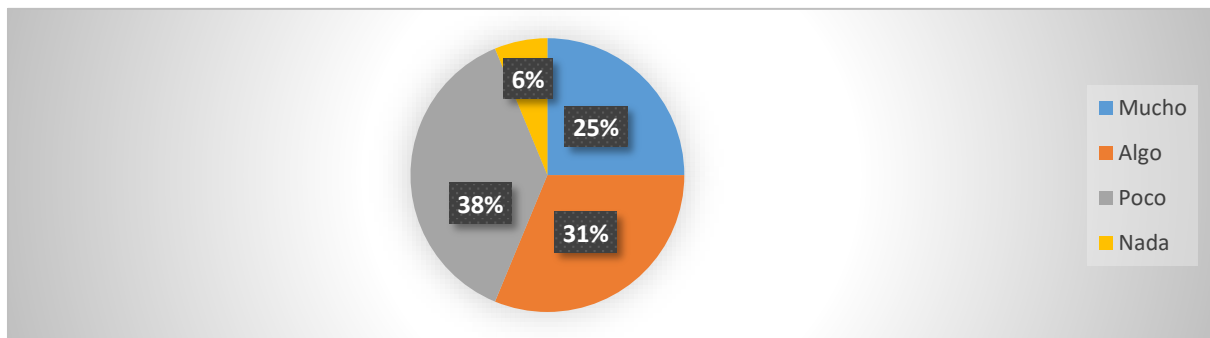
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado "C"

Análisis e interpretación

Sobre las respuestas a la pregunta relacionada a que, si las actividades lúdicas ayudan a identificar los fenómenos naturales, los estudiantes en un porcentaje del 94% manifiestan que mucho pueden ayudar a identificar, mientras el 6% manifiesta que poco. Como se muestran los resultados dan iniciativas para que el docente acentúe de mejor manera la aplicación de estrategias lúdicas, las mismas que son de gran ayuda didáctica para lograr un mejor aprendizaje. Es importante llevar a cabo un planteamiento lúdico en donde los conocimientos.

5. ¿Las actividades lúdicas te han ayudado a comprender mejor tu ecosistema?

Figura 10. Las actividades lúdicas y la comprensión del ecosistema



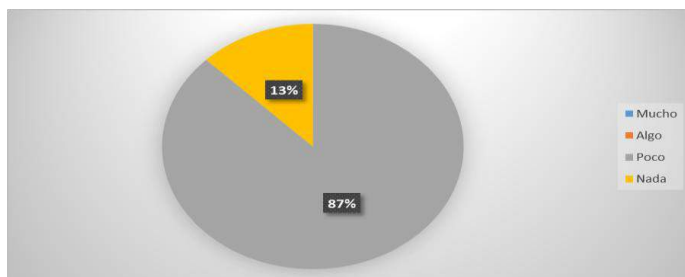
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

El agrado de las actividades lúdicas que aplica el docente es aceptado por un porcentaje del 25% que consideran que mucho ayudan a comprender el ecosistema; en cambio el 38% sostiene que poco; el 31% consideran que algo; y el 6% opinan que nada. Claro se evidencia como los docentes no dan una aplicación verdaderamente lúdica que aborde contenidos de aprendizaje en donde se evidencie el dinamismo e interés por la participación en cada clase de Ciencias Naturales para entender mejor el ecosistema, hay que destacar la necesidad que debe adquirir el docente para que asista a cursos de capacitación.

11. ¿Las estrategias lúdicas aplicadas por el docente te han ayudado a comprender la interacción entre los seres vivos?

Figura 11: Las estrategias lúdicas y la interacción con el ecosistema



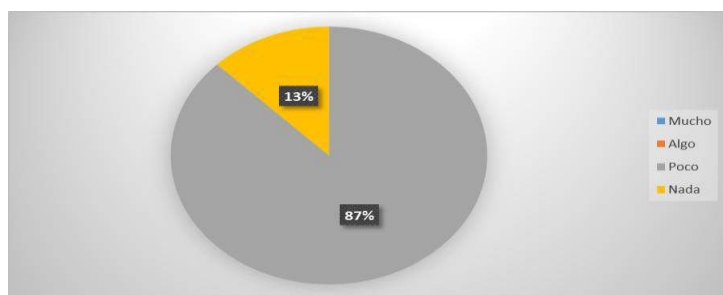
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Al preguntar a los educandos si las estrategias lúdicas aplicadas por el docente te han ayudado a comprender la interacción entre los seres vivos, el 87% contestó que poco; y el 13% en cambio manifiestan que nada. Estos criterios evidencian como la falta de dominio lúdico por parte del docente es claro, siendo oportuno que se capacite, investigue y se empodere de los contenidos de las ciencias, para garantizar un mejor proceso metodológico de enseñanza aprendizaje, siendo importante planificar actividades lúdicas.

12. ¿Consideras que las estrategias lúdicas aplicadas por el docente te ayudan a aprender sobre el cuidado del medio ambiente?

Figura 12: Las estrategias lúdicas y el cuidado del medio ambiente



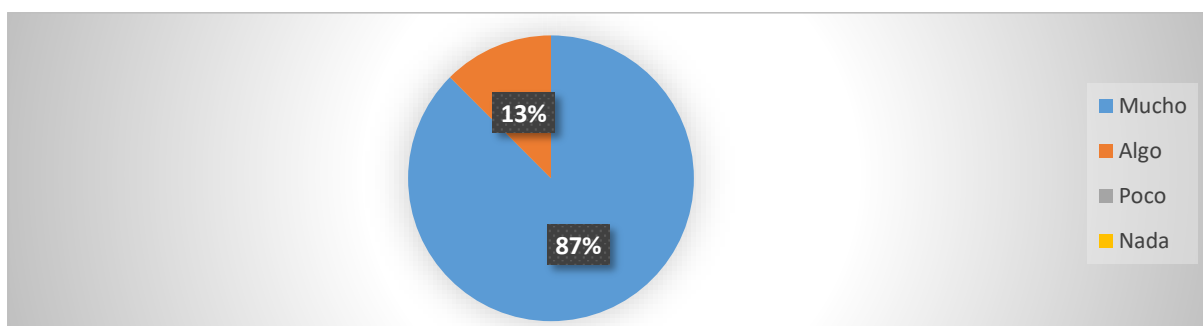
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

La pregunta realizada a los estudiantes sobre las estrategias lúdicas y el cuidado del medio ambiente, las respuestas fueron de un 87% que manifiestan que poco les ha permitido mantener criterios de cuidado del medio ambiente, el 12% en cambio que nada. Es decir, lo lúdico favorece el aprendizaje, pero el docente debe considerar mayor iniciativa y dinamismo propio para lograr que todos los estudiantes se sientan satisfechos de interactuar mediante la aplicación de las estrategias lúdicas.

13. ¿Te gustaría que el docente aplicara nuevas estrategias para conocer mejor tu entorno natural?

Figura 13: Gusto por la aplicación de nuevas estrategias lúdicas



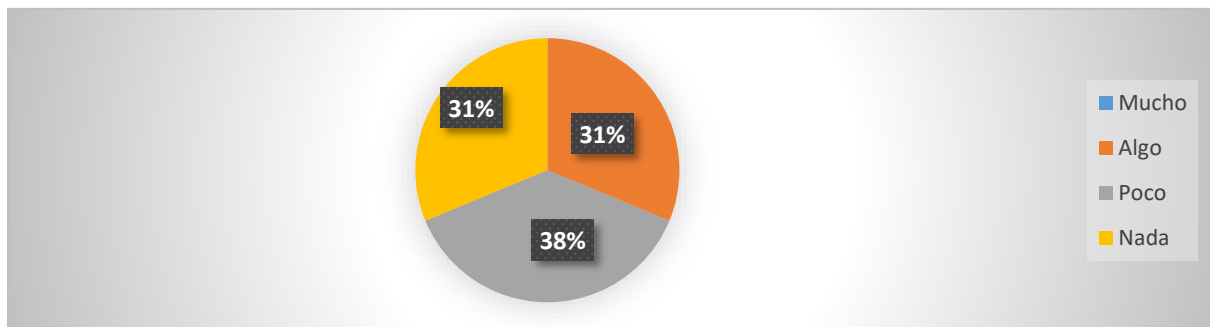
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Los datos muestran cómo los estudiantes en un porcentaje del 88% sienten gusto porque el docente aplique nuevas estrategias lúdicas; el 12% en cambio considera que en algo les diera gusto para la aplicación de nuevas actividades lúdicas. Como se puede analizar, falta mayor motivación y creatividad por parte del docente para que los estudiantes se sientan satisfechos por la aplicación de nuevas estrategias lúdicas. Las estrategias lúdicas son favorables para que los estudiantes se sientan agradables por las iniciativas que ellos demuestran en clase.

6. ¿Las estrategias aplicadas por el docente te ayudan a relacionarte con tu entorno?

Figura 14. Las estrategias y la relación con el entorno



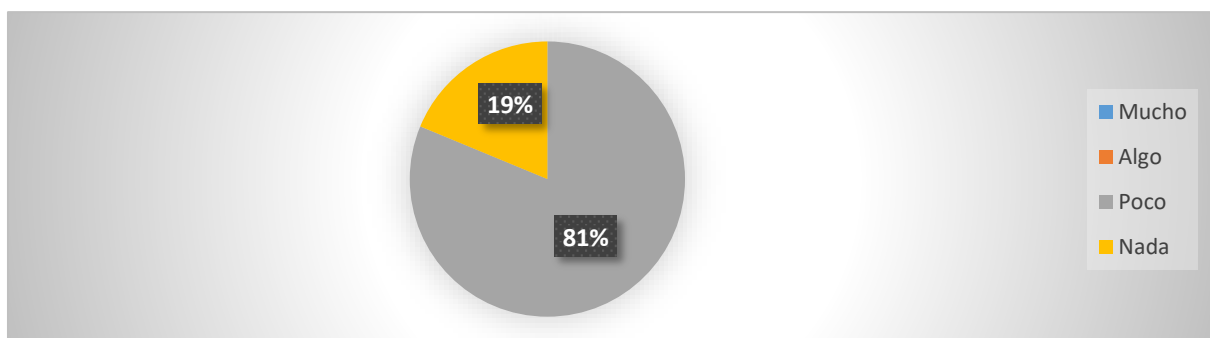
Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Los resultados muestran cómo el 38% de los estudiantes consideran que poco las estrategias aplicadas por el docente le ayudan a relacionarte con tu entorno; el 31% manifiesta que algo y otro porcentaje del 31% que en algo les ayuda. Estos datos muestran la necesidad que sienten los estudiantes por adquirir un mejor tratamiento didáctico y sobre todo aplicaciones lúdicas que faciliten su relación con el entorno.

15. ¿Los recursos aplicados por el docente te ayudan a relacionarte con tu entorno natural?

