



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE
LA MATERIA Y ENERGÍA EN ESTUDIANTES DEL
TERCER GRADO DEL CEBA N° 70546 CERRO
COLORADO DE JULIACA - 2020

PRESENTADO POR:

EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y
TUTORÍA

JULIACA – PERÚ

2022



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADÉMICO
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE
LA MATERIA Y ENERGIA EN ESTUDIANTES DEL
TERCER GRADO DEL CEBA N° 70546 CERRO
COLORADO DE JULIACA 2020

PRESENTADO POR:

EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y
TUTORÍA

APROBADA POR:

PRESIDENTE DEL JURADO

:


Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA

MIEMBRO DEL JURADO

:


Dr. TEÓFILO CONDORI TIPULA

MIEMBRO DEL JURADO

:


Dr. CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG21



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 089-2022-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 2022 Noviembre 04

VISTO:

El Expediente N° 037799 del Egresado (a) **RAMOS BAUTISTA EULOGIO CONSTANTINO**, con Dni N° 02413681 y Código N° 1510101624 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Educación Básica Alternativa y Tutoría**, de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Educación Básica Alternativa y Tutoría** de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a) **RAMOS BAUTISTA EULOGIO CONSTANTINO**, con Dni N° 02413681 y Código N° 1510101624 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **Educación Básica Alternativa y Tutoría**, de la Sede Central Juliaca, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dra. NORMA ELENA, FLORES VIZA.
Primer Miembro	:	Dr. TEOFILO, CONDORI TIPULA.
Segundo Miembro	:	Dr. CARLOS ADOLFO, LUJAN URVIOLA.

SEGUNDO.- DETERMINAR que LA **SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Lugar	:	Plataforma Virtual Cisco Webex
Fecha	:	Miércoles 09, Noviembre del 2022
Hora	:	08 : 00 a.m.

TERCERO.- AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
 ESCUELA DE POSGRADO

.....
 Dra. Maria Amparo del Pilar Chaverra Coronado
 DIRECTORA (e)



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
 ESCUELA DE POSGRADO

.....
 Dra. Graciela Bernat Salas
 SECRETARIA ACADEMICA

C.c/ Arch. EPG-2022 (03)
 CARGO (01)
 NEFV/RIMQ



ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATERIA Y ENERGÍA EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA N° 70546 CERRO COLORADO DE JULIACA - 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	core.ac.uk Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	www.abc.com.py Fuente de Internet	1%
6	revistas.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	reggae715.wordpress.com Fuente de Internet	1%



ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATERIA Y ENERGÍA EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA N° 70546 CERRO COLORADO DE JULIACA - 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE


FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	core.ac.uk Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	www.abc.com.py Fuente de Internet	1%
6	revistas.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	reggae715.wordpress.com Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATERIA Y ENERGÍA EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL CEBA N° 70546 CERRO COLORADO DE JULIACA 2020	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02413681
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-4142-8519
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	NO APLICA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	NO APLICA
URL de ORCID	NO APLICA
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	NORMA ELENA FLORES VIZA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29258552
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3256-5391
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	TEÓFILO TÍPULA CONDORI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02039791
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-7341-4130

Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01213364
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-5596-3435
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTION DE LA EDUCACIÓN – SEG21
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección CIUDAD DE JULIACA País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA -15.50498, -70.12710 https://maps.app.goo.gl/rRrfap3YrRmBr9cf9</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	NOVIEMBRE 2020 – NOVIEMBRE 2020
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CERDEZA VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Jesús Mamani Mamani
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA, identificado con DNI Nro. 02413681 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORÍA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATERIA Y ENERGÍA EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL CEBÁ N° 70546 CERRO COLORADO DE JULIACA 2020”

Asesorado por: _____

Es un tema original.

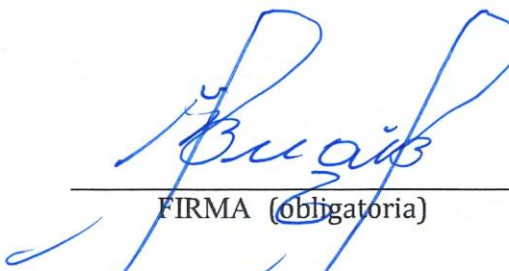
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 19 de MAYO del 2025


FIRMA (obligatoria)



Huella



A los maestros de las Instituciones Educativas y catedráticos de la Universidad andina "Néstor Cáceres Velásquez" que entregaron su esfuerzo para formar futuros líderes pedagógicos de bien.



ÍNDICE

ÍNDICE v

INTRODUCCIÓNviii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. **TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO** 10

 1.1.1. Institución Educativa donde se ejecuta la práctica 10

 1.1.2. Temporalización 10

 1.1.3. Grado, Sección y número de alumnos 10

1.2. **JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO** 11

1.3. **OBJETIVOS**..... 12

 1.3.1. Objetivo General 12

 1.3.2. Objetivos Especificos 12

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. **BASES TEÓRICAS**..... 13

 2.1.1. Concepto de didáctica 13

 2.1.1.1. Importancia de la didáctica 14

 2.1.1.2. Estrategia didactica 14

 2.1.2. Estrategia lúdica 15

 2.1.2.1. Características de las estrategias lúdicas 16

 2.1.2.2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje 17

 2.1.2.3. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje 18

 2.1.2.4. Rol del educador en las estrategias lúdicas 18



2.1.2.5.	Actividad lúdica y aprendizaje	20
2.1.3.	El juego didáctico	21
2.1.3.1.	Enfoque didáctico del juego	21
2.1.3.2.	Tipos de juegos educativos	23
2.1.3.3.	Ventajas del juego en el aprendizaje	24
2.1.3.4.	Fases del juego	25
2.1.4.	Teoría del aprendizaje	26
2.1.4.1.	El conductismo	27
2.1.4.2.	El constructivismo	28
2.1.4.3.	Teoría genética	29
2.1.4.4.	Teoría cognoscitiva	29
2.1.5.	Proceso de enseñanza y aprendizaje	30
2.1.6.	Tipos de aprendizaje	31
2.1.6.1.	Tipos de aprendizaje significativo	33
2.1.7.	Currículo nacional de la educación básica alternativa y la organización del área ciencia, tecnología y salud	35
2.1.8.	Competencias en el currículo nacional	35
2.1.9.	Área de ciencia tecnología y salud	36
2.1.10.	Competencia área de ciencia tecnología y salud	36
2.1.11.	Capacidad del área de ciencia tecnología y salud	37
2.1.12.	Desempeños área de ciencia tecnología y salud	37
2.1.13.	Materia y Energía	38
2.1.13.1.	Cambios de estado físico en la materia	38
2.2.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	41



2.2.1. Aprendizaje.....	41
2.2.2. Estrategia.....	41
2.2.3. Didáctica.....	41
2.2.4. Actividad.....	42
2.2.5. Método lúdico.....	42

CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	43
3.1.1. Sesiones de aprendizaje.....	45
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS.....	64

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS



INTRODUCCIÓN

La teoría sobre materia y energía resultan temas que realzan su importancia porque son integradores cuando se explica como resultado de los fenómenos físicos que se presentan en el ambiente, también estos temas tienen muchas implicaciones como ciencia, tecnología y ambiente.

El objetivo primordial del área de ciencia y tecnología es que los estudiantes de educación primaria de la educación básica alternativa manejen los conceptos de materia y energía; identifiquen su importancia como parte de la física natural y que ello favorezca el acercamiento del adolescente al conocimiento científico.

El propósito de enseñar a nuestros estudiantes la materia y energía es una necesidad que llama al estudiante a incrementar los conocimientos, concepciones y teorías que científicamente son erróneas y que por medio de la investigación y los estudios cuidadosos de los fenómenos de la naturaleza desarrollan tecnologías científicas vinculados al tema de materia y energía

Para ejecutar esta este proyecto pedagógico se ha planteado la utilización del juego mediante actividades lúdicas, que permitan que los estudiantes desarrollen una actitud reflexiva, científica y que expliquen los fenómenos naturales con base científica; todo ello insertado en las sesiones de aprendizaje planificado en las actividades que involucran a las prácticas en educación básica alternativa.



Este trabajo académico, se ha organizado en capítulos que mencionamos:

En el Capítulo I, se ha realizado la descripción detallada de nuestra práctica pedagógica en cuanto a los objetivos.

En el Capítulo II; se ha considerado la parte de las bases teóricas que sustentan nuestro desarrollo práctico del proyecto pedagógico, plasmadas en las sesiones de aprendizaje propuestos.

En el Capítulo III, se ha plasmado todo lo referente a los resultados arribado al cumplir nuestro trabajo académico.

Finalmente los anexos.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la materia y energía en estudiantes del Tercer Grado del Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 Cero Colorado de Juliaca – 2020.

1.1.1. Institución Educativa donde se ejecuta

Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 Cerro Colorado de Juliaca.

1.1.2. Temporalización

Fecha inicial : 03 de octubre del 2020

Fecha final : 20 de diciembre del 2020

1.1.3. Grado, sección y número de alumnos

Grado : Tercero

Sección : Única.

Número de alumnos : 20



1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Las áreas de ciencia, tecnología y salud en la educación básica alternativa secundaria son importantes a nivel de competencias y explican el mundo físico, en especial los temas de materia y energía, sin embargo, nuestros estudiantes desarrollan estos métodos de aprendizaje de una manera tradicional que no aprovecha la experiencia del docente. efecto.

Las estrategias lúdicas implican la utilización de diversos juegos acordes a la materia y energía que ayudan y favorecen a desarrollar los aprendizajes significativos en los alumnos del Tercer Grado de Primaria del Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 de Juliaca.

Por estas razones, en el presente trabajo académico se concluye que la utilización de estrategias lúdica para desarrollar los aprendizajes de la materia y energía para desarrollar aprendizajes significativos en el área de ciencia tecnología y sociedad.

