

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA DE CARAZO
(FAREM – CARAZO)
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
2019: Año de la reconciliación



**Tesis de grado para optar al título de:
Licenciatura en Ciencias Naturales**

Tema: Estrategia didáctica juego lúdico, para mejorar la relación teórica con la práctica de la asignatura ciencias naturales en el contenido “La gametogénesis” en los estudiantes de octavo grado “A”, escuela Epifanía, municipio de Granada, del II semestre 2018.

Autores: Bra. Montiel Cerna Katya Auxiliadora
Bra. Rodríguez Sánchez Cristian Regina
Br. Martínez Zeledón Denis Yahaziel

Tutor: Lic. Neysis Lissethe Soto Jiménez

Jinotepe, Abril de 2019.

¡A la Libertad por la Universidad

Dedicatoria

A Dios nuestro padre celestial, que nos dio la oportunidad necesaria para culminar nuestra carrera con mucho esfuerzo y dedicación; ya que sin el nada es posible.

A nuestros hijos, con todo el amor que sentimos por ellos; porque nos dan a diario la fortaleza de seguir adelante, son nuestra inspiración y motivación para superarnos y poder ver alcanzada nuestra meta, a pesar de las dificultades y momentos difíciles que se presentaron, ellos son y serán nuestro pilar fundamental.

Agradecimiento

Agradecemos primeramente a Dios por brindarnos la vida y por habernos guiado a lo largo de nuestra carrera, permitiéndonos compartir aprendizajes, experiencias y felicidad.

A nuestros padres por los valores que nos inculcaron y por ser un ejemplo a seguir.

Con cariño y respeto a docentes que durante estos años nos enseñaron con cariño, paciencia y vocación.

En especial a la tutora, que con disposición dedico parte de su tiempo orientando este importante trabajo investigativo para el desempeño de nuestra vida profesional.

Valoración del Docente (Carta Aval)



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA

FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA DE CARAZO

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
2019: "Año de la reconciliación"

Maestra

Xiomara Valverde Hernández

Directora

Departamento de Ciencias y Humanidades

Su Despacho

Estimada Maestra Valverde, reciba un cordial saludo.

Por medio de la presente le informo que las bachilleres:

Nombres y Apellidos	Carné
Montiel Cerna Katya Auxiliadora	14827706
Martinez Zeledón Denis Yahaziel	14834042
Rodriguez Sánchez Cristian Regina	14827607

Han cursado bajo mi tutoría el seminario de Graduación de la carrera de Ciencias de Educación con mención en Ciencias Naturales, en la FAREM-CARAZO, durante el segundo semestre del año lectivo 2018, mismo que llevó por tema:

Estrategia didáctica juego lúdico, para mejorar la relación teoría con la práctica de la asignatura de Ciencias naturales en los estudiantes de octavo grado en el contenido la gametogénesis en la escuela Epifanía, municipio Granada del II semestre 2018.

Están preparados para realizar defensa del mismo, ante tribunal examinador, a como lo establece la normativa para las modalidades de Graduación como formas de culminación de estudios, plan 2013, de la UNAN-Managua.

En más a que hacer referencia, es grato suscribirme de usted, con una muestra de estima y respeto.

Atentamente,

C c Archivo

Lic. Neysis Lissethe Soto Jiménez

Docente – Tutor

Depto. De Ciencias y Humanidades

FAREM-CARAZO

¡A la Libertad por la Universidad!

Resumen

La presente investigación, se fundamenta en la estratégica didáctica juego lúdico, en la asignatura Ciencias Naturales unidad II la gametogénesis, para estudiantes de octavo grado, de la escuela Epifanía, Granada, con el objetivo de analizar esta estrategia didáctica basada en el juego; y haciendo uso de la herramienta kahoot, mejorar la relación teoría y práctica; así como evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje. La importancia de esta estrategia y herramienta es que ayudara a mejorar la relación de teoría y práctica, reforzando los conocimientos transmitidos por el docente a los estudiantes; ya que contar con tecnología adecuada favorece el aprendizaje significativo de estos.

En el proceso educativo las técnicas y estrategias que utiliza el docente para impartir la clase son de manera tradicional exposiciones, investigaciones, lectura; no se utiliza herramientas tecnológicas para tener una clase alegre y dinámica, siendo de vital importancia la implementación de los juego lúdico como estrategias didáctica que contribuya a una mejor instrucción.

Para lograr la aplicación estrategias lúdicas fue importante conocer las dificultades en el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales, además de estudiar el comportamiento de los estudiantes de octavo grado mediante métodos como la observación y encuestas, al realizar este estudio se pudo determinar que existen algunas dificultades dentro del aula de clase; tecnológicas, desinterés, falta de motivación y poca participación; así como la no relación de la teoría con la práctica. Al finalizar la investigación se propone la implementación de la estrategia didáctica juego lúdico y la herramienta kahoot para estudiantes de octavo grado de la escuela Epifanía, Granada, la cual vendrá a apoyar la labor del docente y a beneficiar a los estudiantes en los conocimientos adquiridos.

Índice

APARTADO I.....	9
ASPECTOS GENERALES	9
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.2.JUSTIFICACIÓN	3
1.3.ANTECEDENTES.....	5
1.4.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.5.OBJETIVOS.....	9
1.5.1 Objetivo General.....	9
1.5.2. Objetivos Específicos	9
APARTADO II.....	10
MARCO DE REFERENCIA	10
2. GENERALIDADES.....	11
2.2. ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	13
2.3. IMPORTANCIA DE LAS TÉCNICAS EN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	13
2.3.1. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	14
2.3.2. APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO TÉCNICA.....	15
2.4. ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES	17
2.5.DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL OCTAVO GRADO	18

2.6. TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC)	21
2.6.1. Concepto y definición	21
2.6.2. Ventajas de las Tecnologías de Información y comunicación	21
2.7. El Modelo Kahoot (esquema de modelo Kahoot).....	22
2.7.1. Concepto Kahoot.....	23
2.7.2. Pasos para crear un kahoot	23
2.7.3. Ventajas de la Herramienta Kahoot	24
APARTADO III	26
PREGUNTAS DIRECTRICES	26
3. PREGUNTAS DIRECTRICES	27
APARTADO IV	28
DISEÑO METODOLÓGICO	28
4. DISEÑO METODOLÓGICO	29
4.1. Tipo de estudio.	29
4.2. Ubicación geográfica del estudio.	29
4.3. Población.	32
4.4. Muestra.....	32
4.5. Criterios de inclusión.	32
4.6. Criterios de exclusión.	32
4.7. Materiales y métodos.	32
• Para recolectar información:	33
• Para procesar información.	34
Matriz de Descriptores	35
Unidad didáctica.....	37
Plan de Clases	40
APARTADO V	42

ANÁLISIS DE RESULTADOS	42
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS	43
APARTADO VI	62
CONCLUSIONES	62
6. Conclusiones.....	63
APARTADO VII	64
RECOMENDACIONES	64
7. Recomendaciones	65
APARTADO VIII	66
BIBLIOGRAFÍA	66
8. Bibliografía	67
APARTADO IX	70
ANEXOS	70
9. ANEXOS	71
Anexo 1. Encuesta dirigida a estudiantes.....	71
Encuestas Dirigidas a estudiantes	71
Anexo 2. Entrevista dirigida al docente.....	74
Entrevistas Dirigidas al docente	74
Anexo 3. Guia de observacion directa al estudiantes.....	75
ANEXO 4. Guia de observacion diercta a la docente.	77
Anexo 5. Encuesta a Estudiantes despues de aplicada la Estrategia.....	79
Encuesta a estudiantes de 8vo grado de CCNN	79
Anexo 6. Ilustraciones de la intervencion de la Estrategia.....	80

APARTADO I

ASPECTOS GENERALES

1. Introducción

Las estrategias didácticas de aprendizaje son básicas, porque en ella se engloban técnicas y procesos mediante los cuales se pueden analizar y comprender los contenidos que son impartidos en diferentes asignaturas. El presente trabajo fue realizado en la escuela Epifanía, en el Municipio de Granada con los estudiantes de octavo grado en la asignatura Ciencias Naturales, con el fin, de mejorar la dificultad encontrada.

La investigación realizada, surgió por la iniciativa de mejorar la enseñanza en las Ciencias Naturales, con este trabajo se logra identificar distintos problemas en los estudiantes de octavo grado, pero existe uno de mayor precedencia, dificultad en la asimilación de la teoría con la práctica, en el contenido la Gametogénesis. Es por tal razón que se propone la estrategia didáctica, juego lúdico, con la finalidad de que sea aplicada en la asignatura de Ciencias Naturales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, valorando su efectividad.

El trabajo está estructurado de la siguiente manera: la introducción, el planteamiento del problema de investigación, justificación, preguntas de investigación, seguido por el objetivo general y los específicos que darán respuesta a dicho problema y también presentamos antecedentes.

Todos estos puntos tienen el mismo fin, conllevando a crear una recopilación de los datos y su respectivo análisis correspondiente al tema, en las instalaciones de la escuela de secundaria regular Epifanía del municipio de Granada, ubicada en la zona rural específicamente en el kilómetro 52 ½ carretera Granada, Nandaime. Actualmente la escuela cuenta con una matrícula de 145 estudiantes en la modalidad secundaria.

También estipulamos el marco teórico, el cual ofrece una información detallada sobre estrategia didáctica, técnica, las tecnologías de información y comunicación

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON
LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.**

(TIC), la herramienta kahoot, concepto de ciencias naturales y definiciones de los instrumentos utilizados para la recolección de datos.

Referente al diseño metodológico, esta investigación es de carácter cualitativa, de corte transversal, dando a conocer el tipo de estudio realizado, contextualización de la investigación, población, muestra e instrumentos de recolección de datos.

La metodología que se utilizó para llevar a cabo y obtener los datos que forman la presente investigación fue la realización de encuestas dirigidas a estudiantes y entrevistas a la docente; así como una guía de observación a ambas partes.

De igual forma abordamos el análisis y discusión de resultados que se obtendrán, mediante la aplicación de la estrategia didáctica juego lúdico a estudiantes de octavo grado en la asignatura ciencias naturales en la unidad II la Gametogénesis. Se presentaran evidencias de aplicación de la herramienta, que sustentaran el estudio.

Por último se presentan las conclusiones, por cada uno de los objetivos específicos de la investigación, así como las recomendaciones producto de los resultados obtenidos y se indica la bibliografía que fundamenta toda la investigación.

1.2. Justificación

En el campo educativo es importante, como se construyen los aprendizajes en los estudiantes, mediante la implementación de estrategias que refuercen los conocimientos y ayuden a la formación de competencias, la realización de ésta investigación tiene como objetivo fundamental identificar la estrategia didáctica juego lúdico en el desarrollo del contenido la gametogénesis y valorar la herramienta kahoot como un recurso didáctico para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, en el contenido la gametogénesis de los estudiante de 8° grado.

En la escuela Epifanía, se ha observado el uso de algunas estrategias didácticas; sin embargo, estas no han sido suficientes para que los estudiantes se motiven con la asignatura y mejoren en sus aprendizajes. Las estrategias utilizadas por la docente de Ciencias Naturales, casi siempre son las mismas, percibiéndose una desmotivación en el grupo.