Figura 15: Los recursos te ayudan a relacionarte con tu entorno



Nota: Datos tomados de la encuesta aplicada a estudiantes de cuarto grado “C”

Análisis e interpretación

Las respuestas de los estudiantes con respecto a la pregunta ¿Los recursos aplicados por el docente te ayudan a relacionarte con tu entorno natural? Las respuestas en un porcentaje del 81% manifiestan que poco; y el 19% en cambio consideran que nada. Estos resultados muestran que los estudiantes tienen la necesidad de que se les aplique nuevas estrategias lúdicas para dinamizar el aprendizaje y obtener un mejor rendimiento ante el conocimiento naturalista.

Conclusión final

Los criterios más relevantes que dieron los estudiantes al aplicar la encuesta, manifiestan que los juegos lúdicos que ellos realizan en clase no tienen las iniciativas para estimular el aprendizaje naturalista. Porque el accionar de las clases no estimula satisfacción alguna durante el accionar práctico de los contenidos, porque no se contextualiza adaptando los aprendizajes a los conocimientos previos y con los recursos propios del entorno donde se desenvuelven los estudiantes.

Si el docente hace uso de los recursos del medio, va a facilitar el aprendizaje naturalista, porque se abordará el interés y la constancia atención de los estudiantes. Los estudiantes necesitan que el docente aplique actividades lúdicas permanentes, para activar la motivación y el deseo de aprender desde el contexto naturalista. La aplicación de las actividades lúdicas, son oportunas para resolver problemas, provocar interés y participación activa y acentuar de mejor manera el aprendizaje naturalista en el cuarto grado. El planteamiento lúdico es favorable para garantizar un mejor desenlace y sobre todo que logre identificar los fenómenos naturales.

Es importante que los docentes asistan a cursos de capacitación para que mejoren el proceso del desarrollo del aprendizaje naturalista, porque se evidencia según criterio de los estudiantes que falta mayor motivación y creatividad por parte del docente para que los estudiantes se sientan satisfechos por la aplicación de nuevas estrategias lúdicas. El estudiante se ve en la necesidad de planificar actividades lúdicas que logren establecer escenarios áulicos de participación y reflexión crítica activa. En definitiva, los resultados evidencian que los estudiantes tienen la necesidad de que se les aplique nuevas estrategias lúdicas para dinamizar el aprendizaje y obtener un mejor rendimiento ante el conocimiento naturalista.

2.10.2. Análisis de los resultados de la guía de observación áulica

Tabla 3.

Resultados guía de observación

Ítems	1	2	3	4	Comentario
¿El docente estimula a los estudiantes a ser parte activa en los accesos a diferentes tipos de recursos o actividades didácticas en clase?			x		Se observó que parcialmente el docente estimula a los estudiantes a participar activamente en clase, faltando mayor protagonismo didáctico lúdico para lograr una mayor participación.
¿La motivación docente permitió la participación activa de los estudiantes para comprender de mejor manera el contenido?			x		En este ítem al referirnos a la observación esta fue de manera parcial, porque la aplicación de estrategias lúdicas no tuvo los resultados esperados al no estar contextualizados los contenidos.
¿Las actividades lúdicas aplicadas por el docente en clase ayudaron a conocer más sobre el contexto natural?			x		La observación indica que este accionar se observó mínimamente, al no aplicar el docente actividades lúdicas innovadoras que permitan el aprendizaje interactivo, crítico y reflexivo.
¿Los recursos utilizados por el docente en clase facilitaron la interacción de los estudiantes?			x		Los recursos al ser observados, se determinó que mínimamente el docente logró que se facilite la interacción, al no ser creativos y sobre todo interactivos, lo cual limitó la participación activa de los estudiantes en clase.
¿Consideras que los materiales utilizados por el docente en clase ayudaron a comprender el contenido?			x		Se observó mínimamente que los materiales utilizados por el docente no tuvieron la acogida reflexiva para que los estudiantes comprendan significativamente el contenido planteado.

¿Las iniciativas del docente lograron que la participación de los estudiantes durante la clase sea intensa y destacada?	x	Se observó mínimamente que la participación de los estudiantes durante la clase sea más intensa y destacada, por la falta de actividades lúdicas contextualizadas al contexto del estudiante y al contenido práctico.
¿El trabajo colaborativo motivó a los estudiantes a comprender mejor el contenido?	x	Al igual que el resultado anterior, fue mínimo el accionar del trabajo colaborativo que tuvieron los estudiantes para comprender el contenido, por la poca iniciativa lúdica que mostró el docente.
¿La planificación de la clase presentada por el docente incluye actividades para el reconocimiento de plantas, animales y fenómenos naturales?	x	El indicador muestra que fue de manera parcial la aplicación de las actividades para reconocer las plantas, animales y fenómenos naturales, faltando mayor ilustración y presentación de contenidos lúdicos para entender mejor el nuevo conocimiento.
¿El docente utilizó juegos u otras actividades para que los estudiantes comprendan el funcionamiento del ecosistema?	x	Se observó de manera mínima que el docente aplicó juegos y actividades que logren el protagonismo de los estudiantes para conocer profundamente el funcionamiento del ecosistema.
¿Los recursos lúdicos utilizados por el docente en clase ayudaron a los estudiantes a comprender la interacción entre los seres vivos y su entorno?	x	Fue mínima la ayuda de los recursos lúdicos para entender y comprender la interacción entre seres vivos y su entorno, porque faltó afianzar los propios recursos del medio y representaciones ilustrativas de la zona.
¿Se observan en clase actitudes relacionadas con el cuidado del medio ambiente por parte del docente y estudiantes?	x	Se observa de manera parcial que el docente muestra actitudes que evidencien el cuidado del medio ambiente, faltó fundamentos propios de contexto en donde se desempeña el docente y la realidad propia de la localidad

¿El docente promueve el cuidado del medio ambiente en sus estudiantes?	x	Parcialmente se observó este accionar, porque no se evidencia un tratamiento práctico mediante ejemplos de la propia localidad en mantener el cuidado ambiental.
¿Se fomenta la aplicación de los conocimientos en la vida diaria durante la clase?	x	Así mismo, parcialmente se fomenta la aplicación de los conocimientos de la vida diaria, falta mayor iniciativa y creatividad para contextualizar los problemas de la localidad y exponerlos como ejemplo de la necesidad de promover estos conocimientos en la vida diaria.

Conclusión final

Los resultados de la observación áulica fueron favorables para identificar las actividades que realizan los estudiantes frente a la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el aprendizaje naturalista. Es evidente que el docente no estimula a los estudiantes para la participación activa, porque hace falta contextualizar los contenidos mediante aplicaciones lúdicas, para desarrollar el trabajo colaborativo entre educandos. Los aportes lúdicos del docente no permitan el aprendizaje interactivo, crítico y reflexivo, es decir no hay innovación para aprender de mejor manera los conocimientos naturalistas.

La falta de originalidad natural de los recursos limita la participación activa de los estudiantes en clase. Siendo importante que se apliquen actividades lúdicas que generen iniciativa propia para compartir experiencias y observar el dinamismo y comportamiento interactivo de los estudiantes por lograr aprendizajes significativos, ante los contenidos para desarrollar la inteligencia naturalista. Se destaca también que al observar el accionar de los educandos dentro el aula de clase se evidencia que hace falta mayor ilustración y presentación de contenidos lúdicos para entender mejor el nuevo conocimiento

La observación áulica también muestra que hace falta afianzar los propios recursos del medio y representaciones ilustrativas de la zona. Se evidencia que faltó fundamentos propios de contexto en donde se desempeña el docente y la realidad propia de la localidad para entender mejor que se debe cuidar y proteger el medio ambiente. Es evidente también que el docente no

admite criterios en donde se compare situaciones de la vida diaria con el aprendizaje naturalista. En definitiva, hace falta que el docente conozca la importancia y la necesidad de aplicar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje naturalista en el cuarto grado.

CAPÍTULO 3

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica Luis Amando Ugarte Lemus

3.1.1. Fundamentación de las estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturalista

Es importante destacar que la inteligencia naturalista, es una capacidad que el individuo desarrolla de acuerdo a su jerarquía cognitiva, es decir, cuando se le estimula esta capacidad aplicando estrategias lúdicas creativas, la persona va a tener mayor oportunidad de desarrollar su inteligencia. Según Casanova et al. (2020) afirma que Howard Gardner propuso la teoría de las inteligencias múltiples, las mismas que desde la escuela se pueden ir modificando, porque se cuenta con los medios y recursos didácticos para hacerlo. Este criterio es claro en afirmar que, al aplicar estrategias creativas en las aulas de clase, se estimulará sistemáticamente el desarrollo de la inteligencia.

Como se ha manifestado, para que exista un mejor tratamiento al desarrollo de las inteligencias en particular de la naturalista, es importante afianzar este accionar aplicando estrategias lúdicas creativas de enseñanza aprendizaje. Pero se destaca en esta fundamentación que estas estrategias para el desarrollo naturalista, se fundamentan en varias teorías, sean estas educativas y psicológicas, las mismas que promueven en todo sentido formativo el aprendizaje activo, la interacción con el contexto en donde se desenvuelve el estudiante y la necesidad de aplicar el juego como medio para activar la capacidad cognitiva.

Desde este planteamiento, se describen a continuación lagunas de las teorías en que se fundamenta la aplicación de las estrategias lúdicas creativas para el desarrollo permanente de la inteligencia naturalista.

3.1.1.1. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Esta teoría es planteada por Howard Gardner quien, al estudiar el desarrollo cognitivo, asegura que existen múltiples inteligencias, entre ellas la naturalista. La misma que al ser desarrollada, el individuo podrá reconocer, categorizar y manipular elementos del entorno para utilizarlos de manera satisfactoria y de esta forma alcanzar satisfacer necesidades utilizando a los animales, las plantas y fenómenos naturales que le servirán como sustento práctico para afianzarse más en el conocimiento del mundo natural. En otras palabras, según Caicedo (2021) manifiesta que el desarrollo de la inteligencia naturalista, busca mejorar la interacción que tienen las personas con el entorno inmediato al que pertenecen. Se entiende que el desarrollo de la inteligencia naturalista, es consecuencia de la interacción que tiene el estudiante con su contexto, el mismo que le brinda oportunidades para ir adquiriendo el desarrollo de destrezas que se basan en el desenlace práctico naturalista. Maturana y Lombo (2021) asegura que los niños desde muy pequeños tienen afecto por el medio natural que les rodea, quienes se hacen varias preguntas, quienes al interactuar con el medio van construyendo explicaciones de sus inquietudes. Este criterio demuestra claramente, como es necesario aplicar estrategias lúdicas creativas para que el propio estudiante al tener un activo desenlace con su propio entorno natural, vaya por sí mismo construyendo su aprendizaje basado en la realidad misma en que se encuentra en desarrollo. Esto ayudará a desarrollar la inteligencia naturalista.