El propósito de esta práctica docente es permitir que los estudiantes de tercer grado de educación primaria alternativa puedan explicar los fenómenos de la materia y la energía a través de la indagación e investigación para predecir el comportamiento del clima y los fenómenos naturales en nuestra región.

Al terminar la práctica del proyecto pedagógico, tendrá la suficiente capacidad de observar en nuestros alumnos el dominio de la competencia explica el mundo físico de la materia y energía.



1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Mejorar las competencias explicativas de las ciencias físicas de la energía y la materia utilizando las estrategias lúdicas en estudiantes del Tercer Grado del Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 Cero Colorado de Juliaca – 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

OE1. Seleccionar juegos lúdicos como estrategia para elevar el aprendizaje de la competencia explica el mundo físico de la materia y energía en estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 Cero Colorado de Juliaca – 2020.

OE2. Aplicar la estrategia lúdica para el desarrollo del aprendizaje de la competencia explica el mundo físico de la materia y energía en estudiantes del Tercer Grado del Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 Cero Colorado de Juliaca – 2020.

OE3. Evaluar la competencia explicativa del mundo físico de la materia y energía después de la aplicación de la estrategia lúdica para el aprendizaje, en estudiantes del Tercer Grado del Centro de Educación Básica Alternativa N° 70546 Cero Colorado de Juliaca – 2020.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEORICAS

2.1.1. Concepto de Didáctica.

La pedagogía es una rama de la ciencia pedagógica que revela, en su forma más general, los fundamentos teóricos de la educación y la formación. La pedagogía revela patrones, principios didácticos, tareas, contenidos educativos, formas y métodos de enseñanza y aprendizaje, motivación y control en el proceso educativo, características de todos los sujetos en cada etapa de formación (Centro de Europeo de Postgrado, s.f.).

La pedagogía es “la ciencia que tiene por objeto organizar y posicionar las situaciones didácticas instruccionales, con el objeto de formar individuos que dependan íntimamente de su formación integral” (Escudero, 1981).

De acuerdo a este concepto, podemos deducir que la didáctica es una forma de organizar estrategias, métodos para ejecutar la enseñanza y aprendizaje significativo,



de los alumnos para que los mismos logren aprendizajes integrales y que los docentes demuestren diferentes estilos de aprendizaje utilizando la didáctica para el aprendizaje.

2.1.1.1. Importancia de la didáctica

La enseñanza en el proceso de aprendizaje es importante porque la educación tradicional tiende a utilizar el lenguaje y a abusar de la memoria de contenido típica, pero ahora los nuevos paradigmas de cambios, las formas de pensar, sobre la materia, sus elementos, los cambios físicos, químicos de los cuerpos, sus componentes básicos, su composición, y las experiencias vividas por los alumnos y sus docentes como acompañantes en su formación académica, durante un periodo escolar en forma regular. (Webescolar, 2013).

De acuerdo a este concepto podemos considerar que la didáctica adquiere mucha importancia porque permite al docente a desarrollar nuevas estrategias metodológicas para los intereses de aprendizaje de cada alumno y también del nivel educativo donde proviene, de tal manera se puede garantizar los aprendizajes integrales, formativas y significativas.

2.1.1.2. Estrategia didáctica

La estrategia denota visiones plasmadas para realizar procesos y acciones para lograr un objetivo o conjunto de metas. La estrategia se convierte en un conglomerado de



procesos de planificación, de procedimientos organizados para lograr objetivos mediante una serie de actividades, como son las herramientas digitales, que sirven de ayuda a los estudiantes de todos los niveles educativos (Sanchez, 2013)

Las estrategias didácticas son procedimientos que realizan los docentes donde planifica, selecciona, elabora y ejecuta las actividades de acuerdo a los objetivos trazados en una determinada área curricular, para ello el docente conoce y esta consiente del requerimiento de las necesidades de aprender de los educandos para luego seleccionar la estrategia didáctica que va involucrar en el cambio de conducta de los educandos.

2.1.2. Estrategia lúdica

Las Estrategias de Juego son un enfoque participativo del proceso de enseñanza que fomenta la creatividad y la instrucción a través del diálogo a través del uso de tecnología, ejercicios y juegos didácticos. Estas estrategias están diseñadas para iniciar un aprendizaje importante socialización de habilidades, conocimientos y competencias, pero también una combinación de valores (Garrios & Fulcado., 2004).

La estrategia lúdica viene a constituir un medio mediante el cual el docente elabora sus actividades para interactuar de manera significativa con sus estudiantes para lograr adquirir habilidades, conocimientos y actitudes en el área de ciencia y tecnología.



2.1.2.1. Características de las estrategias lúdicas

Rodríguez (1997), este autor propone seis características de las estrategias lúdicas, que son:

Dialógico.- Donde se propone que los participantes inicien acciones comunicativas a cerca de sus conocimientos, donde expresan los intereses, miedos, angustias, dudas e inquietudes. Propone compartir experiencias, tomen decisiones cuando empezar y cuando terminar sus intervenciones, manifestación libre de opiniones y creencias sin prohibiciones.

Participativo.- Donde el aula se convierte en un espacio amplio y que el estudiante interviene en su participación ayudando a reducir la distancia originada entre maestro y estudiante, permitiendo la reflexión de las acciones propuestas, ubicando a los estudiantes como constructores de sus aprendizajes. De esta manera, los estudiantes aprenden participando y desarrollan actitudes participativas para saber hacerlo.

Funcional y significativo. - Las actividades lúdicas están construidas basados en los aprendizajes, tomando en cuenta los propósitos de los participantes, en tanto los procedimientos sean representativas en su dimensiones cognitivas, interpersonales y subjetivas. El logro se realiza tomando en cuenta sus vivencias para redimensionarlas y construir nuevos conocimientos logrando metas y compartirlos.

Lúdico. - Debido a que se combinan con una programación agradable, son juegos que ayudan al desarrollo de conocimientos, desarrollo de habilidades y también brindan espacio para la creatividad y la creación. Para ello, crea un contexto intelectual compartido a partir de las experiencias socioculturales de los alumnos, facilitando así la comunicación y manteniendo su atención.



Integrador. - Los juegos divertidos son integradores porque solucionan los problemas cotidianos e incorporan nuevos conocimientos sobre la realidad, lo que permite un enfoque interdisciplinario del currículo que promueve los mundos sociales de los estudiantes en línea con sus experiencias en el aula.

Sistémico. - La planificación y sistematización de las acciones desarrolladas, la ejecución de secuencias orientadas al propósito previamente identificadas, y la base conceptual sobre la que se asientan las estrategias, sistematizan el aprendizaje desde una perspectiva global ya que se articulan diferentes elementos y dimensiones formadoras de las características sexuales.

2.1.2.2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje

La clasificación de las estrategias de aprendizaje tiene la siguiente agrupación:

Estrategias de incorporación. – Abarca todas las acciones que realiza el ser humano para darle importancia y para obtener información y retenerla en la memoria a corto plazo.

Las estrategias de procesamiento. - Esto incluye todo lo que las personas hacen para completar nueva información para construir, comprender y reparar en su memoria a largo plazo.

Las estrategias de ejecución. - Es el conjunto de procesos de la persona para recuperar información, plantear soluciones de manera amplia, reconocer y emitir soluciones a los problemas por medio de respuestas creativas.



2.1.2.3. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje

La pedagogía divertida no se trata solo de jugar, sino también de ver el juego como una herramienta de enseñanza efectiva, ya sea individualmente o en grupos; es sistemática y con un propósito, pero lo más importante es creativa. Cree la mayor cantidad de interrelaciones entre las estrategias y el contenido temático de la clase. El enfoque moderno del juego se orienta hacia el logro de actividades, formativas para crear una atmósfera de juego (Dominguez, 2015).

A pesar de que años anteriores se ha considerado a la estrategia lúdica como un mero método mecanicista hoy en día el docente busca nuevas formas de mejorar las propuestas lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo.

2.1.2.4. Rol del educador en las estrategias lúdicas

El rol de docente en la utilización de las estrategias lúdicas, se refiere a la fortaleza del ser humanos que le permite conocer a los estudiantes por su relación y sus acciones de tal manera pueda hacer una suplantación de las necesidades que permite desarrollar la personalidad del alumno.

De la misma manera, podemos afirmar que la capacidad lúdica en el docente es la que autoriza a la persona a comunicarse y desarrollar su creatividad.



"Las actividades motoras desarrolladas por los educandos en forma práctica y demostrativa, promueven el desarrollo motriz y maduración de la persona" (Landau, 1987).

El reglamento del juego constituye la forma de interacciones interpersonales e interpersonales que guían las relaciones de las personas entre individuos y grupos a lo largo de su vida. Dejando a un lado las reglas, los siguientes están todos envueltos en una actitud lúdica:

- Factores funcionales como herramientas y entorno.
- Factores de creación dinámica.
- El poder del ego, por ejemplo, el riesgo, la libertad interior, las relaciones interpersonales.
- Participa.
- Se integra.
- Está predispuesto.
- Fuentes de ayuda (conocimiento, habilidades), planificación (incluyendo decisiones de otros) y comunicación interpersonal.
- Se debe mencionar el tercer número como fuerza de poder emprender las formas y ejecución del juego, que hace referencia al poder del ego, la arriesgada capacidad de un individuo para responder a los estímulos del mundo exterior. mundo (Pinillos, 1996).



2.1.2.5. Actividad lúdica y aprendizaje

La actividad lúdica desarrolla en los estudiantes la autonomía personal, autoconfianza del niño y la formación de la personalidad de tal manera que la actividad lúdica también se convierte en actividades educativas, recreativas para el desarrollo de la personalidad. Los juegos son actividades programadas por el docente y se utiliza para que los estudiantes se recreen, disfruten de su participación por lo tanto utilizamos como herramienta para el aprendizaje significativo duradero.