Es por ello que esta investigación se considera de mucha importancia; porque con ella se pretende poner en práctica una nueva forma de enseñar a través del juego lúdico, los estudiantes logren a partir de la utilización del juego, una clase amena, participativa, en la vinculación del contenido la gametogénesis que faciliten el aprendizaje de éstos, es decir, que el juego ayude durante la enseñanza a satisfacer las necesidades de analizar, comunicar, sentir, expresar y producir en los estudiantes, una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, que ayuden a reafirmar el conocimiento adquirido.

Cabe mencionar que una de las razones de esta investigación se debió al propósito de analizar si la estrategia juego lúdico mejora la relación teoría con la práctica en la asignatura de ciencias naturales, que es de relevancia para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON
LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.**

Este trabajo de investigación servirá para mejorar y dar solución a los problemas de aprendizaje así como contribuir a perfeccionar la calidad educativa en años posteriores que beneficiara tanto a docentes como a estudiantes para enriquecer el proceso de aprendizaje y conocimientos de los estudiantes respecto a este contenido.

Asimismo, se espera que esta investigación contribuya a disminuir la distancia existente, entre teoría y práctica.

1.3. Antecedentes

Antes de proceder a realizar ésta investigación se indagó si existía información relacionada con el tema, realizando consultas en internet; tanto de universidades nacionales como extranjeras. Precisamente, con el solo hecho de constatar si el tema relacionado a la temática había sido objeto de estudio anteriormente por algún otro grupo. En base a la búsqueda de información se encontró algunos trabajos que se relacionan con “estrategias didácticas”, entre estos están:

(Flores, Lazo y Palacios, 2014) en Estelí Nicaragua, realizaron una investigación titulada “Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014 “ esta investigación trato acerca del uso que tienen las TIC como una herramienta pedagógica y como incorporarla en la escuela como un recurso de gran importancia, teniendo como objetivo determinar, describir, identificar y proponer el uso de las TIC para la mejora de en el proceso de enseñanza aprendizaje, la metodología utilizada se rigió por la aplicación de algunas técnicas, instrumentos y estrategias, basadas en el uso de las tics, donde concluyeron que los docentes, presentan dificultades en el uso y manejo de las tics; pero fueron aceptadas por el grupo de estudiantes y la docente para facilitar la enseñanza de las ciencias naturales.

(Castro y Gracia, 2010) en León, Nicaragua realizaron una investigación a la cual titularon “Propuesta de Estrategias Metodológicas y uso de medios en el proceso de enseñanza aprendizaje en las áreas experimentales en el segundo año “B” del Instituto Luís Alberto Cabrales-San Ramón, NERPE Las Pilas del Municipio de Villanueva, Departamento Chinandega” el cual proponen estrategias y medios para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en las ciencias experimentales de ciencias naturales y física; así como capacitar al docente en la elaboración de medios y estrategias metodológicas para aplicarlas a las asignaturas antes mencionadas y mejoren el proceso de enseñanza en los estudiantes, creando una

metodología relacional, la cual concluyo que en base a los resultados obtenidos los docentes elaboraron los medios de enseñanzas y aplicaron las estrategias metodológicas adecuadas para la enseñanza de las ciencias experimentales.

(Azar, 2017) en Guatemala, ciudad de Guatemala realizo una investigación a la cual título “Diseño de una estrategia didáctica en la utilización del Smartphone como herramienta en el aula. Caso kahoot” esta investigación trato acerca de la importancia que tiene la herramienta kahoot, para la participación activa de los estudiantes y evaluación de los conocimientos adquiridos, la cual concluyo que la aplicación de esta herramienta; a través de dispositivos electrónicos, es muy poco utilizadas en alumnos y profesores.

(Martínez, 2017) en Madrid, España realizo una investigación titulada “Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot” esta investigación trato acerca del rol que tienen las nuevas tecnologías en la educación, haciendo uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje, basado en el juego, creando una metodología doble y destacando que la combinación tecnología, juego y aprendizaje es más eficaz que los métodos tradicionales, donde se concluyó que combinando estos de manera adecuada se puede lograr ventajas en la educación primaria, secundaria y universitaria, aumentando así el interés, la motivación y participación en los estudiantes y que la utilización en las aulas, puede servir a docentes para innovar en la educación.

1.4. Planteamiento del problema

En el primer semestre del año académico 2019, se realiza la investigación en la escuela Epifanía, del municipio de granada, en el 8° grado del turno vespertino.

Al aplicar la observación a la docente en el aula de clase se detectó inicialmente lo siguiente: la docente aplica algunas estrategias metodológicas; la investigación, exposición, lectura; sin embargo, no todas resultan satisfactorias en el aprendizaje de los estudiantes, Se considera que esto no es suficiente para motivar a los estudiantes porque la mayoría presentan desinterés, poca participación, o por el uso de estrategias no adecuadas según la situación o contexto; provocando que no se alcance el grado de asimilación en los contenidos impartidos y por lo tanto la falta de un aprendizaje significativo.

Sin embargo de todas las necesidades encontradas en el área educativa, en los estudiantes la más relevante es la no relación de la teoría con la práctica, esto es debido a la enseñanza descontextualizada centrada en contenido, falta de material didáctico para el desarrollo de la clase, la gran cantidad de información que a gran medida reciben los estudiantes.

Como lo afirma Erazo, N. & Erazo, S. (2013), que la mayoría de los estudiantes sienten que es una materia aburrida como producto de la no aplicación de herramientas tecnológicas al punto de que la actividad científica se la realice solo por cumplir con la malla curricular; si bien es cierto que los materiales educativos no sustituyen al maestro pero demostró que son innovadores para los alumnos y contribuyen a fortalecer los ejes temáticos vigentes en los programas de estudio, a través de la utilización de la herramienta Kahoot, sobre todo por el fácil acceso al emplear la computadora a través de la elaboración de un conjunto de medios didácticos y recursos tecnológicos.

La razón por la cual se realizó la investigación es para darle una posible solución la metodología que implementa la docente de tipo tradicional, provocando un

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

aprendizaje memorístico donde no se relaciona la teoría con la práctica y no motivan el aprendizaje de los estudiantes, repercutiendo en la poca participación en clase e incumplimiento de tareas, lo que dificulta un aprendizaje significativo que esté de acuerdo a los avances metodológicos, científicos y tecnológicos del mundo actual.

Por lo antes expuesto y en este contexto se propone la implementación de una estrategia que permita al estudiante relacionar la teoría con la práctica para analizar, reflexionar, comprender mejor el proceso enseñanza aprendizaje; a través del siguiente cuestionamiento:

¿Permite la estrategia didáctica juego lúdico, mejorar la relación teoría con la práctica de la asignatura Ciencias Naturales en los estudiantes de octavo grado de la Escuela Epifanía?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Analizar si la Estrategia didáctica Juego Lúdico, mejora la relación teoría con la práctica de la asignatura Ciencias Naturales en los estudiantes de octavo grado “A” en la Escuela Epifanía; Municipio de Granada del II semestre 2018.

1.5.2. Objetivos Específicos

Identificar las estrategias didácticas que utiliza la docente para el desarrollo del contenido la “Gametogénesis” en la asignatura ciencias naturales en octavo grado del II semestre 2018.

Identificar las técnicas para el desarrollo de la estrategia didáctica juego lúdico, en la mejora de la relación teoría con la práctica de la asignatura ciencias naturales en octavo grado.

Utilizar los recursos adecuados en la estrategia didáctica juego lúdico, para el desempeño de la asignatura ciencias naturales en octavo grado.

APARTADO II

MARCO DE REFERENCIA

2. GENERALIDADES

La importancia de la enseñanza de las ciencias en la sociedad actual es hoy plenamente reconocida. Este reconocimiento, unido a la creciente preocupación por el fracaso en lograr que los alumnos adquieran conocimientos científicos y tecnológicos, ha conducido a proponer la introducción de la enseñanza de las ciencias a edades más tempranas. Faltan, sin embargo, propuestas de currículos sugerentes sobre todo para la enseñanza, que contribuyan al desarrollo de capacidades científicas y promuevan a la vez un afecto y un gusto por su aprendizaje, sin distinción de sexos ni procedencias sociales. Tema para la educación. (2011). Internet.

En este capítulo se presentan los diferentes conceptos y teorías que sirvieron de sustento para la realización del trabajo de investigación.

2.1. Definición de Ciencias Naturales

Las ciencias naturales han venido dando auge a la resolución de problemas por tanto el programa del ministerio de educación (2000) define las ciencias naturales como aquellas ciencias que tienen por objeto el estudio de la naturaleza siguiendo la modalidad del Método científico conocida como Método experimental.

Las ciencias naturales, se aplican en la vida diaria, utilizando el método científico para la confirmación de los diferentes fenómenos que ocurren en la naturaleza; así como en las diferentes disciplinas y ramas que forman parte de ella.

Por lo tanto se define método científico: “Es un proceso creativo de resolución de problemas” Bunge, M. (2015).Epistemología. Internet.

De la misma manera se define Método Experimental: “Es un tipo de método de investigación en el que el investigador controla deliberadamente las variables para delimitar relaciones entre ellas, está basado en la metodología científica” Parot, F. (2007).Método experimental. Internet

Técnica Experimental “Consiste en el estudio de un fenómeno, reproducido generalmente en un laboratorio, en las condiciones particulares de estudio que interesan, eliminando o introduciendo aquellas variables que puedan influir en él” Pillajo, G. (2014). Tipos de experimentación. Internet.

De acuerdo a lo antes expuesto, se puede indicar que la técnica utilizada en esta investigación contribuye al aprendizaje significativo de los estudiantes, abordando los contenidos de la asignatura, que están estructurados en nueve unidades temáticas: el método científico en la investigación, la gametogénesis, los vertebrados, anatomía y fisiología humana, la sexualidad humana, plantas angiospermas, el medio ambiente y los recursos naturales, la tierra y nuestro sistema solar, introducción a la química y física, para guiar al docente como facilitador de los conocimientos, habilidades y actitudes dando énfasis a la integralidad en los conceptos, metodologías y estrategias de aprendizaje que permitan al estudiante utilizarlas para analizar y comprender las ciencias naturales (programa de asignatura Ciencias Naturales del MINED 2009).

Tomando en cuenta el plan temático de esta asignatura se seleccionó una estrategia que podría mejorar el problema que se presenta en el aula de clases del octavo grado de Ciencias Naturales, para seleccionar una estrategia se debe de tener presente que es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

2.2. Estrategia didáctica

La estrategia es, por lo tanto, un sistema de planificación aplicable a un conjunto articulado de acciones para llegar a una meta. De manera que no se puede hablar de que se usan estrategias cuando no hay una meta hacia donde se orienten las acciones. La estrategia debe estar fundamentada en un método pero a diferencia de éste, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar. En su aplicación, la estrategia puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue. (Aparicio, M. 2013)

2.3. Importancia de las técnicas en las Estrategias Didácticas

La importancia de las técnicas y estrategias es directamente proporcional a lo útiles que son para el aprendizaje de cada estudiante. Tener buenas herramientas de aprendizaje es esencial, de la misma manera que es esencial dominar determinados conceptos, utilizar procesos y procedimientos de trabajo adecuados, disponer de determinadas capacidades, destrezas y habilidades, así como contar con determinadas actitudes y valores ligadas al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En base a lo expuesto anteriormente, las estrategias didácticas pasan a ser las herramientas que sirven para medir la acción educativa entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el docente emplea en forma consciente a objeto de promover determinados aprendizajes.