3.1.1.2. Teoría del aprendizaje Experiencial de David Kolb

El impacto que viene teniendo el aprendizaje experiencial en la educación se debe a los aportes que ha realizado David Kolb, a la educación actual. Para Espinar y Viguera (2020) pedagógicamente este tipo de aprendizaje es utilizado en la escuela para señalar las diferencias entre los seres vivos que al momento de aprender se va caracterizando el origen y función que tienen dentro del mundo natural. En otras palabras, el aprendizaje experiencial es el resultado de la aplicación de un proceso de aprendizaje que se plantea a los estudiantes, para que se organicen, trabajen colaborativamente exponiendo sus conocimientos y experimentando mediante la interacción momentos de aprendizajes que activan sistemáticamente la inteligencia naturalista. Por su parte, Gleason y Rubio, (2020) manifiesta que este proceso significa que el aprendizaje es una dotación de conocimientos que el estudiante va adquiriendo a través de la transformación de la experiencia.

Es de esta manera, como Kolb asegura que el aprendizaje se da mediante un proceso planificado, que permite ir conociendo los fenómenos a través de la transformación de la experiencia. Para este pedagogo, el proceso del conocimiento se va obteniendo en cuatro

etapas, claramente diferenciadas como es la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa, que realiza el individuo para lograr aprender mediante la experiencia

3.1.1.3. Constructivismo de Jean Piaget

Esta teoría es sumamente práctica, según Piaget, en sus fundamentos teóricos asegura que los niños van construyendo activamente su propio aprendizaje. Es decir, al dar oportunidad de que ellos interactúen con la naturaleza, los conocimientos se van dando de acuerdo al roce que tengan los educandos con el mundo natural o el entorno donde se desenvuelve. Para Ronquillo et al. (2023) el aprendizaje desde el planteamiento constructivista se va obteniendo al participar activamente en el accionar de la clase que propone el docente, es decir, al explorar, experimentar y reflexionar, sobre el propio quehacer educativo que se realiza dentro o fuera del aula de clase. De esta manera, se entiende que los estudiantes al adquirir información relevante, utilizan metodologías apropiadas para que los conocimientos sean asimilados de acuerdo a la experiencia que viven a lo largo del proceso formativo. Es claro que los planteamientos de Piaget ante la obtención del aprendizaje, quien considera que el aprendizaje se obtiene mediante la asimilación y acomodación que del resultado de nuevas experiencias se van fortaleciendo los conocimientos preexistentes (Regader, 2024).

Esta teoría permite que las estrategias lúdicas promuevan en los educandos la exploración de manera activa con el entorno, permitiéndole que los estudiantes vayan construyendo su propio conocimiento sobre el mundo natural y la importancia que presenta para mantener activo el desenvolvimiento positivo sobre la defensa natural. La lúdica será la que vaya fortaleciendo mediante el propio aprendizaje la inteligencia naturalista.

3.1.1.4. Teoría del juego de Lev Vygotsky

Todos conocemos que el juego alienta a la persona, creando dinamismo y entusiasmo, como también alegría y predisposición para aprender. Por su parte, García y Aquino (2021) sostienen que el juego es una representación armónica que se debe aplicar como actividades de aprendizaje, que basados en un objetivo de enseñanza se lo aplica para dinamizar y mantener activo el deseo que tiene el niño por aprender.

Desde la perspectiva de Vygotsky, el niño es el que hace representaciones simbólicas y muestra comportamientos de acuerdo al rol que está protagonizando al realizar el juego en escenarios imaginarios. En otras palabras, Vygotsky fundamenta al juego como una actividad que va desarrollando sistemáticamente la capacidad cognitiva y social, porque al brindar espacios

lúdicos a los niños como el juego, ellos van a explorar y a internalizar definiciones complejas, que le van a ayudar a desarrollar la inteligencia.

Al aplicar el juego simulando ambientes naturales, así como también al crear escenarios lúdicos para que los estudiantes interactúen organizada y armónicamente con elementos naturales, así como también, la dramatización. En conclusión, las estrategias lúdicas son aplicaciones didácticas que emprenden un accionar de búsqueda de desarrollo de la inteligencia naturalista, basándose en las teorías que anteriormente se han descrito, porque al ser aplicadas en el contexto educativo, permiten promover el desarrollo de esta inteligencia, que al dar oportunidad al estudiante de ser parte activa del entorno donde se encuentra, va a experimentar nuevas experiencias que le llevarán a ser constructor del aprendizaje naturalista. Porque el juego, así como la experiencia directa y la exploración natural, lograrán que el desarrollo de la comprensión facilite la reflexión sobre la necesidad de formarnos de manera naturalista.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Fomentar la inteligencia naturalista mediante estrategias lúdicas en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus periodo lectivo 2024-2025.

3.2.2. Objetivos específicos

- Seleccionar estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto grado de la escuela de educación básica Luis Amando Ugarte Lemus.
- Plantear la interdisciplinariedad como vínculo para lograr que de una estrategia lúdica se obtenga otra, dando mayor iniciativa a los estudiantes para que aprendan desde las iniciativas naturalistas.
- Validar la aplicación de las estrategias lúdicas creativas para activar el desarrollo naturalista desde el punto de vista de expertos.

3.3. Etapas de la estrategia didáctica

PRIMERA ETAPA: Diagnóstico implementación de encuesta a estudiantes

En esta etapa se plantea un análisis después de la aplicación de la propuesta, es decir, se desea conocer cómo es el accionar de los estudiantes al haber aplicado la propuesta ante la necesidad de aprender de mejor manera aplicando estrategias innovadoras para el aprendizaje naturalista. Es una forma de evidenciar los cambios obtenidos luego de un proceso de mejora a los conocimientos de las Ciencias Naturales.

Objetivo: Diagnosticar el accionar de los estudiantes ante la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la inteligencia en el cuarto grado de la escuela de educación básica Luis Amando Ugarte Lemus

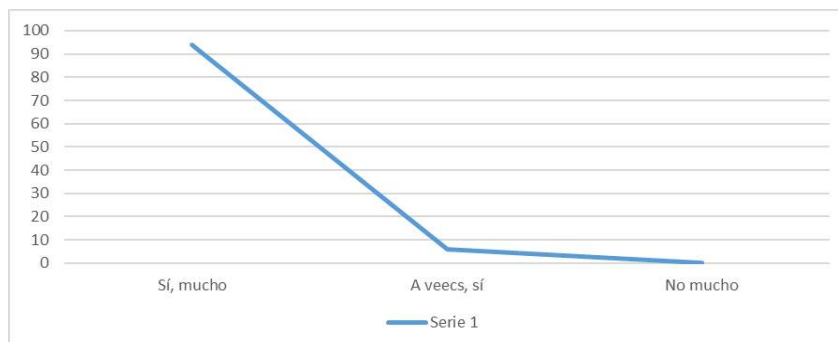
Acciones y actividades

- Determinar la muestra respectiva para aplicar la encuesta a los estudiantes.
- Elaboración del cuestionario de la encuesta para realizar el diagnóstico para conocer el impacto de la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento naturalista.
- Se le invita a leer cuidadosamente cada pregunta para dar respuestas favorables a sus intereses

- Resultados de la encuesta

Figura 16

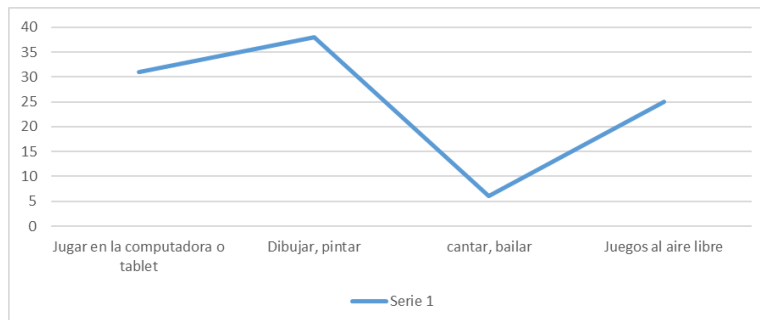
¿Te gusta aprender jugando?



Análisis: Las respuestas ante esta pregunta fue que sí, mucho les gusta a los niños jugar en clase, lo cual muestra la necesidad de aplicar juegos para lograr una mejor atención.

Figura 17

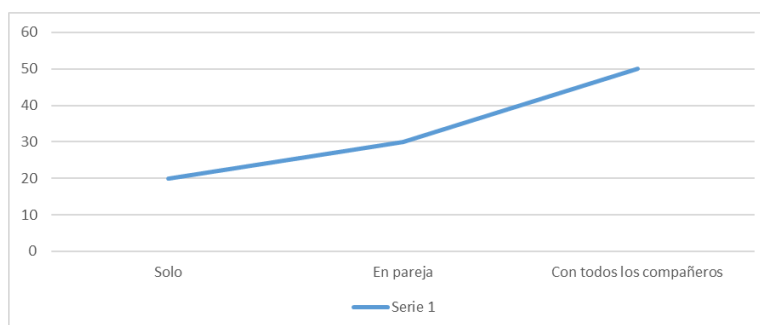
¿Qué tipos de juego te gusta disfrutar en la escuela? (puedes marcar todas las que te gusten)



Análisis: Los tipos de juegos que los estudiantes disfrutaban en la escuela son jugar en la computadora o Tablet, dibujar y pintar, cantar y bailar y juegos al aire libre. Aquí demuestran los estudiantes los tipos de juego que les gusta practicar en clase.

Figura 18

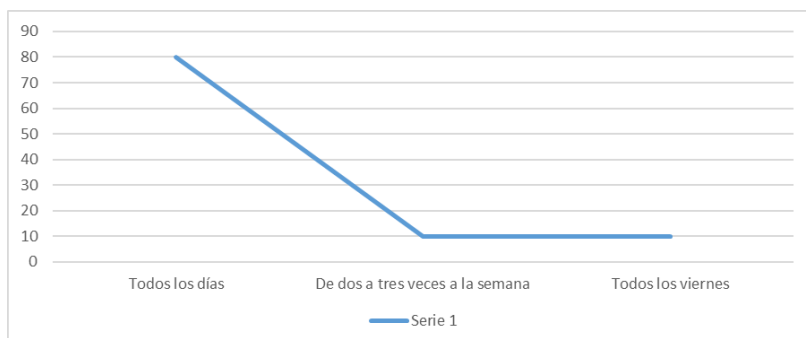
¿Con quién más te gusta jugar en clase?



Análisis: Las respuestas muestran como los estudiantes les gusta jugar en clase ellos consideran que, con todos los compañeros, porque disfrutaban del juego para aprender mejor.

Figura 19

4. ¿Con qué frecuencia te gustaría jugar en clase?



Análisis: Los encuestados mencionan que a ellos les gustaría jugar en clase todos los días. Es un sentir de cada estudiante que debe ser considerado, porque al aplicar estrategias lúdicas el aprendizaje de las Ciencias Naturales se vuelve armónico y con gran agrado para aprender jugando.

5. ¿Qué juego te gustaría hacer en clase?

Los estudiantes manifiestan que los juegos que ellos prefieren en clase son los lúdicos, como dinámicas de formación de grupos, adivinanzas, dramatizaciones entre otras.