Sheines (1981) citada por Malajovic (2000) afirma que:

Cualquier actividad divertida requiere, requiere voluntad y predisposición para trabajar: voluntad, creatividad y satisfacción de las actividades recreativas que desarrollan mediante la interacción de los sujetos,

Al disfrutar de la situación dual de diversión y libertad de inicia la personalidad, el autoconocimiento como persona libre, para satisfacer sus necesidades prioritarias como el pensamiento libre, predisposición para el juego, que requiere las necesidades de la vida se cancela y se hacen posibles actividades interesantes. El animal se expresa sus formas de vivencia en su contexto, el comportamiento personal, junto a sus congéneres, constituyen el acto que lo acompaña las formas de vivir en armonía y por siempre hasta la muerte, como el más verdadero amor del ser humano, consciente y empático en la vida.



2.1.3. El juego didáctico

Chacón (2008), en la revista Nueva Aula Abierta N° 16 menciona que:

Los juegos didácticos son estrategias que el profesor puede utilizar en la ejecución de la enseñanza de cualquier tipo de educación. Al utilizar esta estrategia involucra muchos objetivos que van a ejercitar las habilidades de un curso o área determinada. Por eso es muy importante conocer las bondades de los juegos para que los docentes puedan aplicar en el desarrollo de las áreas e incrementar aprendizajes físico biológicas, socioemocionales, cognitivos y otras dimensiones académicas.

Los maestros deben conocer la clasificación y las características que deben tener los juegos para considerarlos didácticos, deben saber elegir el más adecuado para un grupo determinado de estudiantes.

Cuando los docentes conocen la naturaleza de los juegos y sus elementos, entonces podrá gestionar y crearlos, identificando los objetivos y los pasos para realizarlo, es allí donde empieza las preguntas acerca de los instrumentos que va utilizar, y emplear en el desarrollo de las sesiones en el aula.

2.1.3.1. Enfoque didáctico del juego

"El juego aparece junto al nacimiento de los infantes, como algo innato, en forma espontánea de querer estar en movimientos continuo de saltar, correr, reptar, gatear, jugar con la pelota, montar una bicicleta etc" (Samuy, 2010).



El juego por costumbre se le conoce como una acción en movimiento permanente para divertirse, distraerse y la vez genera felicidad y relajación, pero también podemos afirmar que el juego es también complejo donde se generan estimulaciones para desarrollar en la persona la técnica, la habilidad mental y las destrezas innatas de los niños.

El juego es movimiento en acción, importante para el desarrollo cognitivo, comunicativo, emocional y social de los seres vivientes ya que desarrolla algunas de las funciones elementales de la madurez psicológica. Las emociones se vuelven poderosas a través del juego, porque el estado conductual y comportamental del sujeto, para desarrollar sus conocimientos y la formación; bueno, mientras que la cognición proporciona a los humanos una gran plasticidad adaptativa que les permite sobrevivir en casi cualquier entorno, la vida emocional sigue siendo el base sobre la que se mantiene el espíritu, por lo que no cabe duda de que las emociones son el factor básico para tomar las decisiones correctas" (Dominguez, 2015).

"Los juegos didácticos ayudan a inspirar a los estudiantes a sentir libertad en sus acciones de los juegos en forma libre, creativa, objetiva, reflexiva donde aprender a respetar las normas, reglas de los juegos" (Chacón, 2008).



2.1.3.2. Tipos de juegos educativos

Los juegos educativos son por excelencia aquellos que se desarrollan en un aula y durante una sesión de aprendizaje porque abarca la pedagogía, la psicología, sociología, la ciencia, las normas de convivencia, la comunicación; también fortalecen los valores morales como la solidaridad, tolerancia, seguridad y la confianza en si mismo. Los juegos educativos favorecen también el desarrollo biológico, mental y emocional de los alumnos generando creatividad, innovación y dinamismo.

Hoy en día existen muchos tipos de juegos educativos para aprender historia, idiomas o cualquier otra materia. Además de aprender, cada juego desarrolla características específicas. Por ejemplo, tenemos juegos emocionales y afectivos diseñados para fomentar la unidad, juegos intelectuales para desarrollar la concentración, la observación y la concentración y, por último, juegos conductuales para el respeto, la constancia y la disciplina.

Todos estos tipos de juegos se practican en las aulas para separar a los niños de su vida cotidiana. Sin embargo, también se pueden desarrollar en el hogar para aprovechar la integración de las personas cercanas a los niños en sus hogares en forma permanente con sus hijos, familiares, de



participar en el aprendizaje de la primera infancia (Escuela Europea de formación continua, 2020).

2.1.3.3. Ventajas del juego en el aprendizaje

Bien conocemos que el juego desarrolla la personalidad de los individuos, como también la capacidad creativa. Como parte de una sesión de aprendizaje cumple la función didáctica porque incluye todos los elementos prácticos, de comunicación, de aptitud, de inteligencia de manera lúdica.

Los juegos estimulan y favorecen las características morales de los infantes. La competencia de los juegos busca aprendizajes no para premiar adversidades ni poner en ridículo al opositor, sino por lo contrario generar nuevos aprendizajes novedosos como medios de adquirir nuevos conocimientos.

“El juego dentro del estudiante permite compaginar el crecimiento cognitivo con el desarrollo social, es decir, lo prepara técnicamente no solo en conocimientos científicos, sino también en humanidades para que pueda compartir y compartir en la sociedad como un ser social. Listo para la convivencia” (Minerva, 2002).

Gallo & Sailema (2011), afirman que el juego tienen las siguientes ventajas:

- Desarrollan el hábito de delegar funciones en ciertas oportunidades de los educandos.



- Aumenta las oportunidades de elevar sus aprendizajes mediante el juego.
- Los juegos nos dan una idea del nivel de logro de los objetivos que han alcanzado los estudiantes.
- Los juegos nos ayudan a abordar la relevancia de las actividades dirigidas y controladas por el docente, para evaluar y ver el nivel de logro.
- El juego desarrolla destrezas y habilidades genéricas en una secuencia práctica.
- Acumulan conocimientos, ideas, leyes, relacionados a los juegos, formas de trabajo, colaboración mutua, exposición de trabajos y logro de objetivos y metas.
- Los juegos alimentan el alma, se sienten libres, están satisfechos de lo que hacen en grupo.
- “Incrementan la calidad profesional del docente y elevar el aprendizaje de los alumnos y los maestros tienen el potencial de analizar la asimilación de lo enseñado de manera eficiente y con excelencia profesional”. (Gallo & Sailema, 2011).

2.1.3.4. Fases del juego

El desarrollo de los juegos recreativos no es repentino, no es espontáneo, al contrario es una actividad que requiere una planificación previa, luego se debe estructurar parte por parte y el docente debe indagar procesos para su diseño y construcción del juego educativo acorde al contexto de sus estudiantes. Con todo ello podemos reconocer las 3 etapas de los juegos que son la parte introductoria, ejecución del juego y el conclusión de las actividades motrices.



La introducción o inicio que son las instrucciones o acciones que darán la posibilidad de comenzar el juego, esto incluye los acuerdos o reglas que dan lugar al desarrollo del juego.

En la ejecución de los juegos se genera la participación neta de los alumnos respetando las reglas de juego implantadas al inicio.

Los juegos finalizan cuando las actividades se desarrollaron en forma adecuada respetando las reglas impuestas antes de la iniciación, un jugador alcanza la puntuación más alta, lo que indica dominio del contenido y desarrollo de habilidades (Gallo & Sailema, 2011).

2.1.4. Teorías del aprendizaje

Durante décadas el aprendizaje tuvo muchos problemas para desarrollarlo mediante teorías, se han enfocado de diferentes formas según el comportamiento humano, según el cerebro de la persona, partiendo de la historia, de la herencia y muchos otros criterios. Partiendo de lo expuesto durante la historia de han desarrollado múltiples corrientes o teorías del aprendizaje que de han ido fundamentando según las características de los seres humanos así tenemos a Pavlov que desarrollo la conducta estimulo respuesta que fueron evolucionando con Watson y luego Skinner, entre otros psicólogos.



2.1.4.1. El conductismo

El conductismo tiene como base principal representada por el reflejo condicionado, es decir la relación entre un estímulo que provoca una respuesta. Tiene los siguientes fundamentos:

El aprendizaje demandado, Utiliza la clásica técnica de condicionamiento de Ivan Pavlov y Thorndike y se utiliza como herramienta para condicionar la expectativa de una respuesta funcional a una respuesta emocional.

El aprendizaje operante de Skinner, La teoría tiene en cuenta la respuesta entre un estímulo y una respuesta, sin embargo, sabemos que, en todo nuestro cuerpo, no todas las respuestas son producidas por el estímulo que provoca. Hay algunos estímulos positivos que se traducen en recompensas y se dan en respuesta a un comportamiento de elogio. También existen estímulos negativos o castigos que desencadenan la repetición de la conducta al eliminar los eventos dañinos.

El aprendizaje observacional o aprendizaje social, La base se basa en el comportamiento de un grupo que desencadena otro conjunto de comportamientos visualizados en vivo o grabados en audio y video a través de las observaciones de otros. Al repetir este modelo, es posible distinguir entre comportamientos positivos y negativos vistos (Chávez, 2009).



2.1.4.2. El constructivismo

La corriente del aprendizaje constructivista toma en cuenta a la experiencia como clave para adquirir conocimientos. Las personas cuando experimenta acciones del mundo, lo toman para construir sus propias representaciones e incorporan conocimientos que ya existen.

Tiene ocho características que son:

- El aprendizaje constructivista proporciona conexiones a múltiples representaciones de la realidad, revelando el objetivismo real de las cosas del contexto.
- El constructivismo enfatiza tareas reales en lugar de instrucciones fuera de contexto,
- En el aprendizaje constructivista, las tareas innatas pasan a primer plano de una manera que es importante en la realidad, en lugar de tener instrucciones subjetivas y desconectadas.
- En el aprendizaje constructivista, emplea el aprendizaje de la vida cotidiana o de casos del mundo real, de la problemática local.
- Las formas de los aprendizajes constructivistas utilizan lo real, los sucesos y los resultados.
- El aprendizaje constructivista potencia la construcción del conocimiento en su reproducción.