Por tanto, este trabajo consiste en la selección de estrategia didáctica juego lúdico donde se emplean técnicas, procesos y recursos que mejoren problemas didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura ciencias naturales del octavo grado de la escuela Epifanía donde se tomó una muestra de 12 estudiantes de la sección quienes se encargaron de ejecutar una serie de actividades a través del juego, manipulando un ordenador y haciendo uso de la herramienta kahoot ,que delimita su aprendizaje en la asignatura, teniendo como

referencia un problema didáctico que previamente se había reconocido por parte del docente.

Por esta razón, el estudio de los problemas actuales de nuestro sistema educativo debe situarse, necesariamente, en el contexto de los profundos cambios sociales y educativos que se han vivido en las dos últimas décadas(Esteve, J. s/f) ,haciendo referencia a lo anterior se procedió a la selección de estrategias metodológicas y técnicas propuestas para mejorar el problema didáctico encontrado en la asignatura de ciencias naturales del octavo grado de la escuela Epifanía, las cuales se describen a continuación:

2.3.1. El Juego como estrategia didáctica

El abordaje de los aspectos relacionados con el juego desde una perspectiva didáctica, indica que las actividades lúdicas, suponen una forma placentera de aprender y de actuar sobre las ideas que el alumno ya posee. Además, de permitirle, crecer, desarrollarse, integrarse, reconocer el entorno donde se encuentra, descubrirse así mismo y a los demás, entre otras, Morales (2004).

Este enfoque del juego, permite que el mismo deje de ser percibido como sinónimo de descanso y travesura para ocupar un importante lugar dentro del proceso educativo. Por ello, cuando el juego es considerado como un placer cognoscitivo, afectivo y evolutivo, que conlleva esfuerzo y trabajo, el aprendizaje será más provechoso, tal y como lo sostienen las teorías psicológicas y pedagógicas que han estudiado este tema.

Por lo mismo, los juegos permiten a todos los alumnos integrarse e involucrarse al poder participar en grupos pequeños que evitan el verse expuestos frente a todo el curso, a diferencia de los sistemas tradicionales que, en definitiva, sólo se concentran en aquellos estudiantes con más personalidad o seguros de sí mismos para participar, por tal razón permite que puedan llevar a cabo clases más dinámicas, interactivas y dialogantes con los participantes, pudiendo compartir

distintos puntos de vista, creando vínculos afectivos más cercanos y, en definitiva, alcanzando aprendizajes más significativos y duraderos en los estudiantes.

Por esta razón, se eligió la técnica juego lúdico, donde los estudiantes una vez organizados, se dirigieron al aula TIC, para empezar a jugar, haciendo uso de la herramienta kahoot.

En la actualidad, los juegos lúdicos ofrecen diferentes ventajas en la educación tales como:

- 1- Integran y valoran la diversidad dentro de un grupo
- 2- Promueven el aprendizaje activo
- 3- Facilitan la participación de estudiantes introvertidos
- 4- Vinculan la educación con el entretenimiento
- 5- Fomentan la enseñanza entre pares y el aprendizaje colaborativo
- 6- Permiten adaptar con rapidez los cambios en los contenidos
- 7- Fomentan un “rol facilitador” por parte del profesor
- 8- Potencian el trabajo en equipo y sus habilidades asociadas
- 9- Proporcionan práctica y retroalimentación apropiada

2.3.2. Aprendizaje cooperativo como técnica

El Aprendizaje cooperativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

El aprendizaje en este enfoque depende del intercambio de información entre los estudiantes, los cuales están motivados tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar los logros de los demás. Uno de los precursores de este nuevo modelo educativo fue el pedagogo norteamericano John Dewey, quien promovía la importancia de construir conocimientos dentro del aula a partir de la

interacción y la ayuda entre pares en forma sistemática. Si bien en la literatura pedagógica tiende a verse la relación aprendizaje colaborativo - cooperativo como sinónimos, según autores como Panitz "La diferencia esencial entre estos dos procesos de aprendizaje es que en el primero los alumnos son quienes diseñan su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje, mientras que en el segundo, es el profesor quien diseña y mantiene casi, por completo el control en la estructura de interacciones y de los resultados que se han de obtener".

Con la implementación de la técnica aprendizaje cooperativo, los 12 estudiantes se organizaron en equipo de tres para realizar actividades de afianzamiento y evaluación del contenido la gametogénesis, haciendo uso de la herramienta Kahoot.

Por lo anterior expuesto, a través del aprendizaje cooperativo implementado como técnica en esta investigación, se persigue que los estudiantes se involucren en las diferentes actividades e interactúen entre sí, para conseguir ayudarse unos a otros, por esta razón se consideran que es importante destacar sus ventajas en el proceso educativo, entre estas están:

- 1- Se incrementa la motivación, las interacciones, los alumnos colaboran y aprenden unos de otros, equilibrándose el ritmo de trabajo en un ambiente general de auto superación.
- 2- Los estudiantes están motivados a dar lo mejor de sí para contribuir a los éxitos de los demás o, en su caso, del equipo.
- 3- Fomenta el autoaprendizaje, ya que los alumnos seleccionan la información y crean sus propios contenidos.
- 4- Ayuda a mejorar (¡atención! Sólo si el profesor realiza el seguimiento adecuado) la empatía y la asertividad.
- 5- Produce entornos educativos que favorecen el interés y la implicación.

2.4. ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES

Por lo general los grupos de octavo grado de la educación secundaria de la zona rural, se caracterizan por ser pocos estudiantes, lo que también se representa en el grupo de octavo grado de la escuela Epifanía, esta cuenta con una población de 25 estudiantes.

El proceso de enseñanza aprendizaje se ve impactado significativamente por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) en los diferentes niveles y sistemas educativos, lo cual contribuye al fortalecimiento de sus competencias para favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la institución, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo

Se concibe el aprendizaje no sólo como un fin en sí mismo, sino como una herramienta. El aprendizaje debe ser en la vida, de por vida y para la vida. (edt. Vida, 1990).

En la actualidad nos encontramos que, cada vez de manera más frecuente, las aulas son escenarios donde se concentran grupos de alumnos con una gran diversidad. Por ejemplo, diferencias por razones sociales; étnicas y culturales, alumnos con baja motivación o altas capacidades, en la que el profesor tenga la tarea de orientar una estrategia que integre al grupo y que despierte la curiosidad en el estudiante de aprender a aprender, aprender y aprendiendo jugando, haciendo que esta estrategia didáctica juego lúdico vaya surgiendo a través del estudio realizado en el aula de clases del octavo grado en la asignatura Ciencias Naturales y de la interposición de algunos estudiantes y docentes que contribuyeron con su aporte ,para expresar que juego lúdico es una estrategia que integra dentro de su funcionalidad otras estrategias, las que se utilizarían como técnicas didácticas y que

acompañadas con recursos ayudarían a mejorar el aprendizaje significativo en el grupo de estudiantes del octavo grado, cabe mencionar que es una técnica de aprendizaje cooperativo en la cual grupos de estudiantes se reúnen en equipos analizan y responden una serie de preguntas o actividades durante veinte segundos para las respuestas cortas y 30 segundos para las de respuestas largas, por cada una sobre el contenido fases de la gametogénesis, sus semejanzas y diferencias entre ellas.

2.5. Desarrollo de la Estrategia Didáctica del octavo grado

Esta estrategia permite que un grupo pequeño de estudiantes participen y resuelvan sus actividades o preguntas sobre un contenido determinado. El juego lúdico proporciona a los estudiantes socialización, memoria, pensamiento, una buena capacidad de razonar las cosas, una buena percepción y sobretodo un buen aprendizaje de todos los temas que ellos necesitan saber. La finalidad del juego lúdico, haciendo uso de la herramienta kahoot es contestar una serie de preguntas o actividades, en forma espontánea, por un periodo de corto tiempo, en el que se ejecutan los siguientes pasos:

- ❖ El grupo elige un responsable de grupo y se encarga de manipular el ordenador. Los estudiantes se agrupan en grupos de tres.
- ❖ Se le indica al responsable de grupo ingresar al buscador google e ingresar a la dirección www.kahoot.it.
- ❖ Se le solicita al responsable del grupo escribir un numero pin, que le facilita el docente y le permita acceder a la plataforma kahoot que el docente previamente elaboro.
- ❖ Se le solicita al responsable del grupo escribir el nombre de uno de los integrantes del grupo o un apodo.

- ❖ Se les indica que estarán viendo y leyendo cada actividad en una pantalla, con el uso de un data show. Analizan la respuesta durante 20 segundos, para las respuestas cortas y 30 segundos para las respuestas largas, de tal manera que cada participante discuta con los miembros de su grupo la respuesta que consideren correcta.
- ❖ Realizado los pasos anteriores, el docente inicia el juego, orientando a cada grupo que observe en cada monitor los símbolos de la herramienta, los cuales escogerán aquel que consideren sea la respuesta correcta.
- ❖ Finalizando las preguntas, se presentaron los resultados obtenidos en un podio por cada equipo.
- ❖ El responsable del grupo discute con su grupo y exponen en plenario las actividades de cierre (valoración de la herramienta kahoot). Para realizar con éxito el juego didáctico se deben tomar en cuenta las siguientes condiciones:
- ❖ Que los alumnos participen en vivo en el concurso.
- ❖ Que el grupo de participantes que se dividan en subgrupos de tres personas, y analicen las actividades o preguntas del tema durante veinte y treinta segundos por cada una.
- ❖ Que el responsable del grupo, manipule un ordenador y escoja el símbolo, junto con el resto de sus compañeros, según sea la respuesta correcta expresada por ellos.
- ❖ Que el responsable discuta con su grupo y exponga en plenario las actividades de cierre.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

Es por esta razón que uno de los objetivos esenciales de este trabajo es integrar a los estudiantes de octavo grado para que sean copartícipes del conocimiento que se adquiere poniendo en práctica el desarrollo teórico que brinda el profesor en el aula de clases en la asignatura de ciencias naturales, donde identifica estos conceptos en el proceso de una práctica en la sala TIC en la que el docente le describe al estudiante paso a paso lo que debe desarrollar en el transcurso del juego a realizar, el trabajo cooperativo es esencial porque deben de trabajar de manera ordenada y organizada con el fin de obtener con el juego un resultado deseado, donde el equipo de tres estudiantes se involucran con la participación en la cual manipulan ordenadores para resolver con su equipo de trabajo las diferentes actividades; así de esta manera se pone en práctica estrategia, técnica y recurso con el propósito de relacionar el nuevo material con las ideas ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante de esta asignatura.