Conclusión: Los resultados del diagnóstico muestran como los estudiantes les agrada la aplicación de estrategias lúdicas, el dinamismo, el trabajo en equipo, pintar, bailar, juegos al aire libre, entre otras actividades lúdicas los estudiantes manifiestan que les agrada para aprender de mejor manera. Es de comprender la necesidad que ellos sienten por sentirse mejor en clase.

SEGUNDA ETAPA: Proceso de implementación

La implementación es la etapa en donde se evidencia el planteamiento de la propuesta como respuesta a la necesidad que presentan los estudiantes de cuarto grado en este caso es la formación naturalista desde el planteamiento de estrategias innovadoras. Desde esta perspectiva se plantea esta implementación que va relacionada directamente con los objetivos del planteamiento de la propuesta.

Objetivo: Determinar la estructura y el desarrollo de la propuesta como estrategia para desarrollar la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto grado.

Acciones y actividades

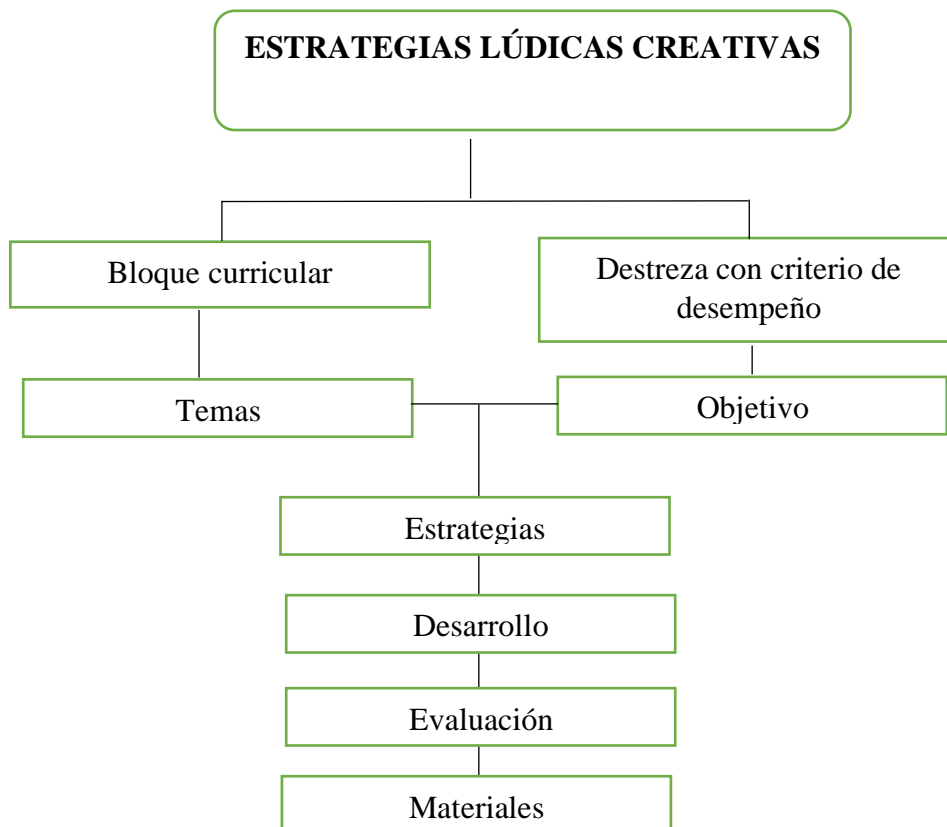
La propuesta de estrategia didáctica se caracteriza por ser formativa en el campo de las Ciencias Naturales, para lo cual se plantean directrices que son eficientes para fortalecer el aprendizaje naturalista, entre todos los actores educativos. Es importante generar espacios de reflexión que mediante la experiencia se va a enriquecer la capacidad naturalista, para que exista una notable participación humana por parte de quienes forman parte de la institución educativa ante el comportamiento ante el cuidado y protección natural, al igual que los beneficios que ofrece la madre tierra y la importancia de valorar su existencia.

Se destaca de esta manera que, las estrategias didácticas inciden directamente en el comportamiento naturalista, que al cumplir con las directrices y parámetros que abarca cada actividad, se logrará que el aprendizaje de las Ciencias Naturales sea motivador, alentador y sobre todo práctico en el desempeño auténtico de los actores educativos. Las estrategias didácticas lúdicas se presentan en forma lógica coordinada desde el bloque curricular hasta la evaluación y materiales. Estructura que se presenta en la siguiente figura.

Figura 20

Estructura de las estrategias lúdicas creativas

Figura 20 Estructura de las estrategias lúdicas



Elaboración. Autora 2025

Desarrollo de la propuesta

Bloque curricular 1: Los seres vivos y su ambiente

Destreza con criterio de desempeño

CN.2.1.7. Observar y describir las partes de la planta, explicar sus funciones por su estrato y uso.

Tema

Los seres vivos: la planta y sus partes

Objetivo

Fomentar el conocimiento, el cuidado y apreciación de la importancia de las plantas a través de una dinámica lúdica e interactiva que motive la participación activa de los estudiantes.

Estrategia

Aprendizaje basado en el juego

Desarrollo

Paso 1: Definir el objetivo de aprendizaje

Identificar cinco tipos de plantas y comprender su función ecológica

Paso 2: Diseño de la ruleta con categorías



Fuente <https://wordwall.net/es-ec/community/ciclo-de-las-plantas-ruleta>

Dinámica juego ruleta de las plantas

- Preparar preguntas o retos por categorías. - En este paso se desarrolla el contenido de acuerdo a cada segmento de la ruleta.

Pregunta:Cuál es la función de la raíz

Reto: Imitar le crecimiento de una planta desde el planteamiento de la semilla hasta que florece

Adivinanza: “verde por fuera, blanco por dentro, me comen los conejos y a veces los muertos”

Paso 3: Formación de equipos

- Dividirlos en grupo
- Presentación de una planta natural y una imagen



Fuente: <https://es.pinterest.com/pin/654570127081540416/>

- Realizar preguntas a los estudiantes sobre que partes de la planta conocen y qué función tienen
- Explicar brevemente las principales partes de las plantas fanerógamas y las funciones de cada una de ellas (raíz, tallo, hoja, flores, frutos y semillas)

Paso 4: Reflexión final

- Terminada la clase, se realiza preguntas para conectar lo aprendido con la vida real

¿Qué planta te gustaría tener en casa y por qué?

¿Cómo podemos proteger las plantas de la comunidad en donde vivimos?

¿Qué harías para proteger el medio ambiente de tu comunidad?

Evaluación

Autoevaluación - Técnica: Semáforo de aprendizaje

- Verde = Aprendí muy bien, me siento seguro de lo aprendido
- Amarillo = Entendí más o menos, tengo algunas dudas
- Rojo = no entendí, necesito ayuda

Evaluación formativa - Instrumento: Lista de cotejo

Crterios	Si	No
Participó activamente en las dinámicas de cada paso		
Respondió correctamente al menos una pregunta		
Trabajó en equipo de forma colaborativa		
Mostró el estudiante interés o curiosidad por el tema planteado		

Materiales

- Ruleta física o digital
- Tarjetas con preguntas
- Material de evaluación: hojas para lista de cotejo, lápices, colores, marcadores
- Plantas reales
- Imágenes de plantas y sus partes
- Proyector
- Carteles verdes, decoración con hijas de papel, murales
- Música ambiental

Bloque curricular 2: Cuerpo humano y salud

Destreza con criterio de desempeño

Explorar y describir los órganos que permiten el movimiento del cuerpo y ejemplificar la función coordinada del esqueleto y de los músculos en su cuerpo

Tema

Explorando la función del sistema óseo en acción

Objetivo

Identificar la estructura y función el sistema óseo mediante actividades prácticas y participativas que permitan identificar le movimiento, protección e importancia del cuidado de nuestro cuerpo.

Estrategia

Aprendizaje basado en exploración y el movimiento (ABP + Kinestésico)

Muévete como un esqueleto

Desarrollo

Paso 1: Definir el objetivo de aprendizaje

Reconocer y explicar las funciones del sistema óseo

Paso 2: Desarrollo de la actividad

- Se procede a dirigir a los estudiantes al patio de la escuela
- Se invita a los estudiantes a que realicen diversos movimientos (saltar, correr, trotar y movimientos del cuerpo de manera estática)
- Se discute luego los diferentes movimientos que han realizado destacando la armonía del funcionamiento de los huesos y músculos.

Paso 3: Formación de grupos de trabajo

- Dividirlos en grupo
- Se presenta a los estudiantes un esquema del sistema osteomuscular, siendo el docente quien explique brevemente las funciones de los huesos y los músculos.



Fuente: https://medlineplus.gov/spanish/ency/esp_imagepages/9065.htm

- Luego se formarán grupos de estudiantes para que seleccionen un hueso y un músculo, para que procedan a modelar una figura en plastilina para que representen esos elementos.
- Con una cuerda van a proceder a marcar las articulaciones en el esqueleto, esto les permitirá describir como es el movimiento de los huesos al activarse los músculos.
- Los estudiantes luego de haber elaborado el prototipo deberán explicar la función de los huesos y músculos, en donde van a destacar la importancia del movimiento del cuerpo.

Paso 4: Actividad de refuerzo

- El baile del esqueleto
- El docente explica a los estudiantes que van a participar en un baile en donde todos ellos simularan el movimiento del cuerpo humano. Este juego les ayudará a comprender el funcionamiento del cuerpo mediante el movimiento armónico de huesos y músculos.
- Antes del baile el docente presentará una lista o imágenes de partes del cuerpo que se aplicarán en el baile. Ejemplo:

Huesos: Clavícula, cráneo, fémur, tibia, radio, escápula, entre otros.

Músculos: Trapecio, pectorales, bíceps, tríceps, entre otros.

- Se explicará brevemente la función que tiene cada hueso y músculo.
- Se procede a aplicar música alegre para que los estudiantes se activen dirigidos por las orientaciones del docente.
- Al ritmo de la música el docente pedirá a los estudiantes que bailen y realicen movimientos con diferentes partes del cuerpo, por ejemplo: mover los brazos el

húmero, los estudiantes deben mover los brazos como si estuvieran moviendo el húmero.

- Saltar con las piernas en donde se activará el **fémur** y los músculos de las piernas

- Luego se les pide que levantes los hombros como si estuvieran activando los

trapecios

- El docente sigue armónicamente indicando a los estudiantes que muevan diferentes partes del cuerpo, como es: mover las caderas como si fuera un esqueleto bailador. Manos arriba como si estuvieran activando los bíceps y deltoides.

- También el docente puede pedir a sus estudiantes que, en lugar de mover los huesos y músculos, pueden mencionar que huesos y músculos están utilizando en el movimiento.