- El aprendizaje constructivista fomenta la formación del aprender colaborativamente, por medio de la interacción social, mas no de la competencia entre alumnos que buscan obtener reconocimiento como logros. (Jonassen, 1994)

2.1.4.3. Teoría genetista

Según esta teoría, las personas son el resultado de la construcción de sus genes y su medio ambiente, según Kant, sin embargo, Piaget complementa aduciendo que estas estructuras son aprendidas.

Piaget inicia su estudio del aprendizaje desde la epistemología genética, que es la explicación del conocimiento y el crecimiento de la inteligencia de la persona como procesos según el origen del conocimiento, lo cual procede de la acción de los objetos que hacemos con ellos.

Para Piaget existen dos tipos de aprendizaje, el primero es el aprendizaje que comienza con el funcionamiento del organismo. El segundo tipo de aprendizaje implica adquirir una estructura mental de funcionamiento equilibrado. Este tipo de aprendizaje es más estable y dura más porque es genérico (FormaciónIB, 2018).

2.1.4.4. Teoría cognoscitiva

Esta teoría trata de los aprendizajes que tiene la persona y tiene como base los elementos mentales donde los sujetos



acumulan leyes, conocimientos, teorías del saber humano para fortalecer sus capacidades personales, mediante el uso de las herramientas digitales. Todo ser humano se desarrolla y actúa de según su capacidad de desenvolvimiento personal.

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget es importante porque subdivide el desarrollo cognitivo en etapas caracterizadas por la ocupación de estructuras lógicas de diferente naturaleza que ilustran cierta habilidad e imponen ciertas condiciones a los infantes (Carretero, 1998).

2.1.5. Proceso de enseñanza y aprendizaje

Este proceso es también llamado como actuación didáctica en la que se mueven actividades que el docente imparte por medio de estrategias hacia los estudiantes para desarrollar aprendizajes significativos.

La enseñanza.- Es un proceso que involucra actividades prácticas muy generosas que una persona desarrolla en diferentes etapas de su vida. La enseñanza es una actividad diseñada para guiar el aprendizaje. Para ejercer la docencia es necesario comprender con claridad y precisión lo que se va a enseñar y aprender porque existe una relación armoniosa entre la teoría y la práctica. La enseñanza es el uso de habilidades apropiadas para alentar y guiar la ejecución de los aprendizajes de los estudiantes en el campo o materia (Torres & Giron, 2009).



El aprendizaje. - Es un procedimiento cognitivo donde se adquiere algunas competencias, capacidades y habilidades que sirven a la persona para toda la vida.

El aprendizaje es el proceso de desarrollar actividades a través de las cuales los estudiantes acumulan conocimientos básicos del currículo nacional, según las áreas mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y evaluación permanente de sus logros positivos.

Los aprendizajes de los sujetos están íntimamente relacionados al desarrollo cognitivo, razonamiento personal, mediante una motivación razonable para su adquisición de los saberes, (Riva, 2009).

"El aprendizaje es una forma de cambiar el comportamiento, incluso si es solo una cuestión de adquirir conocimientos" (Correll, 1969).

El ser humano aprende todos los días de su vida para sobrevivir, aprende adaptándose al su medio ambiente, resolviendo necesidades, el ser humano primero identifica lo que quiere y desarrolla la actividad según su necesidad que puede ser alimentario, de comunicación, adquirir valores, entre otros.

2.1.6. Los tipos de aprendizaje

Para el presente estudio hemos se ha considerado las diferentes formas de aprender, como:

Aprendizaje repetitivo o memorístico. – La característica de este aprendizaje es que se basa netamente en las diversas formas de repetir



de las teorías o conocimientos. Son muchas las críticas y observaciones a este tipo de aprendizaje, debido a que su aplicación no crea una relación entre las teorías y la realidad de los alumnos, se ha convertido en un método obsoleto y obsoleto porque convierte al estudiante en un ente repetitivo de información (Ekhine, 2013).

Aprendizaje receptivo. - Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque la persona recibe algún tipo de información que solamente debe comprender sin relacionarlo con el tema y practicarla. (Ekhine, 2013)

Mencionando el tipo de aprender no invita al alumno a intervenir y participar en su entorno, por lo que no investiga nada nuevo. Esto es muy similar al aprendizaje memorístico y repetitivo, porque en estos casos el alumno es pasivo y solo recibe información y conocimientos que tiene que repetir en el momento que el profesor se lo pida.

Aprendizaje por descubrimiento. - En esta forma del aprender estudiantil el docente es un mediador porque proporciona a los alumnos los objetivos del aprendizaje, las actividades que van a desarrollar, nuevos estilos de aprender y se debe dar en forma autónoma sus aprendizajes que se proponen. (Ekhine, 2013)

Aprendizaje innovador. – Los aprendizajes que se caracteriza por que el estudiante desarrolla la capacidad de innovación, autonomía para enfrentar problemas que se presentan en la sociedad donde vive.



Aprendizaje visual. - Es un método que se caracteriza porque el estudiante utiliza un conjunto de imágenes y organizadores visuales con la finalidad de desarrollar el pensamiento, la deducción y de esa manera adquirir conocimientos reflexivos. Con este aprendizaje el estudiante deja de ser receptor de conocimientos y se transforma en observador para asociar y crear teorías cognitivas.

Aprendizaje significativo

Ausubel (1976) evidencia que:

La importancia principal del aprendizaje significativo radica en que los conocimientos expuestos se relacionan de manera no arbitraria, sino sustantiva (no literal) con lo que los educandos ya saben, especialmente con sus conocimientos. Se relacionan algunos aspectos fundamentales de la estructura (ejm, imágenes, símbolos ya significativos, contexto, proposiciones).

En este contexto aplicamos las estrategias lúdicas para el aprendizaje de la materia y energía, ya que los estudiantes tendrán un aprendizaje muy significativo porque los materiales lúdicos están elaborados por imágenes y símbolos que deduce y adquiere aprendizajes previsto por el docente.

2.1.6.1. Tipos de aprendizaje significativo

El aprender con significancia es la conjugación y relación de los conocimientos previos con las nuevas informaciones que adquiere el estudiante, es un aprender que se fundamenta en



comparar. Los alumnos adquieren nuevos conocimientos en base a sus conocimientos previos.

El máximo representante de este tipo de aprendizaje es David Ausbel, quien distingue hasta 3 formas de aprender significativamente según la dificultad o complejidad:

Aprendizaje de representaciones. - Son formas de aprender donde el alumno relaciona el significado de los símbolos con los objetos, convirtiéndose el aprendizaje en significativo.

Aprendizaje de conceptos.- Este tipo de aprendizaje se relaciona con los conocimientos que adquiere el estudiante con una idea abstracta que se genera durante una experiencia que solamente la persona ha vivenciado y que por lo tanto tiene un significado personal. (Ausbel, 1983)

Un ejemplo de este aprendizaje es cuando un estudiante entiende la palabra "mamá" y lo relaciona con las madres por lo tanto también puede ser utilizados por sus hijos o familiares.

Aprendizaje de proposiciones. – Donde directamente se utiliza el aprendizaje de representaciones y de conceptos, resultando un aprendizaje más sofisticado. Con esto se realiza la combinación lógica de conceptos que darán origen a las apreciaciones complejas en las áreas filosóficas, matemáticas y científicas.

2.1.7. Currículo nacional de la Educación Básica Alternativa y la organización del área ciencia, tecnología y salud

El Currículo Nacional de Educación Básica Alternativa tiene un enfoque del perfil de egreso que presenta una visión compartida y holística de los aprendizajes que los estudiantes deben alcanzar al finalizar su educación básica. El propósito de esta visión es unificar estándares entre modelos educativos y proponer un camino hacia resultados comunes, pero respetuosos de las características, necesidades, trayectorias educativas de los estudiantes, las comunidades y los entornos en los que se desenvuelven, (MINEDU, 2016).

La educación básica alternativa, como método aplicado en el Perú, tiene en cuenta el marco de la Política Nacional de Educación y tiene en cuenta un enfoque de aprendizaje permanente para garantizar el desarrollo de competencias. Se considera muy importante integrar las nuevas condiciones de la práctica docente conducentes a desempeño académico (Perú, Ministerio de Educación, 2019).

2.1.8. Competencias en el currículo nacional

Se conceptualiza como la capacidad que mantiene un individuo debe manejar múltiples habilidades para lograr un objetivo específico, actuar de manera adecuada y ética. En el Currículo Nacional propone una estructura de permanencia, libertad y consentimiento sustentada por los



docentes a través de ejemplos educativos (Perú, Ministerio de Educación, 2019)

2.1.9. Área de ciencia tecnología y salud

El área exige egresados de la educación secundaria que sean capaces de cuestionarse, buscar conocimientos confiables, organizarlas, analizar información, explicar y tomar decisiones con fundamento científico, considerando el contexto social y ambiental; busca estudiantes que hagan ciencia y tecnología desde la escuela. (Perú, Ministerio de Educación, 2019)

2.1.10. Competencia: Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.

Esta competencia considera que los alumnos deben demostrar los conceptos que adquieren durante el proceso de indagación que propone el currículo nacional.

El Ministerio de Educación (2019) afirma que: Los estudiantes de este nivel de educación básica alternativa denominado los CEBAs, deben internalizar, manejar, leyes, capacidades, que les sea útiles para ingresar al mundo laboral, donde deben emprender a trabajar y buscar mejores formas de vida en su contexto donde viven, debiendo promover buscar una opción, donde aprendan a trabajar y pongan en práctica todo lo que han aprendido y a medida que van aprendiendo se convertirán expertos en una materia que le servirá en el mundo laboral, cuyo trabajo

será su fuente de vida en el futuro, y no sean dependientes de sus padres, porque en nuestra realidad de Juliaca, los estudiantes se autoeducan, (Perú, Ministerio de Educación, 2019)

2.1.11. Capacidad: Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo.

Con esta habilidad, los alumnos pueden realizar conceptos y actuaciones relacionadas con el conocimiento, transferirlos a nuevas situaciones y, por lo tanto, explicar, ejemplificar, aplicar, comparar, justificar, contextualizar y generalizar su conocimiento.