Además contribuirá al desarrollo social de los individuos, permitiéndole así reconocer que lo que se aprende en la práctica es un aprendizaje significativo y la educación, más que un espacio de aprendizaje, se ha convertido en un proceso que caracteriza a los individuos de igual manera, sin atender sus diferencias y características peculiares, deben estar procesando la información y regulando metas controladas, la enseñanza no requiere que el estudiante hable y exprese un pensamiento propio (Kaplún, 1998)

2.6. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Las Tics brindan herramientas que favorecen a las escuelas que no cuentan con una biblioteca ni con material didáctico. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo lleno de información de fácil acceso para los docentes y estudiantes, de igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo, creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo.

2.6.1. Concepto y definición

Las Tecnologías de Información y Comunicación son “Procedimientos, sistemas, herramientas, aplicaciones y prácticas sociales y culturales que, en conjunto, generan y habilitan entornos construidos para que las personas interactúen con la información y la transformen, así como para programar y gestionar su comunicación, en un proceso de innovación y optimización permanente”. (Lapeyre, J., 2017: 23)

2.6.2. Ventajas de las Tecnologías de Información y comunicación

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) considera la UNESCO (2018):

- ❖ Permiten un mejor acceso a la educación
- ❖ Permiten optimizar el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación
- ❖ Contribuyen a la consecución de grandes mejoras sociales y medioambientales
- ❖ Mejoran la comunicación interpersonal
- ❖ Mejoran y aumentan las modalidades de compra y venta
- ❖ Mejoran la comunicación interpersonal
- ❖ Aumentan la oferta de ocio

Así mismo, la UNESCO comparte los conocimientos respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y

la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

Se opina que una manera de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje es fortalecer el uso de las TIC desde los docentes hacia los estudiantes y es lo que se va a implementar en este trabajo mediante la utilización de material educativo interactivo pues los estudiantes lo harán a través del uso de la computadora.

Erazo, N., 2013:23, de la ciudad de Latacunga considera que “los recursos y servicios informáticos son subutilizados para las clases de informática pero áreas como Ciencias Naturales, Sociales, Lengua, no utilizan soportes multimedios ya que se desconoce del software educativo y evaluaciones interactivas”; dentro de cualquier área del saber inclusive música señala Massón, L. (2013) y más aplicable en la asignatura de Ciencias Naturales donde encontramos un universo de contenidos y materiales aun sin explorar (Hernández, M. 2011)

2.7. El Modelo Kahoot (esquema de modelo Kahoot)



“La herramienta kahoot, permite llevar el juego de preguntas y respuestas al aula de clases, fácil de usar e ideal para evaluar el progreso de los estudiantes y mantener dinámica la clase” Camila, L. (2018). Como aprenden los niños. Internet.

2.7.1. Concepto Kahoot

Es una herramienta gratuita y de acceso libre que permite la creación de cuestionarios de evaluación en la que el profesor crea concursos en el aula para aprender, reforzar o evaluar los aprendizajes de los alumnos de una manera rápida y divertida.

La plataforma de Kahoot está formada por dos páginas web, una llamada getKahoot.com que será la que utilizará el profesor, y otra simplemente Kahoot.it que es la que los alumnos utilizarán para entrar en cada partida.

2.7.2. Pasos para crear un kahoot

Primer paso: regístrate en Kahoot

Debemos registrarnos de manera gratuita. Solo debemos ir a Kahoot.com y pulsar en la pestaña “Sign up”.

Segundo paso: crear un cuestionario

Una vez estamos logados en la plataforma tenemos varias opciones para crear nuestros propios cuestionarios. Al igual, podemos utilizar esta herramienta para utilizar los cuestionarios creados por otros docentes, pero también podemos crear el nuestro.

Tercer paso: crear el cuestionario Quiz

Hemos pulsado la opción de “Quiz”, ahora vamos a seguir los siguientes pasos:

Vamos a definir nuestro cuestionario. Una pequeña descripción para poner a nuestros alumnos en contexto. En la siguiente pantalla solo debemos completar los campos indicados: título, descripción, idioma, público, etc. El título solo permite 95 caracteres, pero la descripción es un poco más amplia. Si nos fijamos, podemos ver que nos permite utilizar “hashtags”, esto nos sirve para ayudarnos en la navegación y en la búsqueda.

Podemos señalar si es solo para mí o para todos los públicos. También podemos añadir imágenes, seleccionar el idioma y añadir vídeos.

Una vez lo hayamos hecho, debemos pulsar el botón verde de la parte derecha de la pantalla “Ok, go” que nos permitirá continuar con la elaboración del cuestionario.

Por otra parte, kahoot es considerada la herramienta que fomenta la integración del juego en el aula de clase, para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje. Por tal razón fue escogida como un recurso didáctico en esta investigación.

2.7.3. Ventajas de la Herramienta Kahoot

Con lo expuesto anteriormente, la herramienta está diseñada con el objetivo de crear un ambiente educativo cómodo, social y divertido, en donde se obtienen nuevos conocimientos de manera continua, destacando entre sus principales ventajas:

- 1- Las preguntas se pueden hacer en muy poco tiempo y con poca complejidad técnica. Se pueden incluir imágenes en las preguntas.
- 2- Permite las contestaciones de todos los alumnos de cada uno de los grupos ya que no hay un número limitado de mandos a distancia, obteniendo así feedback de los alumnos en tiempo real.
- 3- Fomenta el aprendizaje social y profundiza el impacto pedagógico.
- 4- Es una herramienta digital, de uso sencillo, con la que los profesores pueden trabajar los diferentes temas académicos con sus estudiantes, innovando el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase, haciendo más grande la comunidad de profesores.
- 5- Crear estrechos vínculos entre la tecnología y la educación en estas épocas.
- 6- Ayuda a integrar el juego (motivación) en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula fomentando la cooperación del estudiante y la toma de riesgos. Igualmente, posibilita e incremento el interés y satisfacción del de los estudiantes en su propio aprendizaje.

7- Autoevaluación en equipo

8- Para todas las edades

9- Para todas las materias

APARTADO III

PREGUNTAS DIRECTRICES

3. Preguntas Directrices

¿Qué estrategia didáctica utiliza la docente de Ciencias Naturales de octavo grado?

¿Qué impacto tienen las técnicas que permitan desarrollar la estrategia didáctica juego lúdico para el desarrollo del contenido la gametogénesis en la asignatura Ciencias Naturales de octavo grado?

¿Qué recursos son los más adecuados para darle desempeño a ésta estrategia didáctica?

APARTADO IV

DISEÑO METODOLÓGICO

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Tipo de estudio.

La presente investigación por las características que muestra la recolección, se encuentra en el enfoque cualitativo porque al aplicar la estrategia juego lúdico se beneficiaran los estudiantes de octavo grado en su aprendizaje significativo ya que no se utilizan datos estadísticos. Como lo afirma (Sampieri 2006) el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afirmar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

Según la investigación es de corte transversal porque los datos fueron recolectados en momentos y tiempos determinados. Como señala (Sampieri 2006) el diseño transversal es una investigación que recopila datos en un momento único.

Otro de los aspectos de la investigación es de tipo descriptiva porque se hizo una descripción de la situación en el aula de clase de octavo grado del centro Epifanía con respecto a las estrategias didácticas aplicadas por el docente en el aula. En donde señala (Sampieri 2006) los estudios descriptivos mide, evalúan y recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar.

4.2. Ubicación geográfica del estudio.

El estudio que se realizó esta ubicado geográficamente en la escuela Epifanía, el cual se debe su nombre a una señora que voluntariamente impartía clases a los niños de la comunidad; así como en su casa. El centro está ubicado en la carretera Granada Nandaime en el kilómetro 52 ½; del municipio de Granada, (comunidad el hormigón) de esta ciudad.

Actualmente el centro atiende las modalidades de Preescolar con una matrícula de 54, en edades de cuatro a seis años y de ambos sexos, Primaria con 162, en edades de siete a trece años, siendo del sexo femenino el mayor número de estudiantes; en cuanto a secundaria, con 145 estudiantes; en edades de doce a veintiún años, predominando más el sexo femenino y tres son repitentes del sexo masculino. Las modalidades son atendidas en los turnos Matutino y Vespertino respectivamente, con horarios de 7 am a 12pm para la educación primaria, y de 12:30pm a 5:30pm para la educación secundaria. La matrícula actual es de 308 estudiantes, atendidos por un personal docente de: 2 docentes de preescolar, una con licenciatura en Psicología infantil y otra docente con el título de maestro de educación primaria; 6 de primaria, con el título de maestro de educación primaria y 12 de secundaria, en su mayoría título de licenciados en ciencias de la educación, dos con maestrías y otros con otras especialidades; para un total de 18 docentes de aula y 5 en el área administrativa. Las asignaturas que se imparten son las del pensum educativo, según el MINED con 20 horas clases y 5 planeadas para un total de 25 horas clases para la zona rural; el ambiente de la escuela es tranquilo, se programan actividades recreativas tales como competencias de fútbol, ferias gastronómicas y científicas; también se imparten clases de agricultura para huertos.

El centro consta de 3 pabellones; los cuales tienen 3 aulas cada uno, haciendo un total de 9 aulas con suficientes sillas y las paredes de adentro y afuera están pintadas. La mayoría de las aulas poseen escritorio para los docentes con sus sillas.

Los servicios higiénicos se encuentran en buen estado y tienen cerradura interna. El muro perimetral está en buen estado y es seguro para los alumnos; ya que no tiene orificios y consta de serpentines en la parte superior de este.

El centro cuenta también con un gran patio, en el cual realizan las actividades deportivas y ferias y una biblioteca que está en buen estado.

La Dirección está en buen estado, pintada y equipada con tres escritorios con sus sillas, en ella siempre está todo el tiempo el jefe de áreas del centro; además de los conserjes de la mañana y la tarde; así como el CPF encargado del cuidado de este por las noches. En las reuniones de padres de familia hay buena asistencia de ellos, así como la visita de ellos por la tarde. El centro no cuenta con una sala de maestros, pero si una sala TIC para secundaria, y una bodega pequeña para guardar los alimentos de la merienda escolar.

Los estudiantes provienen de la comunidad, lo que hace que las características de los grupos sean mayormente uniforme en cuanto a condiciones económicas y socio-culturales , porque provienen de familia en su mayoría con una situación económica no muy estable con un promedio de ingresos mensual de 5000 córdobas y otros inferiores ya que los padres o tutores no cuentan con un empleo estable y seguro o algunos son negocios por cuenta propia como pulperías, , por lo que podemos decir que existen muchas limitantes en cuanto a los materiales didácticos, inasistencia por falta de alimentos, etc.; de igual manera el nivel de escolaridad en un 80% no son profesionales, el restante 20% cursaron grados superiores y tienen una profesión.

Dentro de los logros del centro cabe destacar: la construcción de una tarima y un auditorio, la construcción de un aula equipada para la clase de agricultura, el cambio de la malla perimetral, construcción de una tarima y rampla, participación de las jornadas de alfabetización, ferias científicas y gastronómicas, festivales de canto en inglés y español, la participación en el deporte de futbol; así como el equipamiento de computadoras e Internet.

4.3. Población.

La población del estudio está compuesta por 25 estudiantes del grupo de octavo grado sección en edades de 13 a 15 años, turno vespertino del centro Epifanía, ya que éste centro cuenta con una sección de octavo grado que es el objeto de estudio.