Reflexión final

- Tarea para la casa: Creación del proyecto naturalista sobre movimiento

Evaluación

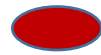
Autoevaluación - Técnica: Semáforo de aprendizaje



Verde = Aprendí muy bien, me siento seguro de lo aprendido



Amarillo = Entendí más o menos, tengo algunas dudas



Rojo = no entendí, necesito ayuda

Evaluación formativa - Instrumento: Lista de cotejo

Criterios	Si	No
Participó activamente en las dinámicas de cada paso		
Respondió correctamente al menos una pregunta		
Trabajó en equipo de forma colaborativa		
Mostró el estudiante interés o curiosidad por el tema planteado		

Materiales

- Imagen del esqueleto
- Patio de la escuela
- Material de evaluación: hojas para lista de cotejo, lápices, colores, marcadores
- Cuerpo humano
- Cuerda

Bloque curricular 3: Materia y Energía

Destreza con criterio de desempeño

CN.2.3.3. Experimentar y describir las propiedades de la materia en objetos del entorno, medir masas y volumen, utilizando las unidades de medida

Tema

Propiedades de la materia

Objetivo

Reconocer y describir las propiedades físicas y químicas de la materia mediante la observación, comparación y experimentación con el uso de distintos materiales, valorando la importancia en la vida cotidiana del hombre.

Estrategia

Aprendizaje basado en indagación

Desarrollo**Paso 1: Definir el objetivo de aprendizaje**

Identificar y describir las propiedades físicas y químicas de la materia.

Paso 2: Desarrollo de la actividad

- Proyectar el video sobre los estados físicos de la materia.
- Solicitar a los estudiantes que identifiquen palabras claves, como sólido, evaporación, líquido, gas, entre otros.
- Entregar una guía de preguntas simples para responder durante el video: ¿Cuál es el tema del video?, ¿Qué personajes participan?, ¿Qué trata el video?, ¿Qué entendió del video?

Paso 3:**Experimento sencillo y reflexión**

- Dividirlos en grupo “Detectives de la materia”
- El reto es que cada equipo reciba una caja misteriosa con varias muestras de la materia.
- Proceden luego a investigar, en donde los detectives deben observar, tocar y realizar muestras sencillas para descubrir las propiedades de cada material.
- Cada equipo va anotando sus hallazgos en una tabla, clasificando los materiales según sus propiedades
- Luego proceden a compartir las conclusiones con todos los integrantes del aula, explicando cómo identificaron cada propiedad.

Luego proceden a realizar una reflexión final sobre las propiedades observadas y la importancia en la práctica diaria.

Paso 4: Actividad de refuerzo

Juego: Bingo de las propiedades

- Se entrega un cartón de bingo a cada estudiante o grupo
- En cada casilla del cartón debe tener una propiedad de la materia (elasticidad, densidad, estado sólido, entre otras)
- Se inicia el juego y se saca una tarjeta al azar y se la lee en voz alta

- Los estudiantes en el juego deben relacionar la descripción con una propiedad y marcarla si al tiene en el cartón
- Gana quien completa una fila, columna o toda la tabla de bingo y grita “Materia”

Reflexión final

- Pedir a los estudiantes que expliquen porque marcaron cada propiedad

Evaluación

Autoevaluación - Técnica: Semáforo de aprendizaje



Verde = Aprendí muy bien, me siento seguro de lo aprendido



Amarillo = Entendí más o menos, tengo algunas dudas



Rojo = no entendí, necesito ayuda

Instrumento: Lista de cotejo

Crterios	Si	No
Participó activamente en las dinámicas de cada paso		
Respondió correctamente al menos una pregunta		
Trabajó en equipo de forma colaborativa		
Mostró el estudiante interés o curiosidad por el tema planteado		

Materiales

- Cartones de bingo
- Fichas o marcadores
- Tarjetas con descripciones
- Bolsa o caja
- Proyector
- Guía de pregunta
- Video audiovisual

Bloque curricular 4: La tierra y el universo

Destreza con criterio de desempeño

CN.2.4.8. Explorar y discutir cuáles son los principales recursos naturales renovables de la localidad e identificar sus características y usos.

Tema

Principales recursos renovables

Objetivo

Reconocer y describir los principales recursos renovables, comprendiendo su importancia para el cuidado del medio ambiente y desarrollo sostenible a través de la observación, análisis y actividades creativas.

Estrategia

Aprendizaje Basado en el juego

Desarrollo**Paso 1: Definir el objetivo de aprendizaje**

Identificar los principales recursos renovables (sol, plantas, aire, agua) y explicar con ejemplos sencillos cómo se pueden utilizar para producir energía y conservar la naturaleza.

Paso 2: Desarrollo de la actividad**Juguemos con tarjetas de roles**

- El docente procede a entregar tarjetas con roles a cada estudiante, en las tarjetas se representa una figura que interactúa con los recursos naturales, como por ejemplo el agricultor utiliza agua para regar sus cultivos.
- Luego los estudiantes según el rol que tienen, participarán en una conversación y de manera ficticias utilizan los recursos naturales y demostrar cómo pueden hacer el uso responsable de los mismos.
- Los estudiantes deben reflexionar sobre el buen uso de los recursos naturales y las prácticas positivas que deben demostrar para conservar los recursos naturales que nos brinda la tierra.

Paso 3:**Sigamos aprendiendo: Cuento naturalista “El viaje de los recursos”**

- El docente procede a pedir a los estudiantes que escriban un cuento sobre un recurso natural, en donde deben considerar un viaje por diferentes etapas, desde su origen hasta su uso por el hombre.
- Se debe crear una historia por parte de los estudiantes en donde el recurso natural que mencionan (agua, sol, carbón, oro, madera, entre otros) pase por varias fases, como es la recolección, el uso, el impacto que tiene en el contexto natural y las posibles consecuencias si es mal utilizado.
- Luego de escribir el cuento, los estudiantes procederán a compartirlos mediante la del aprendizaje sobre esta experiencia.

- El docente puede activar más la conversación, haciendo preguntas de cómo se puede mejorar el uso de los recursos naturales.

Paso 4: Actividad de refuerzo:

La carrera de los recursos

- Se organiza a los estudiantes para realizar una carrera y se coloca conos en donde se simule puntos de recolección de recursos naturales.

- A cada equipo se le entrega una tarjeta en donde represente diferentes recursos naturales.

- Luego se inicia el juego, en donde los estudiantes deben correr a recoger los recursos naturales y colocarlos en su equipo, pero antes de recogerlo se procede a leer una breve descripción en donde se indica el impacto del recurso, es decir, el sol es un recurso renovable utilizado para generar energía, entre otras.

- El ganador es el equipo de estudiantes que haya recolectado todos los recursos de manera correcta y aprendiendo más sobre el tema.

Reflexión final

- Pedir a los estudiantes que comenten que prácticas renovables hacen ellos para proteger el medio ambiente de su localidad.

Evaluación

Autoevaluación - Técnica: Semáforo de aprendizaje



Verde = Aprendí muy bien, me siento seguro de lo aprendido



Amarillo = Entendí más o menos, tengo algunas dudas



Rojo = no entendí, necesito ayuda

Instrumento: Lista de cotejo

Criterios	Si	No
Participó activamente en las dinámicas de cada paso		
Respondió correctamente al menos una pregunta		
Trabajó en equipo de forma colaborativa		
Mostró el estudiante interés o curiosidad por el tema planteado		

Materiales

- Tarjetas con roles
- Papel
- Lápices
- Marcadores

- Conos
- Tarjetas con nombres de recursos naturales renovable

Bloque curricular

Bloque curricular 5: Ciencia en acción

Destreza con criterio de desempeño

CN.2.5.8. Indagar y explicar, por medio de modelos, la aplicación de tecnologías limpias en el manejo del agua para consumo humano; comunicar las medidas de prevención para evitar su contaminación.

Tema

Tecnologías limpias en el manejo del agua

Objetivo

Analizar la importancia de las tecnologías limpias en el manejo sostenible del agua, identificando sus aplicaciones, beneficios ambientales y sociales, mediante actividades lúdicas de reflexión y propuestas de solución al problema.

Estrategia

Aprendizaje Basado en el juego

Desarrollo

Paso 1: Definir el objetivo de aprendizaje

Identificar algunas tecnologías limpias que ayuden a cuidar el agua y explicar su utilidad en forma sencilla.

Paso 2: Desarrollo de la actividad

El juego del ahorro del agua

- Juego de preguntas: Se organiza a los estudiantes en grupos de trabajo, se entrega tarjetas con preguntas relacionadas con el uso eficiente del agua y las tecnologías limpias. Ejemplo de las preguntas:

- ¿En qué consiste un sistema de captación de aguas lluvias?
- ¿Qué se puede aplicar para el ahorro del agua?
- ¿Qué tecnología limpia se puede utilizar para procesar agua sucia y hacerla potable?
- Cada grupo debe responder las preguntas de manera correcta para ganar puntos, Al ir respondiendo de manera correcta, el docente va explicando la importancia de la tecnología y su contribución en el ahorro de agua.
- Al finalizar el juego, se motiva a los estudiantes a aplicar lo aprendido en la vida diaria,

dando ejemplos en los campos de acción para aplicar esos conocimientos.

Paso 3: Sigamos aprendiendo: El Reciclaje del Agua: El Juego del Ciclo del Agua

- Se procede a introducir en la clase por medio del docente el tema del ciclo del agua, indicando que hay como reciclar el agua y reutilizarla mediante tecnologías limpias. Aquí se puede indicar por ejemplo que el agua se la puede tratar desde los residuos o sistemas de captación de aguas lluvias para convertirla en apropiada para el consumo humano.

- Actividad creativa: los estudiantes al estar formados en grupos, proceden a crear dibujos del ciclo del agua, debiendo incluir tecnologías limpias, esto es parte del reciclaje del agua, como por ejemplo el sistema de filtración.

- Cada grupo procede a identificar imágenes, para recortarlas y pegarlas, representando las etapas del ciclo del agua sea en cartulina, fomix, entre otro material, y se debe ir agregando las tecnologías limpias en los puntos adecuados de cada ciclo.

- Luego de realizada la actividad, cada grupo presentará su trabajo explicando el proceso de aplicación de las tecnologías limpias, como medio de ayuda para reciclar y la reutilización del agua.

Paso 4: Actividad de refuerzo:

Juego Aventura por el agua limpia

- Formar grupos o equipos en pareja

- Cada grupo lanza un dado y avanza por el tablero

- Según donde caiga se toma una tarjeta de:

Pregunta: ¿Qué tecnología limpia se usa para captar agua de lluvia?

Problema ambiental: Se procede a describir una situación real, debiendo dar una solución ¿Qué tecnología se puede aplicar?

Reto rápido: Actividad como mímica, dibujos o adivinanzas relacionadas al tema. Ejemplo: Haz una mímica de cómo funciona el filtro de agua.

- Los que responden o superan el reto de manera correcta, siguen avanzando a la casilla extra.

- El ganador será el equipo que llegue primero a la meta, que representa un lugar con agua limpia y tecnología sostenible.

Reflexión final: una gota una idea

- Se entrega a cada estudiante una gota de agua recortada en papel o cartulina.