2.1.12. Desempeños área de ciencia tecnología y salud

Los desempeños propuestos en el currículo nacional de la educación básica alternativa del área ciencia, tecnología y salud son los siguientes:

Según el Ministerio de educación (2019):

- Explicar las propiedades físicas de la materia y relacionarlas con la vida cotidiana.
- Explicar los cambios físicos y químicos que se producen en el cuerpo por influencia de la energía y relacionarlos con sus propiedades y atributos y aplicar estos conocimientos a diferentes situaciones en su contexto.
- Describir cómo un material en su entorno cambia de forma, equilibrio o posición cuando se le aplica una fuerza.
- Explicar que la energía se transforma, se manifiesta de diferentes formas y se utiliza para diferentes propósitos. Participar en su consumo de forma responsable.
- Explicar la relación de los principales órganos y sistemas con las funciones biológicas de la vida.

- Identifica la diferencia entre alimentos nutritivos y energéticos y alimentos nocivos, e incorpóralos a tu dieta personal y familiar que te puedan brindar los beneficios de mantener tu organismo saludable en función de tu gasto energético teniendo en cuenta tu edad.

2.1.13. Materia y Energía

Comprender que la materia es todo lo que tiene masa y tiene un lugar en el espacio; la transformación de la energía tiene lugar en las múltiples reacciones químicas que tienen lugar en el cuerpo y en la naturaleza; estos fenómenos intercambiables de materia y energía son las áreas de la ciencia y la tecnología. que los estudiantes adquieren en sus estudios parte para resolver problemas de la vida cotidiana (Fernandez, 2010).

La materia. - es un componente de los cuerpos que son sensibles de sufrir cambios, es susceptible que de tener toda clase de formas. Toda materia se caracteriza porque tienen propiedades químicas y físicas que se puede percibir con los sentidos o con algunos instrumentos.

La energía. - es la capacidad que tienen los cuerpos para realizar un trabajo como consecuencia de su estructura interna, su posición o su movimiento; características denominadas como energía interna, energía potencial y energía cinética.

2.1.13.1. Cambios de estado físico en la materia

Toda materia tiene partículas internas que tienen cierto grado de movimiento que determina es estado físico que puede ser sólido, líquido y gaseoso. El estado físico de la materia también depende de los factores externos como la temperatura y la presión.



El cambio en el estado físico de la materia ocurre de acuerdo al aumento o disminución de la temperatura, por lo que pensamos que debido al aumento de la temperatura sucede: fusión, vaporización, sublimación. Ocurre por reducción de temperatura: solidificación, condensación y sublimación inversa.

La fusión. - Cuando la temperatura aumenta, el estado físico de la materia cambia, de sólido a líquido. El momento en que se produce la fusión, la temperatura se denomina temperatura de fusión o punto de fusión de la sustancia. Algunos sólidos se convierten en líquidos cuya temperatura no cambia, es decir, permanece igual. En el agua, por ejemplo, su punto de fusión es de 0°C , por lo que el hielo puede transformarse en agua cuya temperatura no varía de 0°C .

Solidificación. Es el cambio del estado físico de la materia de líquido a sólido. Ocurre a la misma temperatura que el punto de fusión.

Vaporización. - Es el cambio de estado físico de líquido a gas, este cambio puede darse de dos formas: evaporación y ebullición. La evaporación de un objeto ocurre solo en la superficie del líquido y a cualquier temperatura. La ebullición se produce en todo el volumen y la temperatura de ebullición característica del líquido.



Condensación: Es el cambio en el estado físico de un objeto de gas a líquido. Este cambio ocurre cuando el vapor de agua se vuelve líquido, por ejemplo: cuando se forman las nubes, las gotas de agua se condensan y llueven.

Sublimación: Es un cambio de estado de sólido a gas sin pasar por un estado líquido. Por ejemplo, esto ocurre con sustancias como el alcanfor, la naftalina, el yodo, etc. Un buen ejemplo práctico son los ambientadores sólidos o los repelentes de polillas.

Sublimación inversa: Es el cambio de estado de gas a sólido, sin pasar por el estado líquido. (Olevar, 2021)



2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. Aprendizaje

Es un procedimiento por el cual los individuos, acumulan una infinidad de saberes, teorías, los cuales internalizan y ponen en práctica mediante actividades de aprendizajes significativos desarrollados en el aula. El aprendizaje es una actividad muy importante en los procesos psicológicos de humanos, animales y sistemas artificiales. Muchos factores integran en la ejecución de los aprendizajes, como el entorno en el que vive un individuo, y también afecta los valores y principios de un aprendiz en el hogar (Wikipedia, 2021).

2.2.2. Estrategia

“Son procedimientos que están disponibles para tomar decisiones o para tomar acción ante un determinado escenario. La estrategia busca lograr uno o varios objetivos que se han propuesto previamente” (Westreicher, 2020).

2.2.3. Didáctica

Es parte de las ciencias de la educación que avanzan e indican las formas de enseñar por parte de los educadores en el aula en forma práctica y explicativa. La pedagogía es el arte de enseñar que tiene en cuenta las leyes y aspectos de la educación con el fin de optimizar los métodos, técnicas y herramientas involucradas (Significados.com, 2014).



2.2.4. Actividad

Es un conglomerado de tareas u operaciones que son realizados por las personas o entidades, gracias a la capacidad de seguir o guiarse por la razón, por los instintos o por la voluntad frente a un objetivo. (RAE, 2020)

2.2.5. Método lúdico

El enfoque lúdico, conocido como planificación estratégica, se utiliza en la enseñanza práctica, para que los alumnos aprendan en un marco de convivencia armónica. De esta forma, se busca facilitar el proceso de aprendizaje a través de juegos que incluyan contenidos del curso (Pérez & Merino, 2018).



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Para llevar a cabo las actividades del presente proyecto se ha realizado las siguientes acciones:

Preparación del proyecto pedagógico titulado estrategias lúdicas para el aprendizaje de la competencia explica el mundo físico en ciencia y energía del área de ciencia, tecnología y salud. Selección de las sesiones de aprendizaje adecuados.

Construcción y elaboración del proyecto de actividades pedagógicas por medio de un cronograma para luego presentar una solicitud de autorización para la práctica pedagógica en la Institución Educativa de Educación Básica Alternativa Intermedia N° 70546 del Cerro Colorado de Juliaca.



En el mes de noviembre se inicia la ejecución de las sesiones de aprendizaje, terminando en el mes de diciembre; páralo cual se ha utilizado las sesiones de aprendizaje elaborado por el profesor de práctica.

PLANIFICACIÓN: CUADRO DE ACTIVIDADES PARA LA APLICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

ACTIVIDADES	HORAS	MES	
		OCT.	NOV.
Proyección y preparación del proyecto pedagógico.	06		
Selección de estrategias lúdicas, sesiones de aprendizaje y otros documentos pedagógicos.			
Elaboración o construcción del proyecto pedagógico, las sesiones de aprendizaje y los materiales didácticas.	08		
Solicitud al Director de la Institución Educativa CEBA N° 70546 del Cerro Colorado de Juliaca.			
Aplicación de las sesiones de aprendizaje preparadas con antelación, aplicando nuestra planificación. Elaboración de Trabajo académico para la sustentación.	12		

Fuente: Elaboración propia

3.1.1. Ejecución y desarrollo de las sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

NOMBRE DE LA SESIÓN: Identificamos la materia y energía.

I. DATOS INFORMATIVOS:

DRE	: Puno
UGEL	: San Román
Institución Educativa	: EBA Intermedio N° 70546
Lugar	: Cerro Colorado Juliaca.
Área Curricular	: Ciencia, Tecnología y Salud
Tiempo	: 60 minutos
Fecha	: 18 de noviembre 2020
Docente	: Eulogio C. Ramos Bautista

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INDICADORES
"Explica el mundo físico, basándose en conocimientos sobre materia y energía" (Perú, Ministerio de Educación, 2019)	"Comprende y usa conocimientos sobre materia y energía" (Perú, Ministerio de Educación, 2019)	Demuestra que es la materia y que energía produce.	Explica las propiedades físicas de la materia y las relaciona en su vida diaria.

III. PROPÓSITOS A LOGRAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

El propósito de esta práctica docente es permitir que los estudiantes de tercer grado de educación primaria alternativa puedan explicar los fenómenos de la materia y la energía a través de la indagación e investigación para predecir el comportamiento del clima y los fenómenos naturales en nuestra región.



IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio (10 minutos)

- El profesor da inicio a la sesión recordándoles las normas de convivencia y que deben respetar durante la sesión de aprendizaje.
- Durante la sesión dialogan sobre las actividades que realiza cada uno durante el día, iniciando del aseo personal, la satisfacción de lagunas necesidades básicas, todo relacionado con la química o las características de los objetos.
- Se solicita a los estudiantes que cierren los ojos e imaginariamente regresen a al patio de su casa, recordando todos los objetos que existe a su alrededor; luego lo enumeran y se pregunta a los estudiantes: ¿Cuál de los objetos se puede medir?, ¿Qué objetos son flexibles? Etc.
- A continuación, responden a las interrogantes propuestas ¿Qué tienen en común los objetos? ¿Esos objetos se puede medir? ¿Cómo lo medirías? Si mezclamos agua con aceite, ¿qué se observa? ¿Por qué sucede ello?
- Se anota las respuestas en el cuaderno.
- Finalmente plantea el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos reconocer las propiedades de la materia?
- Resuelven el siguiente crucigrama:

POROSIDAD

EXTENSIÓN

MASA

VOLUMEN

V. INTERPRETACIÓN DE LOGROS AL CONCLUIR LA SESIÓN

- Demuestra conocimientos básicos relacionados a la identificación de los cambios de la materia y energía producidas por los seres vivos y los seres inertes en la comunidad donde vivimos de acuerdo al contexto local, lo cual se ha logrado en forma eficiente con la efectiva participación de los estudiantes y la interacción docentes y estudiantes durante proceso del desarrollo de la sesión de clases en el aula del tercer grado del CEBA Juliaca.