4.4. Muestra.

La muestra del estudio refiere a 12 estudiantes de la asignatura ciencias naturales del octavo grado a los cuales se les proporciono la encuesta para contestarla. Así como lo dice (Sampieri 2006) la muestra en el proceso cualitativo, es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etcétera, sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo de la población que se estudia.

4.5. Criterios de inclusión.

Para hacer efectiva la realización de esta investigación se incluyó:

- a. Los estudiantes del octavo grado del centro Epifanía

4.6. Criterios de exclusión.

- a. Grados del centro Epifanía (séptimo, noveno, décimo y undécimo grado) que no participan en la investigación.

4.7. Materiales y métodos.

4.7.1. Métodos:

Se utilizó el método cualitativo por el tipo de estudio que se desarrolló. Además se recurrió:

- a) Revisión de literatura específica.

- b) Reunión con tutora de la tesis.
- c) Visitas a la Biblioteca (por línea)

4.7.2. Materiales:

- Para recolectar información:

Para realizar la investigación se aplicaron los siguientes instrumentos de recolección de información:

- a. Entrevistas a docentes de la asignatura de ciencias naturales con preguntas abiertas. La entrevista, es un instrumento que ayuda a tener un contacto más directo con el entrevistado y tiene como finalidad la obtención de la información objetiva. Como asegura (Sampieri 2006) la entrevista es una reunión para intercambiar entre una persona (entrevistador) y otra (entrevistado).
- b. La encuesta a estudiantes de la asignatura de ciencias naturales con preguntas cerradas. Como lo dice (Trespalacios,etal2010) las encuestas son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.
- c. La Observación directa a los estudiantes y docentes de la asignatura de ciencias naturales. Según (Sampieri 2006) en la investigación cualitativa necesitamos estar entrenados para observar y es diferente de simplemente ver (lo cual hacemos cotidianamente). Es una cuestión de grado y la “observación investigativa” no se limita al sentido de la vista, implica todos los sentidos. La observación es importante porque permite un contacto más cercano con el fenómeno de investigación y el conocimiento más objetivo de sus características.

- Para procesar información.

Para llevar a efecto el estudio se hizo necesaria también la utilización de los siguientes materiales o fuentes de documentación:

- a) Consulta electrónica

Matriz de Descriptores

Objetivos Específicos	Preguntas Directrices	Preguntas Específicas	Informantes	Instrumentos
<p>1- Identificar las estrategias didácticas que utiliza la docente para el desarrollo del contenido la "Gametogénesis" en la asignatura ciencias naturales en octavo grado del II semestre 2018.</p>	<p>¿Qué estrategia didáctica utiliza la docente de Ciencias Naturales de octavo grado?</p>	<p>¿Qué tipo de estrategias didácticas planifica la docente en la asignatura Ciencias Naturales?</p> <p>¿Qué tipo de estrategia didáctica utiliza la docente actualmente en el desarrollo del contenido la gametogénesis?</p>	<p>Docente</p>	<p>Entrevista</p>
<p>2-Identificar las técnicas para desarrollar la estrategia didáctica juego lúdico, en la mejora de la relación teoría con la práctica de la asignatura Ciencias Naturales en octavo grado</p>	<p>¿Qué impacto tienen las técnicas que permitan desarrollar la estrategia didáctica juego lúdico para el desarrollo del contenido la gametogénesis en la asignatura Ciencias</p>	<p>¿Conoce la docente y ha aplicado juego lúdico como estrategia didáctica?</p> <p>¿Qué estrategias de enseñanza emplean los estudiantes al momento de la clase?</p>	<p>Docente</p> <p>Estudiantes</p>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

	Naturales de octavo grado?			
3-Utilizar los recursos adecuados en la estrategia didáctica juego lúdico, para el desempeño de la asignatura ciencias naturales en octavo grado.	¿Qué recursos son los más adecuados para darle desempeño a ésta estrategia didáctica?	Le gustaría ser capacitada para hacer uso de la estrategia juego lúdico en la clase de ciencias naturales. les gustaría recibir refuerzo académico haciendo uso de la herramienta kahoot	Docente Estudiantes	Entrevista Encuesta

Unidad didáctica

Unidad: II La gametogénesis

Fecha: 8 de marzo 2019

Disciplina: ciencias físico naturales **Asignatura:** ciencias naturales.

Grado: 8º **Nº de sesión:** 1 **Tiempo:** 90 Minutos

Competencia: explica la importancia de la gametogénesis para la reproducción y la preservación de la especie humana.

Eje transversal: Familia y Sexualidad

Indicador de logro	contenidos	Estrategia metodológicas	Actividades sugeridas para reforzamiento y evaluación del contenido gametogénesis	Actividades de evaluación	Actividades de cierre
Describe el proceso de la espermatogénesis y ovogénesis, estableciendo semejanza y diferencias entre estos procesos, a través de la utilización de la tecnología educativa (kahoot) para evidenciar en	- La Gametogénesis: Espermatogénesis. Ovogénesis. Fases Semejanza y diferencias.	Organización del aula. -presentación de video para introducir el contenido: "la gametogénesis -organización de equipos de trabajo para realizar las actividades de afianzamiento y evaluación del contenido "la gametogénesis	Orientaciones generales: -Los 12 estudiantes se dirigen al aula TIC. -se organizan en grupos de 3 integrantes. -Observaran un video de afianzamiento del contenido. -se solicita a cada grupo que elija un	En equipos de tres estudiantes realizaran las actividades haciendo uso de la herramienta kahoot. 1-¿A qué edad comienza la producción de espermatozoides ? 2-las células de los tubos seminíferos se encuentran	En plenario los estudiantes discutirán las siguientes preguntas. ¿Qué les pareció la clase? ¿Qué te motivo? ¿Te gusto la herramienta kahoot? ¿Contribuyo en tu aprendizaje la

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANIA- GRANADA.

<p>los estudiantes el conocimiento adquirido.</p> <p>Manifiestar el orden y respeto en las actividades sugeridas por el docente.</p> <p>Promover el compañerismo y solidaridad en las actividades realizadas</p>		<p>haciendo uso de la herramienta kahoot.</p>	<p>moderador, que es el que va a manipular cada ordenador.</p> <p>-se les indica entrar al buscador Google e ingresar a la dirección: www. Kahoot.it</p> <p>-una vez ingresado se les solicita escribir un Nº PIN que les facilita el docente y les permite acceder a la plataforma kahoot que el docente previamente elaboro.</p> <p>-se les pedirá el nombre de uno de los integrantes del grupo o apodo.</p> <p>-se les indica que estarán viendo las actividades de</p>	<p>tapizadas por célula sexuales llamadas:</p> <p>3-¿En cuántos días se realiza la espermatogénesis?</p> <p>4-¿Qué es la espermatogénesis?</p> <p>5-¿Cuánto dura el proceso de producción de espermatozoide?</p> <p>6-¿Que es la ovogénesis?</p> <p>7-¿ En qué se diferencia la espermatogénesis de la ovogénesis</p>	<p>herramienta kahoot?</p>
--	--	---	--	---	----------------------------

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

			<p>la herramienta en una pantalla, a través de un data show; ahí mismo se estarán presentando los resultados obtenidos del juego en un podio.</p> <p>Una vez concluido el juego los estudiantes se reunirán para exponer en plenario sus aportes acerca de la valoración de la herramienta.</p> <p>(Actividades de Cierre).</p>		
--	--	--	---	--	--

Plan de Clases

Unidad: II La gametogénesis

Fecha: 8 de marzo 2019

Disciplina: ciencias físico naturales **Asignatura:** ciencias naturales.

Grado: 8º **Nº de sesión:** 1 **Tiempo:** 90 Minutos

Competencia: explica la importancia de la gametogénesis para la reproducción y la preservación de la especie humana.

Eje transversal: Familia y Sexualidad

Indicador de logro: Describe el proceso de la espermatogénesis y ovogénesis, estableciendo semejanza y diferencias entre estos procesos, a través de la utilización de la tecnología educativa (kahoot) para evidenciar en los estudiantes el conocimiento adquirido.

Manifestar el orden y respeto en las actividades sugeridas por el docente.

Promover el compañerismo y solidaridad en las actividades realizadas

Contenido: La Gametogénesis

-Espermatogénesis.

-Ovogénesis.

- Fases
- Semejanza y diferencias

Actividades Generales

- Saludo fraterno a los estudiantes
- Verificar el porte y aspecto de los estudiantes
- Supervisar que el salón de clases este limpio y ordenado
- Control de asistencia

Actividades Iniciales

- Dar a conocer el contenido y el indicador de logro.

Actividades de Desarrollo

- Orientaciones generales de las normas de comportamiento en el aula TIC.
- Los 12 estudiantes se dirigen al aula TIC para realizar las actividades correspondientes de la plataforma kahoot.

- Los estudiantes se organizan en grupos de tres para contestar las preguntas del kahoot, que el docente previamente elaboro.
- Los estudiantes observaran un video de afianzamiento del contenido.
- se solicita a cada grupo que elija un moderador, que es el que va a manipular cada ordenador.
- se les indica entrar al buscador Google e ingresar a la dirección: **www. Kahoot.it**
- una vez ingresado se les solicita escribir un N° PIN que les facilita el docente y les permite acceder a la plataforma kahoot que el docente previamente elaboro.
- se les pedirá el nombre de uno de los integrantes del grupo o apodo.
- se les indica que estarán viendo las actividades de la herramienta en una pantalla, a través de un data show.

Actividades de Evaluación

En equipos de tres estudiantes realizaran las actividades haciendo uso de la herramienta kahoot.

1-¿A qué edad comienza la producción de espermatozoides?

2-las células de los tubos seminíferos se encuentran tapizadas por célula sexuales llamadas:

3-¿En cuántos días se realiza la espermatogénesis?

4-¿Qué es la espermatogénesis?

5-¿Cuánto dura el proceso de producción de espermatozoide?

6-¿Que es la ovogénesis?

7-¿En qué se diferencia la espermatogénesis de la ovogénesis?

Actividades de cierre

En plenario los estudiantes discutirán las siguientes preguntas.

1- ¿Qué les pareció la clase?

2- ¿Qué te motivo?

3- ¿Te gusto la herramienta kahoot?

4- ¿Contribuyo en tu aprendizaje la herramienta kahoot?

APARTADO V

ANÁLISIS DE RESULTADOS

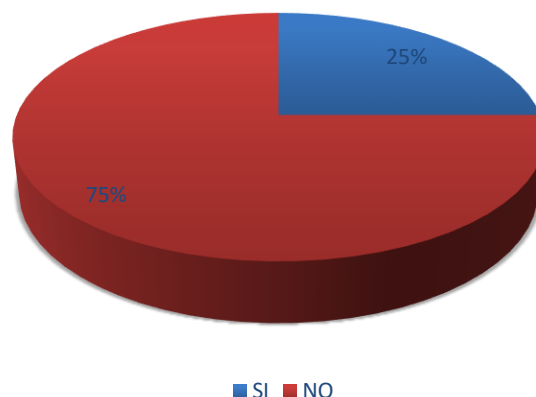
5. Análisis de resultados

A partir de la encuesta realizada a 12 estudiantes del octavo grado de la escuela Epifanía, haciendo mención que se realizó, con el propósito fundamental de conocer que aspectos metodológicos, estrategias y técnicas utilizan con la docente en el aula de clases, en los contenidos de la asignatura Ciencias Naturales, obteniendo así los resultados que se muestran en las gráficas siguientes:

Uno de los principales aspectos que se desea conocer es el tipo de aprendizaje que adquieren los estudiantes en la clase de ciencias naturales.