- En la gota se escribe dos cosas: Una idea de lo que han aprendido sobre el uso de tecnología limpias para cuidar el agua. Y una acción personal o comunitaria que se comprometan a realizar.
- Luego todos pegan sus gotas en la pizarra.
- Se cierra la actividad con una breve conversación grupal, con preguntas:
 - ¿Qué tecnología te pareció más útil?
 - ¿Por qué es indispensable cuidar le agua de la localidad?
 - ¿Qué enseñarías a otros de lo que has aprendido?

Evaluación

Autoevaluación - Técnica: Semáforo de aprendizaje



Verde = Aprendí muy bien, me siento seguro de lo aprendido



Amarillo = Entendí más o menos, tengo algunas dudas



Rojo = no entendí, necesito ayuda

Evaluación formativa - Instrumento: Lista de cotejo

Crterios	Si	No
Participó activamente en las dinámicas de cada paso		
Respondió correctamente al menos una pregunta		
Trabajó en equipo de forma colaborativa		
Mostró el estudiante interés o curiosidad por el tema planteado		

Materiales

- Fomix
- Hojas o cartulinas
- Lápices o marcador
- Cartulina con dibujo de gotas de agua
- Pizarra
- Imágenes con el ciclo del agua
- Material del medio

TERCERA ETAPA: Evaluación

Objetivo: Valorar la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes de cuarto grado.

Acciones y actividades

La tercera etapa referente a la evaluación, para valorar la efectividad de la aplicación de las estrategias lúdicas para activar en los estudiantes de cuarto grado la inteligencia naturalista, es importante generar actividades evaluativas para lograr la verificación de la efectividad de las estrategias que se aplican en el desarrollo de la práctica educativa. Para este proceso evaluativo se complementan los siguientes apartados:

- Autoevaluación. - Es un procedimiento que los estudiantes van a realizar para reflexionar sobre el propio desempeño que demuestran al realizar las actividades lúdicas que son planteadas por el docente. Es importante este procedimiento evaluativo, porque ayuda a que los estudiantes se den cuenta de la participación que tiene ante el aprendizaje naturalista, mediante el plan de autoevaluación mejorará la calidad educativa (Freire y Intriago, 2025).
- Coevaluación. - Es un procedimiento evaluativo que permite que los estudiantes se evalúen mutuamente, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre pares. Es una forma de que los estudiantes vayan obteniendo responsabilidades para ejercer roles mutuos entre compañeros y mantener desenvolvimientos favorables que enriquecen el aprendizaje.
- Evaluación permanente. - Se aplica este tipo de evaluación para identificar el desarrollo del aprendizaje naturalista de los estudiantes que van obteniendo periódicamente desde las aplicaciones de las estrategias lúdicas. Es importante aplicar la evaluación en cada proceso educativo, porque permite tomar decisiones y planteamientos didácticos y desarrollo de acciones (Martínez et al., 2024).
- Desarrollo de las actividades lúdicas. - En este contexto se promueve las actividades lúdicas planteadas en cada estrategia lúdica. Es el accionar que los estudiantes demuestran mediante la discusión, participación y diferentes criterios emitidos por ellos, dando pautas significativas de entendimiento de los contenidos. siendo oportuno las actividades lúdicas (Vera et al., 2024).
- Aplicar la evaluación para mejorar. - Los diferentes resultados obtenidos de las evaluaciones, van a ser el medio de revelación de los avances de cada estudiante, y a la vez identificar los vacíos que presentan. Esto tiene la finalidad de que los docentes planifiquen otras estrategias para estimular eficientemente la inteligencia naturalista. La evaluación en todo sentido busca mejorar las condiciones en que se imparten los contenidos (Cimarron et al., 2024).
- Los resultados obtenidos y la necesidad de mejorar. - Es una acción importante que se plantea en este proceso de evaluación, porque los resultados que se van a obtener al aplicar las estrategias lúdicas, van a ser parte del análisis profundo de su impacto y avances cognitivos.

Esto favorecerá en que se planteen nuevas estrategias para mejorar el desenlace de la enseñanza naturalista y su desarrollo ante el aprendizaje (Maturana y Lombo, 2020).

3.4. Validación de la propuesta

3.4.1 Resultados de la encuesta aplicada a los maestros luego de la aplicación de la propuesta

Al aplicar la encuesta a los docentes después de la aplicación de la propuesta, se exponen los resultados en la tabla siguiente con el debido análisis de los resultados.

Tabla 4.

Resultados de la encuesta aplicada a los docentes luego de la aplicación de la propuesta

Dimensión	Pregunta	1	2	3	4
Juegos didácticos	¿Utiliza juegos lúdicos como parte de las estrategias para mantener la atención de los estudiantes durante la lección?	■			
	¿En qué nivel valora las actividades realizadas en clase al aplicar los juegos didácticos?	■			
	¿Para explorar y conocer el entorno natural el docente utiliza diferentes estrategias didácticas?		■		
Material lúdico	¿Los recursos utilizados por el docente en clase evidencian un mejor ambiente comprensivo para lograr el aprendizaje?	■			
	¿Considera que las actividades lúdicas ayudan a estimular el aprendizaje naturalista de los estudiantes?	■			
Interacción participativa	¿Promueve la participación interactiva en las actividades lúdicas?	■			
	¿Considera que las actividades lúdicas ayudan a resolver problemas de manera diferente?		■		
Identificación de elementos	¿Las actividades lúdicas que aplica en clases ayudan al estudiante a aprender de mejor manera sobre las plantas y los animales?	■			
	¿Consideras que las actividades lúdicas ayudan a identificar los fenómenos naturales?		■		

Comprensión de los procesos naturales ¿Las actividades lúdicas que se aplican en clases permite que los estudiantes comprendan de mejor el ecosistema?

¿Las estrategias lúdicas aplicadas por el docente ayudan a comprender la interacción entre los seres vivos?

¿Considera que las estrategias lúdicas ayudan a aprender sobre el cuidado del medio ambiente?

Relación con el entorno ¿Estaría de acuerdo que el docente aplicara nuevas estrategias para conocer mejor el entorno natural?

¿Cree usted que las estrategias lúdicas ayudan a los estudiantes a relacionarse con tu entorno?

¿La aplicación de recursos didácticos lúdicos ayudaran a los estudiantes a relacionarte con su entorno natural?

1. Mucho 2. Algo 3. Poco 4. Nada

Los resultados expuestos en la tabla anterior, muestran cómo el criterio de los docentes ante la aplicación de las actividades lúdicas ha cambiado. Los datos muestran claramente como los docentes al aplicar didácticamente estrategias lúdicas mantienen un ambiente activo en clase, siendo oportuna la aplicación de las estrategias para mantener el ritmo de enseñanza que valore las iniciativas propias de los estudiantes. se destaca en los resultados que la mayoría de los docentes tienen una visión clara de la importancia y necesidad de aplicar estrategias lúdicas para dinamizar el aprendizaje.

Los docentes también luego de la aplicación de la propuesta muestran un desenlace de trabajo en equipo, quienes insisten en la necesidad de aplicar estrategias lúdicas que motiven e estimulen el aprendizaje del propio entorno del estudiante. Los resultados también muestran como los recursos son elementos claves para dinamizar el entendimiento y comprensión del aprendizaje, siendo necesario que participen en capacitaciones para que obtengan una mejor visión sobre el desenlace del estudiante ante la construcción de su propio aprendizaje. Se evidencia también, que los docentes son conscientes de la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas, dando la apertura práctica, para aplicar y desarrollar el dinamismo participativo de los estudiantes que permitan un mejor aprendizaje.

Los docentes también manifiestan, que se necesita promover con mayor intensidad la participación interactiva en los estudiantes, siendo oportuno que se apliquen nuevas estrategias lúdicas contextualizadas al entorno en que se desenvuelven los niños. Los docentes también sostienen que es importante realizar actividades cooperativas, como son los círculos de estudio u otras actividades que permitan una mayor sostenibilidad en la aplicación metodológica para dinamizar el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Manifiestan también que, al aplicar la propuesta, sienten la necesidad de abordar nuevas estrategias para dinamizar el aprendizaje con aplicaciones lúdicas, siendo importante para que los estudiantes aprendan de mejor manera desde sus propias experiencias. Al ser parte activa de las diferentes actividades propuestas el estado emocional de los docentes se activó con mayor responsabilidad para prepararse y capacitarse, permitiéndole ser más competente y práctico al aplicar las estrategias lúdicas.

En conclusión, es importante el criterio de la mayoría de los docentes, siendo necesario afianzar la motivación y la confianza de sí mismo en los docentes que no están seguros de la importancia que tiene la aplicación de los recursos didácticos lúdicos.

3.4.2. Validación por criterio de expertos

La propuesta que se planteó, fue validada por 3 expertos que se desenvuelven activamente en el ámbito educativo, particularmente en la asignatura de Ciencias Naturales. Para la selección de los profesionales, se consideró el nivel de formación y la experiencia en el ámbito educativo, teniendo los tres profesionales título de cuarto nivel en el campo de la educación. A continuación, se presenta su perfil.

Mediante el método de criterios de expertos, fue como se validó la propuesta. El criterio de expertos, garantiza un planteamiento basado en opiniones y criterios profesionales que motivan al investigador a estar seguro en lo que plantea como solución a un problema determinado mediante un estudio. Desde esta perspectiva, se procedió a seguir ciertas fases que lograron tomar las mejores decisiones para llevar a cabo la propuesta de intervención.

- Primera fase: selección de expertos

Para lograr una mejor percepción y aplicación eficiente de la propuesta planteada, se procedió a seleccionar a profesionales mediante dos etapas. La primera consistió en identificar 3 expertos, quienes gozan del ejercicio profesional en el campo de la docencia y que son personajes que conocen de las problemáticas del aprendizaje de los educandos.

A cada uno de los especialistas se les fue consultando sus logros académicos, sus funciones específicas y habituales que realizan, preparación en cursos de actualización pedagógica, es decir, se fue llenando las expectativas de cada uno para lograr identificar a quienes están con

un mejor perfil para poder abordar sus experiencias y criterios y de esta manera afianzar más el planteamiento propositivo planteado en este documento.

Se destaca que los expertos son docentes con mucha experiencia docente, quienes siempre se han desempeñado en el campo de las Ciencias Naturales, logrando con sus estudiantes logros importantes en la aplicación de proyectos abarcando logros para estimular el aprendizaje.

Tabla. 5

Perfil académico de expertos

Nº	Perfil académico de los expertos
1	Master en Gerencia y Liderazgo Educativo. Docente de 35 años, los 10 últimos años enseñanza en el subnivel de básica elemental. Tutor de aula.
2	Master Universitario en Formación Internacional Especializada del Profesorado, Especialidad en Orientación Educativa. Docente de básica media. con 20 años de servicio y 8 de ellos enseñando en el subnivel medio. Profesor de grado, siendo su fortaleza la enseñanza de Ciencias Naturales.
3	Master Universitario en Didáctica de las Matemáticas en Educación Infantil y Primaria. 18 años enseñando en el subnivel de básica superior. Docente de Ciencias Naturales.