Desarrollo (50 minutos)

- Los estudiantes en forma personal utilizando los siguientes materiales resuelven el juego con consulta de su texto.
- **PROPIEDADES FÍSICAS Y QUÍMICAS DE LA MATERIA**
- **Corta la manzana oxidada y pega encima del recuadro que corresponde**



A

propiedad física

B

propiedad química

VI. EVALUACIÓN:

De inicio.

Durante el proceso.

De salida.

carro azul



A
propiedad física

B
propiedad química

papel quemado



A
propiedad física

B
propiedad química

clavos oxidados



A
propiedad física

B
propiedad química

fermentación



A
propiedad física

B
propiedad química

perro blanco



A
propiedad física

B
propiedad química

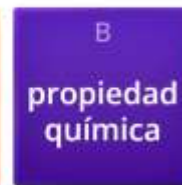
casa grande



plátano oxidado



madera quemada

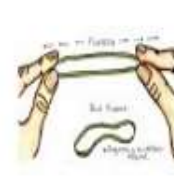


puerta oxidada



- CORTAN LAS PALABRAS Y PEGAN EN LA FIGURA QUE CORRESPONDE.

Juliaca 18 de noviembre del 2020.



Masa

Combustión

Divisibilidad

Elasticidad y

Impenetrabilidad y

compresibilidad

volumen

- **CORTAN LAS PALABRAS Y EMPAREJAN SE ACUERDO A LAS PROPIEDADES DE LA MATERIA**

Se mide con la balanza

Olor

Permite la obtención de láminas

Densidad

Propiedad organoléptica

Maleabilidad

Propiedad que relaciona m/V

Ductilidad

Masa

Permite la obtención de hilos

Tendencia seguir en movimiento o reposo

Inercia

Cortan las imágenes que representa las propiedades generales de la materia



Leen y analizan las definiciones y marcan lo que define a MASA



¿De qué materiales están hechos estos objetos?



Marque solo las propiedades específicas de la materia





Cierre (10 minutos)

Para finalizar la sesión se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has aprendido con estas actividades?, ¿Cuál de las actividades te ha gustado más?, ¿Qué actividad estaba más difícil?, ¿Cómo puedes mejorar?

EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA
DOCENTE DE AULA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

NOMBRE DE LA SESIÓN: Reconocemos los cambios físicos de la energía.

I. DATOS INFORMATIVOS:

DRE : Puno

UGEL : San Román

Institución Educativa : EBA Intermedio N° 70546

Lugar : Cerro Colorado Juliaca.

Área Curricular : Ciencia, Tecnología y Salud

Tiempo : 60 minutos

Fecha : 28 de noviembre 2020

Docente : Eulogio C. Ramos Bautista

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INDICADORES
“Explica el mundo físico, basándose en conocimientos sobre materia y energía” (Perú, Ministerio de Educación, 2019)	“Comprende y usa conocimientos sobre materia y energía” (Perú, Ministerio de Educación, 2019)	Diferencia los cambios de la materia y la energía (Cuaderno de Trabajo Ciencia y Ambiente).	Explica los estados físicos de la materia y sus características

III. PROPÓSITOS A LOGRAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- Demuestra conocimientos básicos relacionados a la materia y energía producidas por los seres vivos y los seres inertes en la comunidad donde vivimos.



IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Inicio (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none">• Primeramente, el profesor da un saludo a los alumnos; luego hace un repaso a cerca de las normas de convivencia para cumplirlas durante la sesión de aprendizaje en el aula.• El docente presenta el siguiente caso: Carmen y Juan quieren preparar una torta en casa, para eso sus padres le compra todos los ingredientes, enumeran en su cuaderno los ingredientes para preparar una torta.• Observan y describen cada ingrediente ¿Cuáles son sus características?• Se anota las respuestas en el cuaderno.• Finalmente plantea el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos reconocer los estados físicos de la materia?• Dibujan los ingredientes de la torta.• Agrupan los ingredientes en sólido, líquido y gaseoso.
Desarrollo (50 minutos)
<p>Identifican los objetos en estado sólido, por sus características: los objetos tienen volumen, forma, no puede comprimirse, no fluyen.</p> <p>Identifican los objetos en estado líquido, por sus características: los objetos tienen volumen, no tiene forma definida, no puede comprimirse, fluyen.</p> <p>Identifican los objetos en estado gaseoso, por sus características: los objetos tienen volumen, no forma tiene definida, se expande con facilidad, se puede comprimirse, fluyen.</p>

Aplican los siguientes materiales para su aprendizaje:

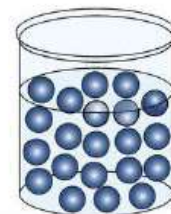
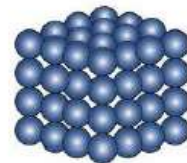
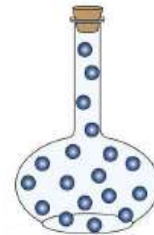
Escribe en cada recuadro dos características de cada estado de la materia.

ESTADO SÓLIDO

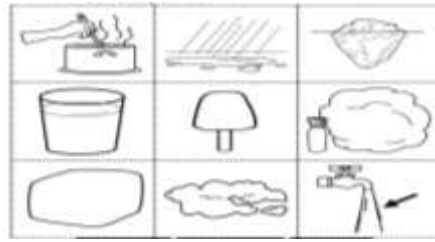
ESTADO LÍQUIDO

ESTADO GASEOSO

OBSERVA LAS IMÁGENES Y DESCRIBE COMO SE ENCUENTRAN LAS MOLECULAS EN LOS TRES ESTADOS FISICO DE LA MATERIA.



CORTA Y PEGA SEGÚN EL ESTADO FISICO QUE CORRESPNDE



Sólido	Líquido	Gaseoso

ESCRIBE EN CADA FIGURA EL ESTADO FISICO EN QUE SE ENCUENTRA



















CORTA CADA FIGURA Y PEGA EN EL ESTADO FISICO AL QUE LE CORRESPONDE





Sólido	Líquido	Gaseoso

Cierre (10 minutos)

Para finalizar la sesión se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué has aprendido con estas actividades?, ¿Cuál de las actividades te ha gustado más?, ¿Qué actividad estaba mas difícil?, ¿Cómo puedes mejorar?

VI. INTERPRETACIÓN DE LOGROS AL CONCLUIR LA SESIÓN

- Demuestra conocimientos básicos relacionados al reconocimiento de los cambios de la materia y energía producidas por los seres vivos y los seres inertes en la comunidad donde vivimos de acuerdo al contexto local, lo cual se ha logrado en forma eficiente con la efectiva participación de los estudiantes y la interacción docentes y estudiantes durante proceso del desarrollo de la sesión de clases en el aula del tercer grado del CEBA Juliaca.

VII. EVALUACIÓN:

Inicial

Procesual

Final.

Juliaca 18 de noviembre del 2020.

EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA
DOCENTE DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

NOMBRE DE LA SESIÓN: Identificamos los cambios físicos de la materia

I. DATOS INFORMATIVOS:

DRE	: Puno
UGEL	: San Román
Institución Educativa	: EBA Intermedio N° 70546
Lugar	: Cerro Colorado Juliaca.
Área Curricular	: Ciencia, Tecnología y Salud
Tiempo	: 60 minutos
Fecha	: 05 de diciembre 2020
Docente	: Eulogio C. Ramos Bautista.

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INDICADORES
"Explica el mundo físico, basándose en conocimientos sobre materia y energía" (Perú, Ministerio de Educación, 2019)	"Comprende y usa conocimientos sobre materia y energía" (Perú, Ministerio de Educación, 2019)	Diferencia los cambios que se produce entre la materia y la energía de los seres vivos e inertes.	Describe los cambios de estado físico de la materia

III. PROPÓSITOS A LOGRAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- Demuestra conocimientos básicos relacionados a la materia y energía producidas por los seres vivos y los seres inertes en la comunidad donde vivimos.

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

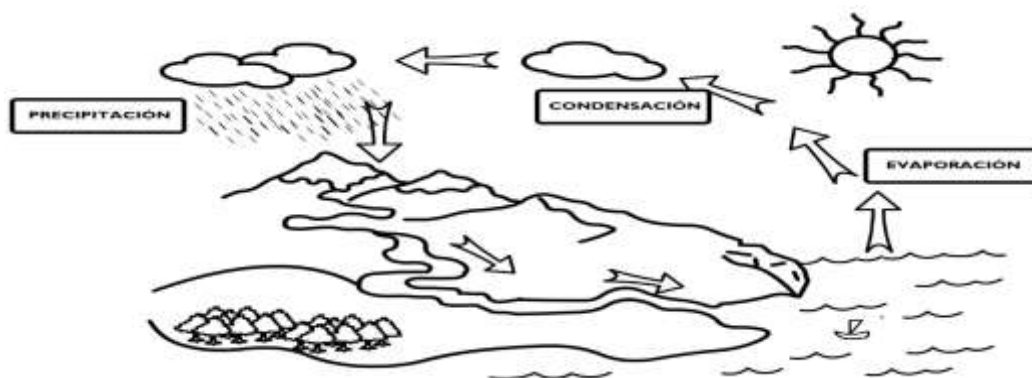
SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (20 minutos)

- Primeramente, el docente da un saludo a los estudiantes luego hace un repaso a cerca de las normas de convivencia para cumplirlas durante la sesión de aprendizaje.
- El docente presenta el siguiente caso: Daniel quiere preparar un helado de fruta, para lo cual toma del refrigerador: azúcar, leche, jugo de naranja, lo prepara y luego lo lleva la refrigeradora para su congelamiento, mientras espera llega su prima Olga y le cuenta lo que ha preparado.
- Contestan a las siguientes preguntas: ¿Qué habrá sucedido con el azúcar al llevarlo al agua?, ¿Qué sucederá luego de 30 minutos? ¿Cómo saldrá el helado?
- Se anota las respuestas en el cuaderno.
- Finalmente plantea el conflicto cognitivo: ¿habrá sucedido cambio de estado físico del agua?
- Dibujan los ingredientes del helado.