Al preguntar a los estudiantes como consideran el aprendizaje brindado por la docente en la clase de ciencias naturales, ellos respondieron: el 75% afirman que la clase se obtiene de manera difícil y un 25% dicen que se obtiene de manera fácil. (Ver grafica 1).

Aprendizaje: Nivel de Dificultad

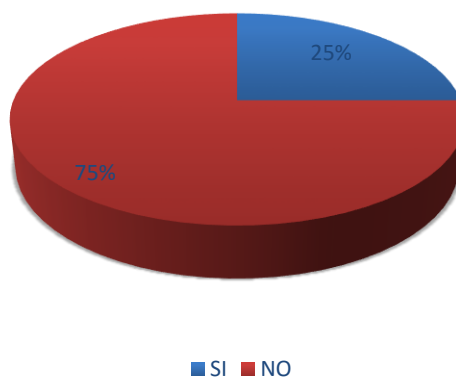


Grafica 1. Aprendizaje que reciben los estudiantes en la clase de Naturales.

Sin embargo, al preguntarle si consideran que la clase de ciencias naturales la obtiene de manera dinámica, un 75% dice que es una clase no dinámica, debido a que la docente no utiliza las estrategias didácticas adecuadas para su aprendizaje

que motiven al estudiante a participar y adquirir los conocimientos de manera más práctica, seguido por un 25% que considera que la clase Ciencias Naturales se obtiene de forma dinámica (ver grafica 2).

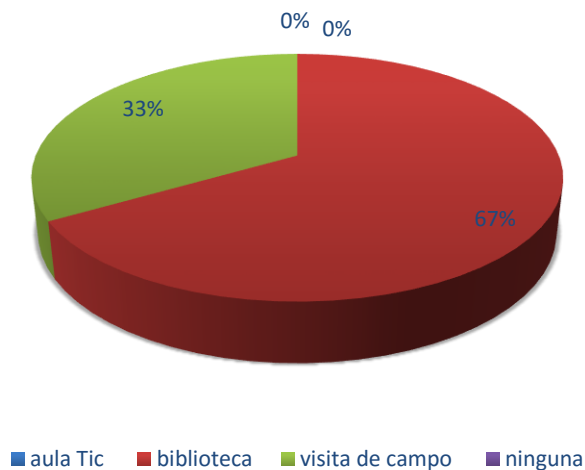
clase: Dinámica



Grafica 2. Aprendizaje que reciben los estudiantes en la clase de Ciencias Naturales.

Al conocer sobre los espacios que visitan en la clase de ciencias naturales, al momento de recibir los contenidos de la clase, un 67% afirman que visitan la biblioteca y un 33% que realizan visitas de campos (ver grafica 3).

Espacios



Grafica 3. Espacios visitados por los estudiantes en la clase de ciencias naturales.

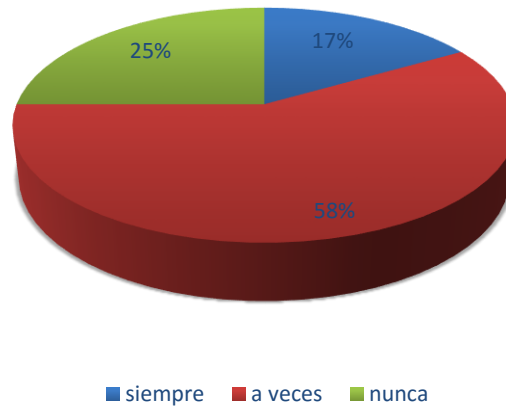
Al preguntarles si sienten satisfecho en la clase de ciencias naturales, sus respuestas fueron: el 58% a veces se sienten satisfechos, el 25% siempre se siente satisfecho y el 17% nunca quedan satisfecho. (Ver grafica 4).



Grafica 4. Satisfacción brindada en la clase de ciencias naturales.

Al contestar la interrogante, ¿Comprendes la información que te brinda el docente en CCNN?, las respuestas fueron: El 58% de los estudiantes a veces comprende la información que brinda el docente, el 25% nunca comprende la información, y el 17% siempre comprende la información brindada por el docente. (Ver grafica 5).

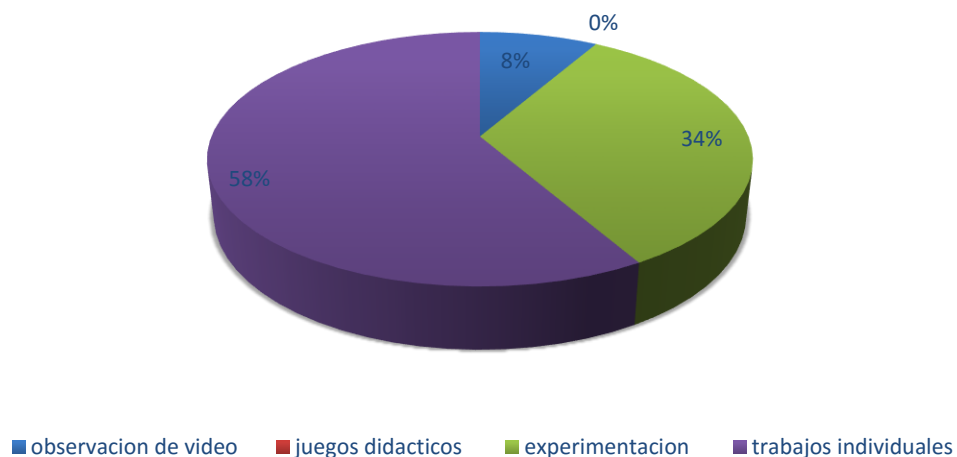
comprensión



Grafica 5. Comprensión de la información que brinda la docente a los estudiantes.

Al pedir a los estudiantes identificar el tipo de técnicas que el docente utiliza en la clase de CCNN para enriquecer su aprendizaje, estos respondieron: El 59% de los estudiantes realizan trabajos individuales, el 34% utilizan la técnica de experimentación y el 8% la observación de videos. (Ver grafica 6).

Técnicas



Grafica 6. Técnicas que utiliza el docente en la clase ciencias naturales.

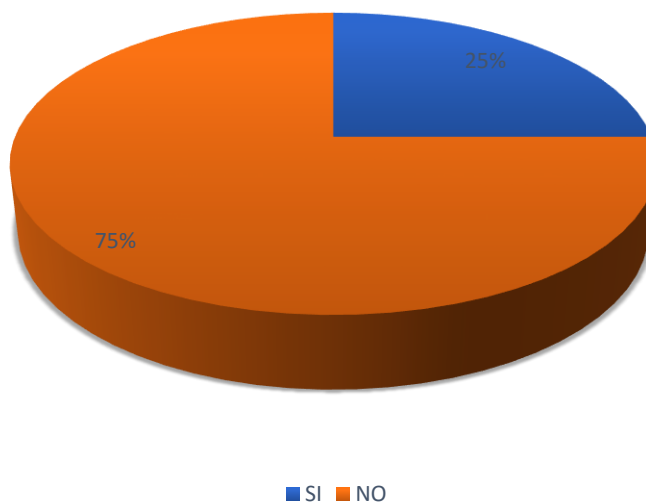
Sin embargo, al preguntarles si sienten fácil la evaluación que realiza la docente en la clase de ciencias naturales, estos contestaron: El 83% consideran que la clase de Ciencias naturales se obtiene de forma difícil, porque solo realizan investigaciones y el 17% de forma fácil porque solo hacen uso de libros. (Ver grafica 7).



Grafica 7. Modo de evaluar la docente la clase de ciencias naturales

Al momento de preguntarles si les gustaría visitar lugares en la clase de ciencias naturales, respondieron un 75% que no les gustaría visitar lugares para aprender ciencias naturales y un 25% dijo que si les gustaría visitar lugares para aprender mejor las ciencias naturales. (Ver grafica 8).

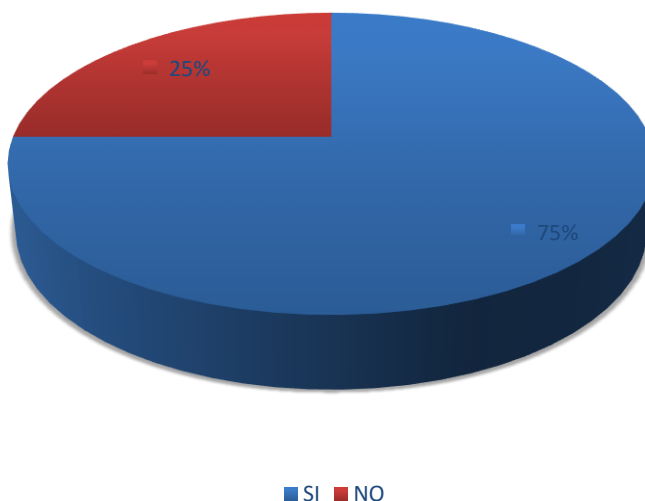
Visita a lugares



Grafica 8. Visitando lugares para aprender ciencias naturales.

Por otra parte, también se les pregunto si les gustaría que la clase de ciencias naturales fuese visitando el aula TIC y un 75% dice si le gustaría visitar el aula TIC y un 25% dijo que no le gusta el aula TIC.(ver grafica 9).

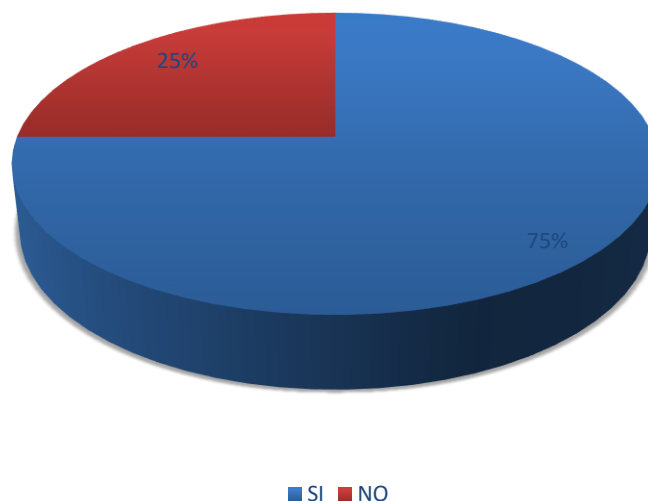
Visita al aula TIC



Grafica 9. Visita al aula TIC para aprender ciencias naturales.

Así mismo, se les pregunto si les gustaría aprender ciencias naturales por medio de medio de juegos lúdicos y estos respondieron: un 75% que les gustaría que la clase de ciencias naturales fuera por medio de juegos y el 25% no les gustaría que fuera por medio de juegos. (Ver grafica 10).