- Segunda fase validación de elementos de la propuesta

En esta fase se procede a recopilar los diferentes criterios de la validación de tres expertos que fueron seleccionados por sus competencias conceptuales y dominio de los contenidos de Ciencias Naturales. Para lograr este propósito se diseñó un cuestionario para realizar la valoración respectiva a los puntos esenciales del este instrumento, que incluye cinco niveles de validación, como son: **5:** Excelente, **4:** Muy bueno, **3:** Regular, **2:** Deficiente y **1:** Muy deficiente. Esta aplicación generó eficacia en la validación efectiva del planteamiento de la propuesta desde el criterio de los docentes, para generar alternativas de aplicar estrategias lúdicas en el proceso del desarrollo de la inteligencia naturalista.

La evaluación que se dio a los datos numéricos y frecuencias que se indican en el documento de validación por parte de los expertos, al dar la interpretación a los resultados se refleja la relevancia y factibilidad que dan a las estrategias creativas para estimular la inteligencia naturalista. Desde esta perspectiva, la propuesta al ser planteada se evaluó positivamente por parte de los expertos, al considerar la relevancia teórica y metodológica y la necesidad e

importancia que le da las Ciencias Naturales para que las estrategias sean aplicadas dentro del aula de clase.

Dimensión I Concepción teórico – metodológica.

- 1.- Pertinencia:** Relación del bloque curricular con el objetivo, actividades y evaluación.
- 2.- Claridad en la redacción:** Forma coherente, precisa y comprensible en que está escrita la propuesta, evitando ambigüedades con relación a lo que se desea expresar.
- 3.- Relevancia:** Importancia y utilidad que tiene la propuesta en relación con los objetivos que se quiere lograr y la dimensión específica del constructo.

Descripción de la escala de valoración de la propuesta:

4: Excelente

3: Bueno

2: Aceptable

1: Insuficiente

Cada criterio (Pertinencia, Claridad, y Relevancia) se califica con un puntaje del 1 – 4.

Tabla 6

Puntaje de cada criterio

Criterio	Puntaje	Porcentaje
Excelente	2	66.67
Bueno	1	33.33
Aceptable	0	0%
Insuficiente	0	0%
Total	3	100%

Elaborado por: Autora 2025

Los expertos al analizar la propuesta, evidenciaron la importancia de la aplicación del juego como estrategia para alcanzar cumplir con los objetivos de aprendizaje, de una manera general observaron las dinámicas planteadas en cada bloque curricular. La estructura de la propuesta cumple con un accionar curricular y didáctico acorde para ser aplicados en el cuarto grado. Los temas y objetivos de aprendizaje están acordes a las dinámicas del grado abordado; las actividades de su parte se detallan de manera práctica siendo oportunas para que los educandos se motiven y sobre todo se sientan acompañados en todo momento con la guía del docente.

Los pasos planteados en cada bloque curricular son aceptables por la estructura realizada. El cierre y reflexión que se aplica en cada bloque es esencial y práctico para darse cuenta del cumplimiento de los objetivos. También se destaca el planteamiento de la evaluación en donde

se destaca la técnica del semáforo de aprendizaje y el instrumento que es la lista de cotejo, constituyéndose en dos aplicaciones que satisfacen y motivan a los estudiantes a mejorar en cada actividad que se aplique. Por lo tanto, el criterio de dos docentes que equivale a un porcentaje del 66.67% consideran todos estos criterios como excelentes. Solamente uno de ellos, sostiene que la propuesta es buena, porque mantiene criterios de que se debe plantear con mayor iniciativa tecnológica, para tener un mejor desenlace interactivo de los estudiantes. Criterio que fue considerado para que el docente plantee actividades innovadoras interactivas en sus planificaciones futuras para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Rango de decisión de los expertos

Tabla 7.

Puntaje para la validación

Puntaje total	Decisión sugerida de los expertos	Acción recomendada por los expertos
10 – 12 puntos	Propuesta aceptada	La propuesta cumple con los criterios claves, puede ser aplicada
7 – 9 puntos	Propuesta con observaciones	Revisar aspectos específicos. Se requiere retroalimentación y ajustes ante de aprobar.
6 o menos	Propuesta no aceptada	La propuesta no cumple los criterios mínimos. Requiere que sea reestructurada.

Resultados según criterio de expertos

Tabla 8.

Resultados que emiten los expertos

Valoración	Puntaje alcanzado
Pertinencia	4 puntos
Claridad de redacción	3 puntos
Relevancia	4 puntos
Total	11 puntos



Al tener presente los resultados que emiten los tres expertos, se observa que da un total de 11 puntos, es decir la propuesta es aceptada porque cumple con los criterios claves, por lo tanto, puede ser aplicada.

CONCLUSIONES

- En esta investigación se fomentó la inteligencia naturalista mediante la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Luis Amando Ugarte Lemus periodo lectivo 2024-2025. Se destacó en este estudio el planteamiento teórico, basado en la descripción de cada variable, fundamentando la importancia del desarrollo de la inteligencia mediante la aplicación de estrategias lúdicas que se plantearon en una propuesta que abordó los 5 bloques curriculares de Ciencias Naturales. Se plantearon estrategias basadas en el juego, con su debido procedimiento y la evaluación respectiva, considerando el desarrollo de la destreza que se planteó en cada bloque curricular.
- La investigación permitió la sistematización de los antecedentes y referentes teóricos metodológicos del desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de educación general básica, abordando estudios ya realizados para destacar la importancia que viene teniendo el desarrollo de esta capacidad, siendo cada vez más complejo su exploración conceptual que ha permitido aplicar otros estudios que destacan la necesidad de ir fortaleciendo su desarrollo desde diferentes estrategias innovadoras.
- En este estudio, también se diagnosticó el estado actual del desarrollo de la inteligencia naturalista en el cuarto año de la Escuela Luis Amando Ugarte, para ello, se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, quienes dieron sus criterios en aspectos referentes a la aplicación de estrategias innovadoras para desarrollar el pensamiento naturalista. Los resultados fueron claves para poder diseñar y aplicar la propuesta innovadora.
- Luego de los resultados de la aplicación de las encuestas, se procedió a diseñar estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia naturalista en los estudiantes del Cuarto Año, siendo pertinente basarse en una estructura que se planteó para dar un ordenamiento metodológico, considerando al juego como una metodología lúdica que beneficia el desarrollo de la inteligencia naturalista.
- La validación de la propuesta se realizó mediante la selección de tres expertos quienes son profesionales que se desenvuelven en el área de las Ciencias Naturales y que conocen del procedimiento metodológico didáctico para plantear estrategias innovadoras y poder abordar un mejor desenvolvimiento de cada estudiante para estimular sistemáticamente el desarrollo del pensamiento naturalista. La validación de la propuesta permitió aplicar la misma y tener mejores resultados de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que se implementen actividades lúdicas dentro y fuera del aula de clase, mediante el diseño y la programación de clases prácticas en espacios naturales como jardines, parques o áreas verdes, para que los estudiantes observen y experimenten de forma directa con el entorno natural.
- Es importante que los docentes y autoridades del plantel ejecuten proyectos interdisciplinarios en donde las estrategias lúdicas sean consideradas en todo momento de los trabajos investigativos, esto reforzará con mayor nivel el desarrollo del pensamiento naturalista. Siendo necesario que se planifique desde la construcción del PEI.
- Es recomendable que los docentes planifiquen experiencias educativas en contacto con la naturaleza, como visitas a parques, caminatas ecológicas y observación de ecosistemas cercanos, para fortalecer el aprendizaje vivencial y la conexión con el entorno. Todas estas actividades deben ser planteadas en las planificaciones micro curriculares para tener sustento metodológico práctico en el propio contexto de la institución.
- Se recomienda que el personal docente y en particular los docentes de Ciencias Naturales, se capaciten periódicamente para actualizar la aplicación de estrategias lúdicas, siendo favorable para que el desarrollo de las actividades áulicas sea innovador y con un mayor sentido participativo y emocionante para desarrollar el pensamiento naturalista de manera significativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agenda 2030. (11 de 08 de 2019). *Agenda 2030: así contribuye Envera a once Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Obtenido de https://grupoenvera.org/agenda-2030-asi-contribuye-envera-once-los-objetivos-desarrollo-sostenible/?gad_source=1&gclid=EAIaIQobChMI-MeNwrn_hgMVM5taBR1EFgxcEAAAYASAAEgLhFPD_BwE#anchor
- Aguas, P., Manotas R., y Aguas, S. (2015). *Educación ambiental como estrategia para el desarrollo de valores ecológicos culturales en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa Naranjo*. Majagual - Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/c45f1227-7b05-49cf-9e60-d44862f5da73/content>.
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Palencia: Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>.
- Albán, J., Pérez, L., y Vera., N. (2023). Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de educación física. *Revista Científica SAPIENTIAE*, 6(12), 1-25. <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/583/934>.
- Antamba, M. (2016). *Estrategias lúdicas para estimular el desarrollo de la inteligencia naturista de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "María Angélica Idrobo#, en la ciudad de Ibarra*. Ibarra - Ecuador: Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5790/1/05%20FECYT%202975%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>.
- Ayu, N., Insan, A., y Dian, C. (2022). Literature study: improving children's naturalist intelligence through field trip methods. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 1(1), 100-108. <https://journal.citradharma.org/index.php/maktab/article/download/435/version/437/172/921>.
- Bustamante, G. (2024). El aprendizaje basado en proyectos (ABP) como estrategia metodológica en la asignatura de emprendimiento en la Institución Educativa Simón Bolívar en el municipio de Guacarí. *Revista redipe*, 13(3), 216-220. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2101/2094>.
- Caicedo, L. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista UNIMAR*, 37(2), 27-38. <https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/37-2-art2>

- Calle, S. (2023). Diseño de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865-1879. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7016/10657>.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Carlino, P. (2021). *Antecedentes y marco teórico en los proyectos de investigación: aportes para construir este apartado*. Argentina: Universidad Pedagógica de Argentina. <https://www.aacademica.org/paula.carlino/274.pdf>.
- Carrillo, M., García, D., Ávila, C., y Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 430-448. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>.
- Casanova, T., Arias, V., Través, J., Ortíz, A. (2020). Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas. *Revista Boletín Redipe*, 10(1), 168-181. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/download/1096/992/1893>.
- Casillas, A., y Adame, A. (2023). Relevancia del contacto con entornos naturales en la población infantil urbana. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 7(12), 79-89. <https://www.redalyc.org/journal/5739/573976608006/html/>
- Castillo, O., Menco, E., y Zambrano, M. (2015). *Conservación del medio ambiente a través del uso adecuado de las tics con estudiantes de noveno grado de la institución educativa San José de Palmarito*. Sucre- Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/8313c529-959e-4e90-8731-94fec14bc3a9/content>
- Cimarron, D., Shiguango, L., Herrera, K., y Vázquez, A (2024). Evaluación Educativa, Herramienta para mejorar el Rendimiento Académico de Estudiantes de cuarto año de EGB. *Digital Publisher*, 9(6), 532-552. doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2746.
- Código Orgánico del Ambiente. (2017). *Código Orgánico del Ambiente*. Quito: https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/01/CODIGO_ORGANICO_AMBIENTE.pdf.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008*. Quito: https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf.
- Currículo de Ciencias Naturales. (2016). *Currículo de EGB Y BGU. Ciencias Naturales*. Quito: Ministerio de Educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN_COMPLETO.pdf.