Desarrollo (50 minutos)

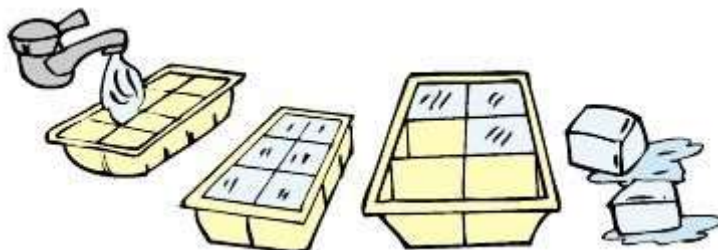
- ✓ Para iniciar el desarrollo de la sesión, los estudiantes pintan la siguiente imagen a cerca del ciclo del agua, comentando y describiendo cada parte de la imagen.



✓ Observan los siguientes dibujos y escriben lo que sucede (cambio de estado)





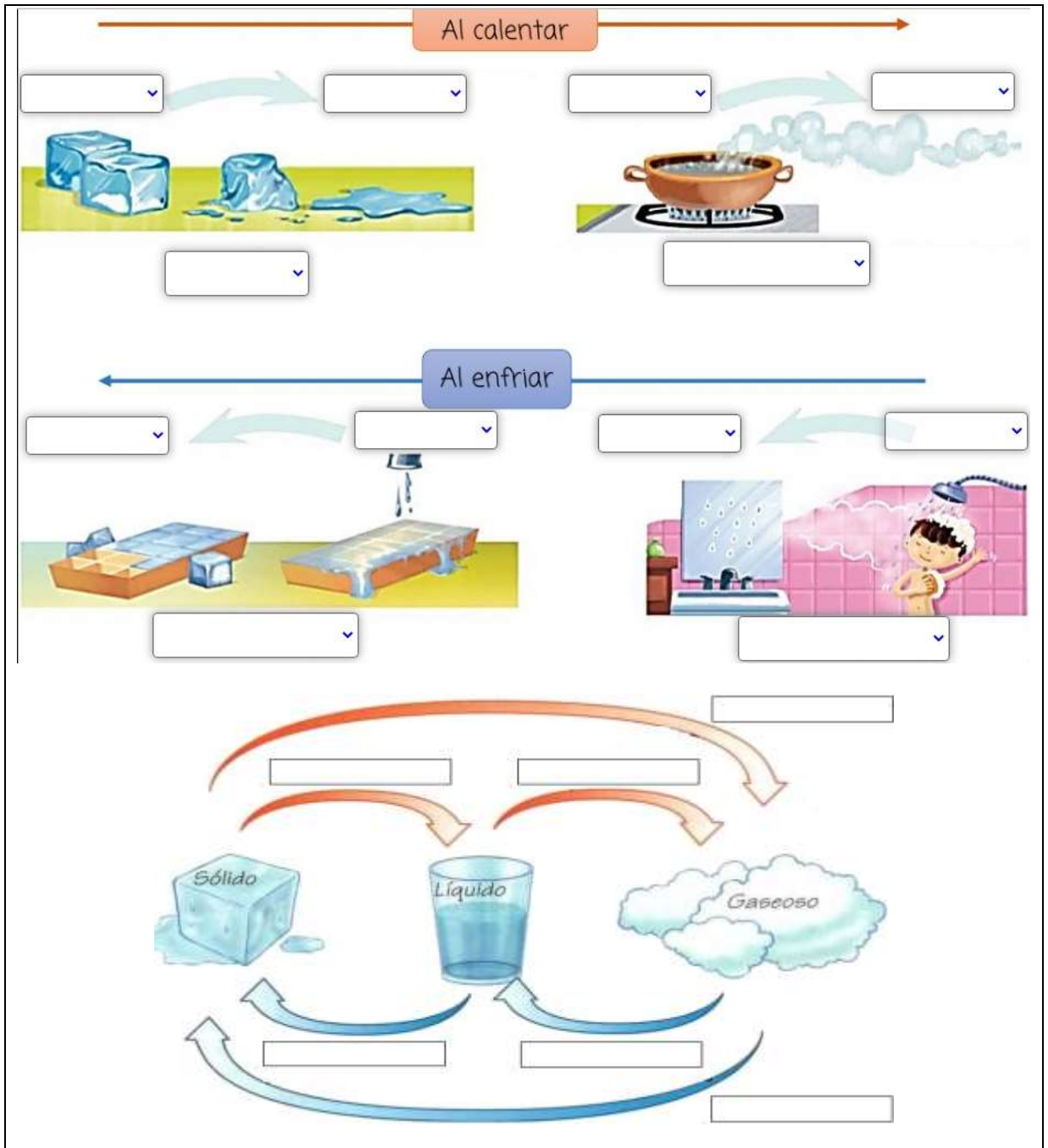


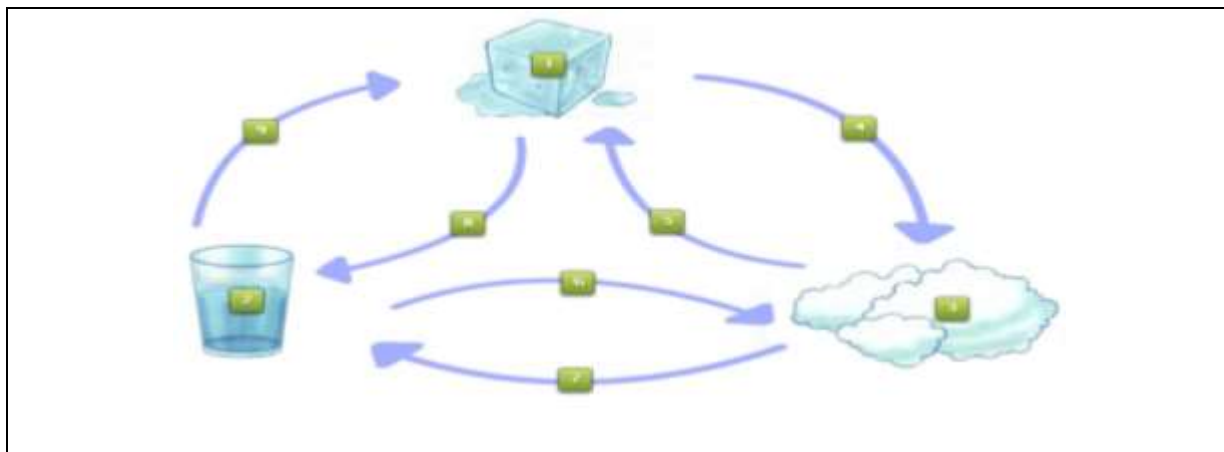




COMPLETAN CON LAS PALABRAS EN LOS ESPACIOS EN BLANCO QUE CORRESPONDE

**SOLIDO – LIQUIDO – GASEOSO – FUSIÓN – VAPORIZACIÓN- SOLIDIFICACIÓN
- CONDENSACIÓN**



**Cierre (20 minutos)**

- ✓ Los alumnos practican la meta cognición respondiendo las siguientes interrogantes:
¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo los supere?
- ✓ EL docente aplicará una prueba de desarrollo sobre el tema

VIII. INTERPRETACIÓN DE LOGROS AL CONCLUIR LA SESIÓN

- Demuestra conocimientos básicos relacionados a los cambios físicos de la materia y energía producidas por los seres vivos y los seres inertes en la comunidad donde vivimos de acuerdo al contexto local, lo cual se ha logrado en forma eficiente con la efectiva con la participación y la interacción de los docentes y estudiantes durante proceso del desarrollo de la sesión de clases en el aula, lo cual ha sido en forma positiva y satisfactoria, este informe se ampliará en formato oficial del MINEDU, al concluir al año académico con educandos del tercer grado del CEBA Juliaca.

Juliaca 18 de noviembre del 2020.

EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA
DOCENTE DE AULA



3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

Al término de la realización del presente trabajo académico pedagógico dirigido a los estudiantes del tercer grado de la Educación Básica Alternativa N° 70546 del Cerro Colorado de la ciudad de Juliaca del nivel intermedio, llegamos a los siguientes resultados:

Se ha logrado seleccionar algunas estrategias lúdicas para el aprendizaje del área de ciencia, tecnología y salud con la competencia explica el mundo físico de la materia y energía, de igual manera se ha logrado elaborar sesiones de aprendizaje estratégico para elevar los aprendizajes significativos de los estudiantes.

Se logró alcanzar el propósito de esta práctica docente es permitir que los estudiantes de tercer grado de educación primaria alternativa puedan reconocer, identificar y explicar el cambio de los fenómenos de la materia y la energía a través de la indagación e investigación para predecir el comportamiento del clima y los fenómenos naturales en nuestra región Puno.

También se tuvo la realización de la práctica profesional con los temas de materia y energía en su temática de materia, energía, estados físicos de la materia, y cambios de estado de la materia, lo cual los estudiantes han demostrado en forma práctica y demostrativa en el aula mediante la interacción del docente de aula y los estudiantes del tercer grado de nuestra institución educativa.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se logró mejorar las competencias comunicativas y explicativas de las ciencias físicas, identificando los cambios de la energía y la materia utilizando las estrategias lúdicas, demostrativas en el aula con los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa de Educación Básica Alternativa N° 70546 de Juliaca.