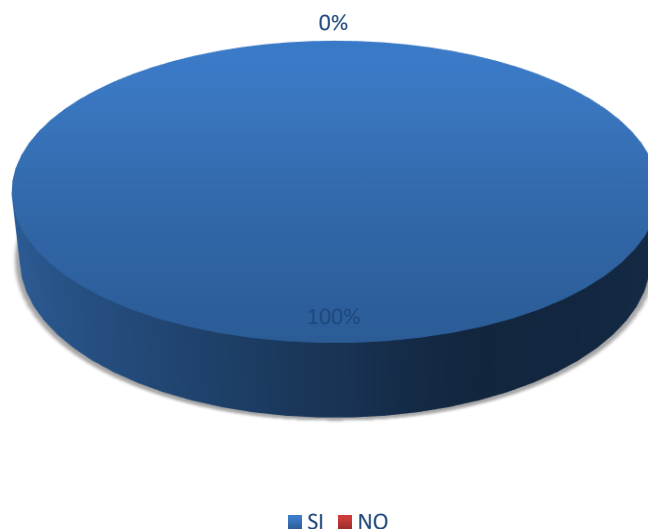
Aplicacion estrategia Juego Lúdico



Grafica 10. Aplicación de la estrategia juego lúdico para aprender ciencias naturales.

Con el interés de conocer, como la docente organiza a los estudiantes para evaluar la case de ciencias naturales, se les pregunto a ellos y estos respondieron en un 100% que la docente los pone a trabajar de manera individual, para evaluar la asignatura, lo que hace que no interactúen entre sí con los demás compañeros. (Ver grafica 11).

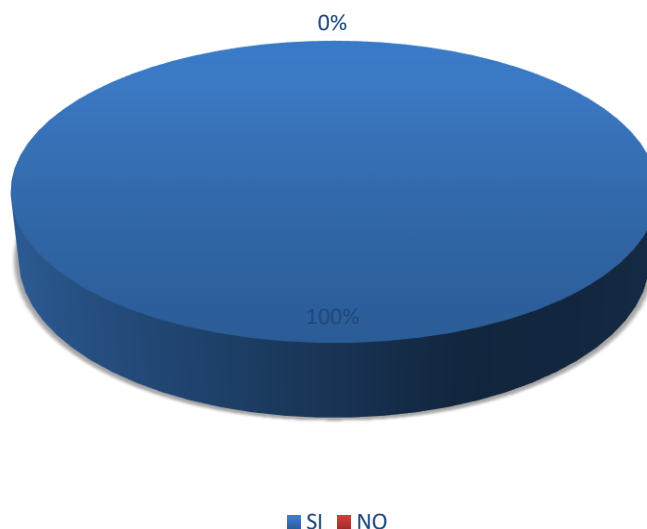
Trabajo individual



Grafica 11. Trabajo individual, para evaluar la clase de ciencias naturales.

Así mismo, se les pregunto si el tipo de tareas que realizan con la docente, es del tipo investigativo, todos contestaron en un 100% que realizan tareas por medio de la investigación. (Ver grafica 12).

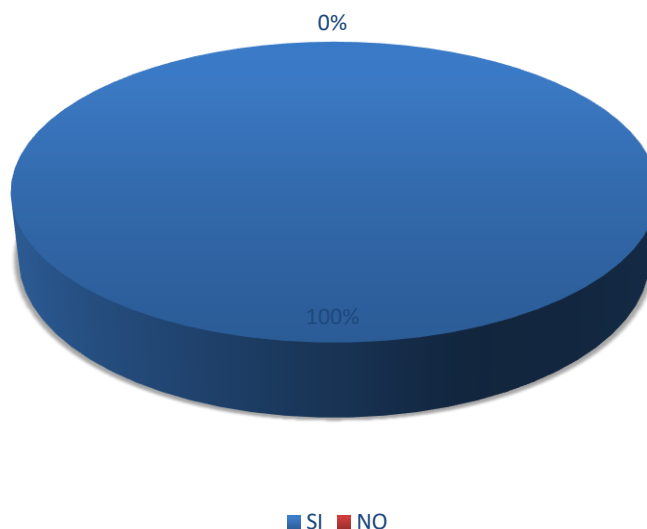
Tipo de tareas: Investigación



Grafica 12. Tipo de tareas asignadas por la docente, a través de la investigación

De igual manera, se les pregunto si el tipo de tareas que realizan con la docente, es por medio de preguntas, todos contestaron en un 100% que realizan tareas por medio de preguntas. (Ver grafica 13).

Tipo de tareas: preguntas



Grafica 13. Tipo de tareas asignadas por la docente, por medio de preguntas.

Al realizar la encuesta a los 12 Estudiantes del Octavo Grado de la Escuela Epifanía, tiene como objeto indagar sobre la aplicación (si les gusto, si fue fácil su uso y actividades, si contribuyo en su aprendizaje) de la herramienta Kahoot para la mejora del sistema de evaluación en la asignatura Ciencias Naturales, evidenciando así los resultados que se muestran en las gráficas siguientes.

Al preguntar a los estudiantes si les gusto el uso de la herramienta, el 100% de los estudiantes les gustó el uso de la herramienta Kahoot; ya que les motivo la clase, participando activamente y logrando con ésto una clase dinámica y un aprendizaje más fácil (ver gráfico 1).

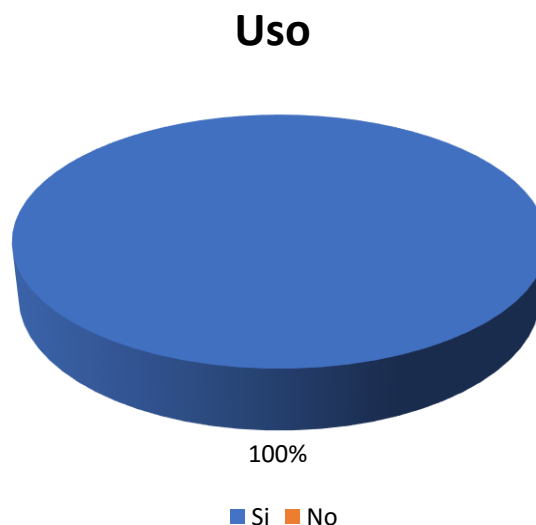


Gráfico 1. Uso de la herramienta kahoot en la clase de Ciencias Naturales.

De igual manera, se les pregunto si la herramienta kahoot fue de fácil manejo para ello, respondiendo lo siguiente: El 92% de los estudiantes consideran que la herramienta Kahoot es de fácil manejo para un mejor aprendizaje y el 8% de los estudiantes considera que es difícil ya que no hacen uso de herramientas tecnológicas (ver gráfico 2).

Manejo

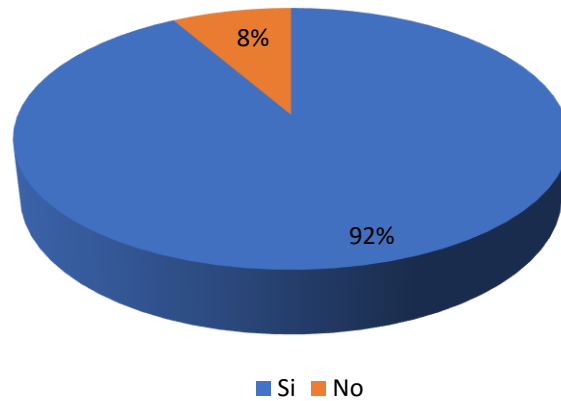


Grafico 2. Manejo de la herramienta kahoot por parte de los estudiantes.

Así mismo se les pregunto si las actividades que realizaron con la herramienta fueron fáciles de realizar, éstos respondieron: El 100%de los estudiantes consideran que las actividades que presenta la herramienta Kahoot son fáciles de realizar; ya que éstos lograron realizar todas las actividades y obtener buenos resultados, haciendo más fácil su aprendizaje.(ver gráfico 3).

Actividades

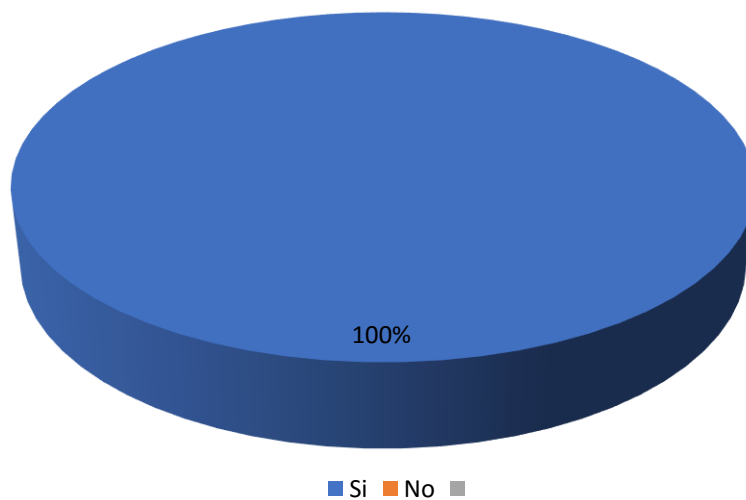


Grafico 3. Actividades realizadas con la herramienta kahoot

Con el interés de conocer si los estudiantes les gustaría recibir refuerzo académico haciendo uso de la herramienta kahoot, estos contestaron: El 100% de los estudiantes desearía recibir refuerzo académico a través de la herramienta Kahoot para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.(Ver gráfico 4).

Refuerzo Académico

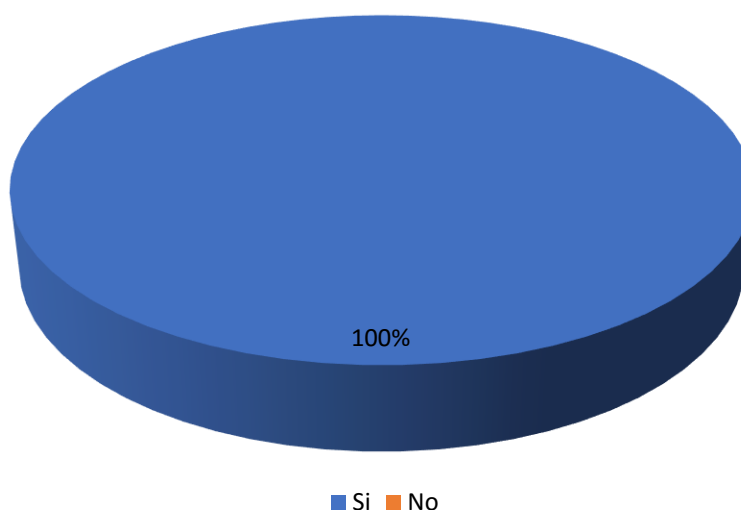


Gráfico 4. Refuerzo académico, aplicando la herramienta kahoot

Al momento de preguntarles, si la herramienta kahoot contribuyo en su aprendizaje, éstos respondieron: El 100% de los estudiantes expresaron que la herramienta Kahoot contribuyo en su aprendizaje, obteniendo resultados satisfactorios y significativos.(ver grafico 5).