- Fernández, J. (2018). *Hábitos ecológicos y la conservación del medio ambiente en estudiantes de primaria. Los Olivos, 2017.* Lima - Perú: Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14330/Fern% c3% a1ndez_ MJLN.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14330/Fern%c3%a1ndez_MJLN.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Flanagan, R., y Symonds, J. (2022). Children's self-talk in naturalistic classroom settings in middle childhood: A systematic literature review. *Educational Research Review, 23(1)*, 1-35. [https://www.researchgate.net/publication/357723871_Children's_self-talk_in_naturalistic_classroom_settings_in_middle_childhood_A_systematic_literature_r eview](https://www.researchgate.net/publication/357723871_Children's_self-talk_in_naturalistic_classroom_settings_in_middle_childhood_A_systematic_literature_review).
- Freire, N., y Intriago, C. (2025). Diseño de un plan de autoevaluación para mejorar la calidad educativa en la Educación Superior. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS, 7(1)*, 223–243. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i1.1377>.
- García, V., y Aquino, P. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. experiencia de los amigos en la clase mágica. *Revista de currículun y formación del profesorado, 25(1)*, 251- 271. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/download/8683/20271/60205>.
- Galarza, A. (2016). *Estrategias lúdicas creativas para desarrollar la inteligencia naturista en la educación básica media de la Unidad Educativa "Picaihua"*. Ambato - Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/987626b0-99eb-4014-8f0c-b1e521b290bf/content>.
- Galarza, J., Estupiñan, M., Acosta, S., y Rosero, E. (2023). Inteligencias múltiples y su desarrollo en los procesos. *ConcienciaDigital, 6(1.4)*, 233-250. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.1995>.
- García, M. (2016). *Inteligencia naturista y creatividad en un colegio rural*. Cáceres - España: Universidad Internacional La Rioja. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3958/GARCIA% 20PEREZ% 2C% 20 MARTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3958/GARCIA%20PEREZ%2C%20MARTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente. La Teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica. [http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura% 20de% 20la% 20mente.% 20teoria% 20de% 20las% 20Inteligencias% 20multiples.pdf](http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf).
- Gardner, H. (2010). *La inteligencia reformulada*. New Your: Paidos. <https://www.planetadelibros.com/libro-la-inteligencia-reformulada/47092>.

- Gardner, H. (1998). "A Reply to Perry D. Klein's 'Multiplying the problems of intelligence by eight'". *Canadian Journal of Education* 23 (1), 96-102. <https://www.calameo.com/read/006142197c8b1890f8823>.
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Colombia: Fondo de Cultura Económica. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf>.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós. <https://www.casadellibro.com/libro-inteligencias-multiples-la-teoria-en-la-practica/9788449325946/1862454>.
- Garaigordobil, M. (2006). *Diseño y Evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta pro social y prevenir la violencia*. Madrid: Secretaría General Técnica. <https://www.researchgate.net/publication/39217428>.
- Gavidia, R. (2022). La observación y la percepción en la investigación científica. *Rev méd Trujillo*, 17(4), 125-127. <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/RMT/article/view/4977/5203>
- González, E., Muñoz, A., y Parra, L. (2015). *Estrategias Lúdico - pedagógicas para sensibilizar en la gestión integral de los residuos en la comunidad educativa de la sede Ignacio Torres Giraldo del municipio de Palmira departamento Valle del Cauca*. Valle del Cauca - Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/87e26ff6-51bf-44c1-9264-16680336cc71/content>.
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- González, R., y Parra, N. (2023). Neuropsicología de la inteligencia. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 1-10. [https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9371/13919#:~:text=Wechsler%20\(1940\)%20defini%C3%B3n%20la%20inteligencia,interactuar%20efectivamente%20con%20el%20ambiente](https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9371/13919#:~:text=Wechsler%20(1940)%20defini%C3%B3n%20la%20inteligencia,interactuar%20efectivamente%20con%20el%20ambiente).
- Gleason, M., y Rubio, J. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 1-20. <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184033/44062184033.pdf>.

- Hartika, D., Sariwulan, D., y Ratna, A. (2019). Relationship between naturalist intelligence with environmental attitude. *AIP Conference Proceedings*, 1(1), 2120-2140. <https://doi.org/10.1063/1.5115717>.
- Hasanah, N., Harmawati, D., Riyana, M., y Usman, A. (2019). Improve naturalist intelligence of early childhood through gardening activities in group children a Merauke State Pembina Kindergarten. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*, 1(1), 320-343. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012186>.
- Hernández, A., Argüelles, V., y Palacios R. (2020). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 33-34. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/6701/7600>.
- Hurtado, F. (2020). Fundamentos metodológicos de la investigación: el génesis del nuevo conocimiento. *Revista Cientific*, 5(16), 99-119. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/422/1084.
- Ibarra, M., González, A., y Rodríguez, G. (2023). Aportaciones metodológicas para el uso de la entrevista semiestructurada en la investigación educativa a partir de un estudio de caso múltiple. *Revista de Investigación Educativa*, 41(2), 501-522. <https://revistas.um.es/rie/article/view/546401/345001>.
- Imacaña, L., Portero, J., Gallo, E., y Yautibug, P. (2024). Gestión educativa: importancia de la estrategia lúdica para evaluar el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de educación general básica elemental en la asignatura de matemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 118-143. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2995>
- Jaramillo, L. (2019). Las ciencias naturales como un saber integrador. *Sophia*, 26(1), 1-10. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86262019000100199
- Karisma, N., Oka, I., y Sujana, I. (2020). Contribution of Naturalist Intelligence and Learning Participation toward Students' Knowledge Competence in Science. *International Journal of Elementary Education*. 4(3), 366-375. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>.
- Ley de Gestión Ambiental. (2012). *Marco Legal de la Ley de Gestión Ambiental*. Quito: https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/constitucion_de_bolsillo_final.pdf.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). (2011). *Ley orgánica de Educación Intercultural LOEI*. Quito: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf.

- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 1-17. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/566/630>.
- López, A., y Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/2133/2079/4307>.
- Loor, K. y Alarcón, L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los estilos de aprendizaje. *Revista San Gregorio*, 48(1), 1–14. <https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>.
- Loreto, C., Méndez, F., Moleras, A., Heah, R., Porroche, A. Y Sánchez, R. (2023). Relación entre el enfoque inductivo o deductivo del aprendizaje basado en casos en el rendimiento académico, la autoeficacia y la satisfacción de los estudiantes de trabajo social. *Acciones E Investigaciones Sociales*, 1(44), 90-104. https://doi.org/10.26754/ojs_ais/accionesinvestigsoc.2023448992
- Luzuriaga, C., y Varguillas, C. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes EPISTEME*, 8(4), 552-566. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2353/1826>.
- Martínez, M., Rodríguez, K., Guapizaca, M., y Pintado, E.(2024). La Evaluación como Herramienta en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9510-9529. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13107.
- Maturana, G., y Lombo, M. (2020). Inteligencia naturista: efectos sobre el pensamiento crítico y las necesidades de cognición. *Praxis & saber*, 11(25), 177 - 204. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9094>.
- Maxwell, J. (2019). *Diseño de investigación cualitativa. Un enfoque interactivo*. Barcelona - España: Editorial Gedisa. S.A. <https://luisdoubbrontg.school.blog/wp-content/uploads/2021/01/maxwell.-diseno-de-investigacion-cualitativa.pdf>.
- Ministerio de Educación. (2016). *Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU*. Quito - Ecuador: <https://educacion.gob.ec/...LCURRÍCULO-DE-CCNN.pdf>.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU de Ciencias Naturales*. Quito: ME. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN_COMPLETO.pdf.
- Myers, D. (2005). *Psicología*. Madrid: Panamericana. https://books.google.com.pe/books?id=I_OkN3KLPsAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false.

- Ningrum, Z., Budhi, T., y Herdiansyah, H. (2018). Naturalistic Intelligence and Environmental: Awareness among Graduate Students. *E3S Web of Conferences* 68, 02004. 1st SRICOENV 2018, 1(1), 234-250. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/201868020>.
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza -aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de estudios sociales*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>.
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Ciencia Latina*, 9(3), 1-5. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336><https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8292493.pdf>.
- Regader, B. (20 de 07 de 2024). *La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget*. Obtenido de <https://psicologiamente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Ronquillo, G., De Mora, E., Bohórquez, A., y Padilla, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of science and Research*, 1(1), 256-273. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9235339.pdf>.
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A., y Wendel, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Naturales*, 56(1), 209-228. <https://www.redalyc.org/journal/6650/665070679010/html/>.
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa; consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación y Docencia Universitaria*, 1-10. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008
- Sanango, C., y Narváez, A. (2022). Uso de una estrategia lúdica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la temática "Seres vivos y su ambiente de la asignatura de Biología. *Revista RUNAE*, 7(1), 69-83. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/download/752/673/3311>.
- Sánchez, C. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Rehuso*, 4(3), 39-47. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1984>.
- Sánchez, D., Bonilla, M., Herrera, M., y Tamami, J. (2022). La inteligencia múltiple naturista y su incidencia en el rendimiento académico de estudiantes de educación inicial. *Journal of Science and Research*, 7(3), 92-109. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2687>.

- Sánchez, D., Bonilla, M., Herrera, M., y Tamami, J. (2022). La inteligencia múltiple naturalista y su incidencia en el rendimiento académico de estudiantes de educación inicial. *Revista Educativa, 1(1)*, 1-20. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2687/2494>.
- Solórzano, J., Lituma, L., y Espinoza, E. (2020). Estrategias de enseñanza en los estudiantes de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 3(3)*, 158-165. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/download/322/346>.
- Tapia, G., y Santa María, H. (2014). Estrategias lúdicas aplicadas para el aprendizaje de la acentuación y tildación en el nivel primario. *Artículo de Revisión Unaach, 1(1)*, 1-15. <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/1068/1007>.
- UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.
- Universidad Estatal de Milagro UNEMI. (2021). *Compendio del autor: Alcance de la investigación*. Milagro-Ecuador: UNEMI. https://sga.unemi.edu.ec/media/archivocompendio/2021/08/12/archivocompendio_202181223225.pdf.
- Uribe, L. (2018). *Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición*. Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Vera, A., Huayamave, A., Sandoval, C., y Chele, S. (2024). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom / ISSN En línea: 2739-0063, 5(2)*, 1-11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503>. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorenaIsabel_2018.pdf.
- Villavicencio, E., Torracchine, E., Pariona, M., y Alvear, M. (2019). ¿Cómo plantear las variables de una investigación?: Operacionalización de las variables. *Revista OACTIVA UC Cuenca, 4(1)*, 9-14. <https://oactiva.ucacue.edu.ec/index.php/oactiva/article/view/289/500>.