SEGUNDA. Se ha seleccionado algunos juegos lúdicos como estrategia para elevar el aprendizaje de la competencia explica y demostrativa de los cambios y efectos del mundo físico de la materia y energía en estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa de Educación Básica Alternativa N° 70546 de Juliaca.

TERCERA: Se aplicó la estrategia lúdica, mediante los juegos recreativos para el desarrollo del aprendizaje de la competencia explica el mundo físico y los cambios de la materia y energía en estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa de Educación Básica Alternativa N° 70546 de Juliaca.

CUARTA: Se logró evaluar la competencia explicativa del mundo físico de los cambios y efectos de la materia y energía después de la aplicación, teórica y práctica de la estrategia lúdica para el aprendizaje, en estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa de Educación Básica Alternativa N° 70546 de Juliaca.



SUGERENCIAS

- PRIMERA:** Al Ministerio de Educación con la finalidad de incrementar el presupuesto económico al 10% del PBI, para el sector educación y mejorar la calidad educativa a nivel nacional, brindando un servicio eficiente y con eficiencia igual o mejor que otros países de latino América.
- SEGUNDA:** A las direcciones de las instituciones educativas de educación básica alternativa, se debe promover en los profesores a cerca de la importancia de utilizar la estrategia lúdica para desarrollar los aprendizajes significativos de la materia y energía en estudiantes del tercer grado de la educación básica alternativa.
- TERCERA:** Los docentes de aula deben implementar y utilizar las estrategias lúdicas para elevar el nivel de aprendizaje significativo de la competencia, explica el mundo físico de la materia y energía en estudiantes del tercer grado de la educación básica alternativa.
- CUARTA:** Los directivos y docentes deben aplicar las estrategias lúdicas de los juegos nos ha dado como resultado el mejoramiento del ambiente escolar dentro del aula, puesto que con una evaluación realizada hemos tomado en cuenta que se ha optimizado el desarrollo de la sesión, por lo tanto, se recomienda a los docentes utilizar esta estrategia a nivel de la institución y áreas curriculares.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anzil, F. (2010). *Zona Econmica.com*. Recuperado el 22 de Abril de 2018, de <https://www.zonaeconomica.com/concepto-de-ciencia>
- Carretero, M. (1998). *Introducción a la psicología congnitiva*. Argentina: Aique.
- Centro de Europeo de Postgrado. (s.f.). *CEUPE Mgazine*. Obtenido de <https://www.ceupe.com/blog/que-es-la-didactica.html>
- Chacón, P. (2008). EL Juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva aula abierta* N° 16, 1.
- Chávez, I. (19 de Febrero de 2009). *Virtual Educa*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2017, de <http://www.virtualeduca.info/ponencias2009/381/Conductismo,%20Cognitivismo%20y%20Dise%F1o%20Instruccional.pdf>
- Correll, W. (1969). *El aprender*. Barcelona España: Herder.
- Dominguez, C. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada*. Juarez - Mexico: Universidad autónoma de Ciudad de Juarez.
- Ekhine. (2013). *10ejemplos.com*. Recuperado el 28 de Febrero de 2018, de <http://10ejemplos.com/tipos-de-aprendizaje>
- Escudero, J. (1981). *Modelos didácticos*. Barcelona - España: Oikos-Tau.
- Escuela Europea de formación continua. (07 de Octubre de 2020). *El Juego didáctico: actividad estratégica*. Obtenido de <https://escuelaeefc.com/juego-didactico-actividad-estrategica/>
- Fernandez, G. (07 de setiembre de 2010). *Fisica Quimica*. Obtenido de Quimicafisica.com: <http://www.quimicafisica.com/materia-energia.html>
- FERREYRA, H. A., & PERETTI, G. C. (2010). *Congreso Iberoamericano de Educación*. Recuperado el 21 de Abril de 2018, de



http://www.chubut.edu.ar/descargas/secundaria/congreso/COMPETENCIASBASICAS/RLE3476_Ferreyra.pdf

FormaciónIB. (06 de Noviembre de 2018). *Conoce la educación según Piaget*. Obtenido de II CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES. DOCENTES FRENTE A LA PANDEMIA: <http://formacionib.org/noticias/?Conoce-la-educacion-segun-Piaget>

Gallo, R., & Sailema, O. (2011). *El método lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de la matemática*. Latacunga - Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Garríos, & Fulcado. (2004). *Juegos lúdicos*. España: Grupo Planet.

Jonassen, D. (1994). *Thinking Technology: Toward*. España: Educational Technology.

Landau, E. (1987). *El Vivir creativo*. Barcelona: Herder.

MALAJOVIC. (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Paidós.

MARQUÉS PERE, G. (2011). *El Aprendizaje: Requisito y factores. Operaciones cognitivas. Roles de los estudiantes*. Recuperado el 24 de Mayo de 2018, de <http://peremarques.net/actodidaprende3.htm>

MINEDU. (2003). *Ley General de Educación*. Lima: MINEDU.

MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Recuperado el 25 de Febrero de 2018, de <https://wbecrra.files.wordpress.com/2015/06/dcn-2015-editable.pdf>

MINEDU COLOMBIA. (2005). *USO PEDAGÓGICO DE TECNOLOGÍAS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN*. Recuperado el 12 de Febrero de 2018, de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87580.html>

Minerva, C. (2002). El juego una estrategia importante. *Educere, la Revista Venezolana de Educación Vol. 6*, 289-296.



- MINISTERIO DEL AMBIENTE. (2008). *Legislación Ambiental*. Recuperado de http://www.legislacionambientalspda.org.pe/index.php?option=com_content&view=article&id=3&Itemid=4709
- Nikleva, D., & López, M. (2012). *Competencia digital y herramientas de autor en didácticas en las lenguas*. Tejuelo: Tejuelo.
- Olevar, M. (21 de Abril de 2021). *abc en el Este*. Obtenido de Escolar: <https://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/los-cambios-de-estados-fisicos-de-la-materia-388246.html>
- Pérez, P. J., & Merino, M. (2018). *Definición de*. Obtenido de Definición de Ludico: <https://definicion.de/ludico/>
- Perú, Ministerio de Educación. (2019). *Programa Curricular de la educación básica alternativa*. Lima: Ministerio de educación.
- Pinillos, G. J. (1996). Actitud lúdica en el maestro... capacidad lúdica en el alumno. *Educación física y deporte Volumen 10*, 82.
- RAE. (2020). *DEJ Panhispánico*. Obtenido de Diccionario panhispánico del español jurídico: <https://dpej.rae.es/lema/actividad>
- Riva, A. (2009). *Cómo estimular el aprendizaje*. Barcelona España: Oceano.
- Samuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Sanchez, R. C. (2013). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. Madrid: UNED.
- Significados.com. (27 de Agosto de 2014). *Significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/didactica/>
- Torres, H., & Giron, D. (2009). *Didáctica general*. San José - Costa Rica: Coordinación educativa y cultural centroamericana.



Webescolar. (2013). *Concepto e importancia de la didáctica en la educación*.
Obtenido de <https://www.webescolar.com/concepto-e-importancia-de-la-didactica-en-la-educacion>

Westreicher, G. (06 de agosto de 2020). *Economipedia*. Obtenido de
<https://economipedia.com/definiciones/estrategia.html>

Wikipedia. (01 de Junio de 2021). *Enciclopedia libre*. Obtenido de
<https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

Yvern, A. (1998). *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.



ANEXOS

ANEXO 1
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO
Desarrollando la sesión de aprendizaje



Infraestructura de la IEP CEBA N° 70546 de Juliaca





Puerta principal de la IEP CEBA N° 70546 de Juliaca



ANEXO 2

FICHA DE TRABAJO

ESTADOS DE LA MATERIA.

Marque Las opciones correctas:

RECUERDA:

SÓLIDO 	LÍQUIDO 	GASEOSO 
--	---	---

1. ¿En qué estado se encuentran? Selecciona el estado para cada una de las imágenes.





ANEXO 3

NÓMINA DE MATRÍCULA 2019

El presente formulario es de distribución gratuita. Puede ser descargado de la página web del Ministerio de Educación (www.minedu.gob.pe) o solicitar una copia digital al especialista pedagógico de su UGEL. TIENE VALOR OFICIAL. El presente formulario podrá ser llenado por computadora y entregarse una copia impresa a la UGEL.

Table with columns: Datos de la Instancia de Gestión Educativa, Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo, Período Lectivo, Ubicación Geográfica, Datos del Estudiante, and Matrícula list with student details.

Legend for codes: (1) Nivel, (2) Modalidad, (3) Grados, (4) Característ., (5) Forma, (6) Sección, (7) Gestión, (8) Programa, (9) Turno, (10) Variante, (11) Situación de Matricula, (12) País, (13) Lengua, (14) Especialidad de la Maestría, (15) Tipo de Participación, (16) III de pro y lección.

Empty table for student registration with columns: Código del Estudiante, Apellidos y Nombres, Fecha de Nacimiento, Datos del Estudiante, and Institución Educativa de procedencia.

Resumen table: Hombrs 1, Mujeres 13, Total 14.

Prof. Raúl Agapio VILCA QUISPE, Responsable de la matrícula. Director(a) de la Institución Educativa.

Aprobación de la Nómina table: R.D. Institucional, Día, Mes, Año.



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 19-05-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: EULOGIO CONSTANTINO RAMOS BAUTISTA

Dirección: JR. PUTUMAYO Mz D-13 LOTE 20-B

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 02413681

Teléfono: 990010122 email: eulogiocrb1968@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORÍA

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Y TUTORIA

Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico []

Título: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATERIA Y ENERGÍA EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL CEBA N° 70546 CERRO COLORADO DE JULIACA 2020

Palabras claves, (3 a 5 términos):

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1,2? 2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
- Título
- 2da Especialidad
- Maestría
- Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG21


Firma de Autor



huella digital

19-05-2025

Fecha