Contribución

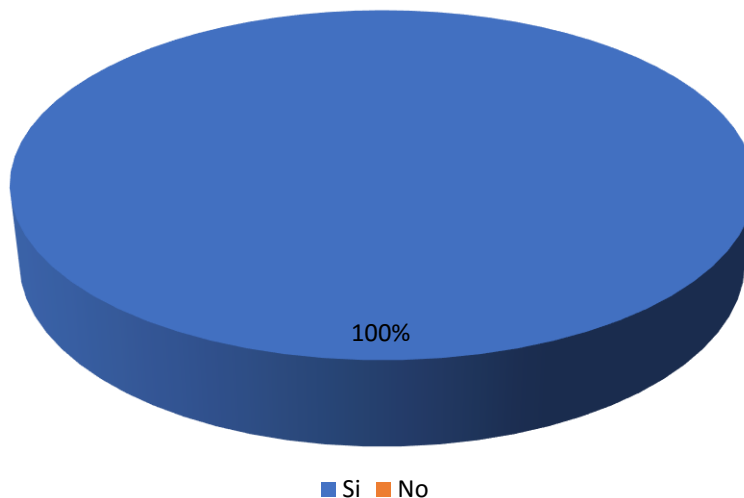


Grafico 5. Contribución de la herramienta kahoot en el aprendizaje de los estudiantes

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

5.1. Entrevista realizada a la docente se realizó con el propósito fundamental de conocer si aplicaba estrategias didácticas innovadoras o simplemente trabajaba de forma tradicionalista en el aula de clase en la asignatura Ciencias Naturales.

Cuadro Nº 1 síntesis de la entrevista realizada a la docente.

ASPECTOS	RESPUESTA DE LA DOCENTE
Tipo de estrategia que utiliza actualmente en el contenido la gametogénesis en los alumnos de octavo grado.	Trabajo individual, investigación, exposición, lectura, gráficos.
Problemas al aplicar las estrategias	Poca integración a los trabajos orientados.
¿Conoce y ha aplicado la estrategia juego lúdico?	Desconoce y no la ha aplicado.
¿Considera que la estrategia juego lúdico genera motivación e incidirá en mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?	Desconoce porque no la ha aplicado.
¿Le gustaría ser capacitada para aplicar de la estrategia juego lúdico y hacer uso de la herramienta kahoot en la clase de ciencias naturales? ¿Porque?	Considera que si le gustaría ser capacitada en el uso de esa estrategia, para que el alumno analice con mayor facilidad los contenidos y sea una clase más dinámica.

De acuerdo con la información brindada por la docente en la entrevista realizada se pudo apreciar que ella; utiliza actualmente en el contenido la gametogénesis, la investigación, exposición, trabajo individual, lectura, gráficos alusivos al contenido. La entrevista realizada a los 12 estudiantes de octavo grado coincide que las estrategias más utilizadas por la docente son la investigación y el trabajo individual **(Ver gráfico 11 y 12).**

A través de observaciones directas de clases, se detectó que las estrategias utilizadas por la docente son muy tradicionalistas, en el que el estudiantes no interpreta ni analiza el contenido; provocando así que tenga problemas al aplicar las estrategias, conllevando con ella la poca integración a los trabajos asignados.

De acuerdo con el autor (Rué, 2008), el proceso de aprendizaje a los estudiantes les permite intercambiar ideas y aprendizajes con otros compañeros, comprender mejor la teoría, gestionar relaciones personales en el desarrollo de los trabajos, corregir mutuamente los trabajos entre compañeros, elaborar y desarrollar actividades propias. En definitiva, el proceso de enseñanza aprendizaje se hace más atractivo.

Como puede observarse en el cuadro número 1, la docente desconoce y no ha aplicado la estrategia didáctica en las clases de ciencias naturales, producto del desconocimiento de ésta, no incidiendo significativamente en el aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a la pregunta si le gustaría ser capacitada haciendo uso de la estrategia juego lúdico, ésta le gustaría prepararse para que su clase sea más dinámica.

5.2. Observación realizada por el grupo de investigación se realizó con el propósito fundamental de conocer si la docente aplica las funciones didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje y algunos aspectos observados durante el desarrollo del contenido en clase de Ciencias Naturales.

Cuadro Nº 2 síntesis de la observación realizada por el grupo de investigación.

ASPECTOS OBSERVADOS	PERSEPCION DE LAS OBSERVACIONES
Organización del aula de clases	Indisciplina, desorden.
Exploración de conocimientos previos.	No existe control de los conocimientos previos.
Metodología empleada durante la clase	Tradicional
Estrategias didácticas empleadas durante la clase.	Investigación Exposición Lluvia de ideas Gráficos
Participación durante la clase	Poca participación.
Interrelación entre docente-estudiante, estudiante- estudiante.	Poca comunicación entre docente- estudiante. Relación mutua entre compañeros.
Actitud de los estudiantes durante la clase.	Indisciplina Poco interés en el desarrollo de la clase.
Motivación de los estudiantes durante la clase.	Poca motivación durante la clase.
Tipo de evaluación utilizada.	Pruebas escritas Trabajo escritos

Según lo observado y reflejado en el cuadro, se afirma que en la asignatura impartida por la docente, los alumnos demostraron indisciplina, desorden, poco interés en el desarrollo de la clase y había poca comunicación entre docente-estudiante, producto de la aplicación de estrategias no adecuadas, según la situación o contexto.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

Se Debe de estar claro que los medios para evaluar, deben de variar de acuerdo al tema, para que esto motive a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, pero el MINED no proporciona a los docentes las suficientes capacitaciones para que los estudiantes, presenten más interés en la clase.

5.3. ANALISIS COMPARATIVO: se realizó con el objetivo de comparar resultados de los conocimientos adquiridos antes y después de aplicar la estrategia didáctica.

Cuadro №3. Síntesis de resultados encontrados (antes) y alcanzados (después).

ASPECTOS	PROBLEMÁTICA ENCONTRADA	LOGROS ALCANZADOS
Organización del aula de clases	Indisciplina, desorden.	Disciplina, orden, trabajo en equipo.
Afianza los contenidos abordados del día anterior.	No existe un afianzamiento de los contenidos brindados en la clase anterior.	Existe un afianzamiento de los conocimientos brindados en la clase anterior (video de afianzamiento).
Utiliza material didáctico para apoyarse en el proceso de enseñanza.	Utiliza libro, lápiz y cuaderno.	Utiliza computadora.
Utiliza la técnica: debate, exposición, trabajo grupal e investigación.	Utiliza la técnica: trabajo individual, investigación, exposición.	Utiliza la técnica debate, trabajo grupal.
Hace uso de los recursos para ayudarse en su aprendizaje.	pizarra	Monitor, Datashow.
Metodología que recibe durante la clase	Tradicional	Constructivista (aprendiendo Jugando). Los estudiantes expresan interés y ganas de conocer la estrategia juego lúdico (adquisición de conceptos).

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON
LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.**

Estrategias didácticas que aplica durante la clase.	Investigación Exposición Lluvia de ideas Gráficos	Juego lúdico (aplicación herramienta Kahoot).
Participación durante la clase	Poca participación.	Activa- participativa
Interrelación entre docente-estudiante, estudiante-estudiante.	Poca comunicación entre docente- estudiante. Relación mutua entre compañeros.	Buena comunicación y relación entre docente- estudiante, estudiante- estudiante.
Actitud durante la clase.	Indisciplina Poco interés en el desarrollo de la clase.	Disciplina e interés en el desarrollo de la clase.
Motivación durante la clase.	Poca motivación durante la clase.	Motivación, clase más amena y dinámica.
Tipo de evaluación utilizada.	Pruebas escritas Trabajo escritos	Actividades de la herramienta kahoot. (Respondiendo preguntas a través del juego).

APARTADO VI

CONCLUSIONES

6. Conclusiones

Se le dio respuesta a los tres objetivos específicos identificando la estrategia didáctica juego lúdico para mejorar la teoría con la práctica en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de octavo grado en el contenido la gametogénesis.

Las estrategias didácticas que aplica la docente para la enseñanza de las Ciencias Naturales están acorde a las que establece los lineamientos curriculares, pero las estrategias que implementa para guiar el proceso de aprendizaje como: la investigación, exposición, el uso de pizarra, copia del libro, trabajos individuales, pruebas cortas; son repetitivas y por tanto tienden a ser rutinarias y aburridas para los estudiantes; siendo éstas no suficientes para lograr la motivación, el interés y la relación de la teoría con la práctica de los estudiantes de octavo grado

Con una buena implementación de técnicas para desarrollar las estrategias didácticas, favorece el interés, la motivación, la integración y promoción de aprendizajes significativos, logrando que la clase sea más emotiva y dinámica para los estudiantes, provocando que los estudiantes sean artífices de sus aprendizajes.

La utilización de los recursos didácticos juegan un papel fundamental, si se utilizan en el desarrollo del contenido. Los estudiantes y la docente valoran positivamente la utilización de los recursos; a través del uso de la herramienta kahoot, demostrando disposición y entusiasmo al aplicarla para el desarrollo del contenido la gametogénesis, y según las encuestas la mayoría de los estudiantes del octavo grado de la escuela Epifanía, opinan que la aplicación de la herramienta les permitió entender y aprender el contenido con mayor facilidad; obteniendo así un aprendizaje significativo en los estudiantes, valorándola a esta como un recurso didáctico que pueden utilizar los docentes en la asignatura de ciencias naturales y otras asignaturas de acuerdo al entorno que viven los estudiantes.

APARTADO VII

RECOMENDACIONES

7. Recomendaciones

- ❖ Que los docentes apliquen la estrategia didáctica juego lúdico, apoyados de la herramienta kahoot, para mejorar la relación de la teoría con la práctica y obtener así un aprendizaje significativo en los estudiantes.
- ❖ Procurar que las clases de ciencias naturales sean lo más dinámicas y motivadoras posibles, para despertar la curiosidad, ser más creativo, mas investigador a través del uso de la tecnología que brindan los recursos TIC.
- ❖ La auto preparación científica, investigativa y tecnológica del docente para el mejoramiento de los resultados tanto del estudiante como el docente.
- ❖ Hacer uso del aula TIC (informática), que garanticen una mayor efectividad en los procesos de fijación de conocimientos en los estudiantes, en pro de mejorar la calidad educativa de la escuela.
- ❖ Que los miembros del equipo de dirección realicen visitas de asesoría y seguimiento a la aplicación y efectividad de estrategias didácticas en los procesos de aula.

APARTADO VIII

BIBLIOGRAFÍA

8. Bibliografía

Pimienta, J. (2012). Estrategias de Enseñanza Aprendizaje (primera ed.)

Mexico: universidad Anahac.

Hernández Sampieri, Roberto Etal. (2004) Metodología de la Investigación. McGraw Hill Interamericana de México, S.A. de C.V. México.

Erazo, N. & Erazo, S. (2013). Creación de evaluaciones interactivas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales.

Massón, L. (2013). Utilización de recursos web 2.0 como herramientas para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Musical. Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador., Ambato.

Dellos, R. (2015). Kahoot A digital game resource for learning. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 4 (12) 49-52

Muños, M. (2016).Las TIC en educación: "kahoot!" como propuesta de Gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física.

Lapeyre, J. (2016). GLOSARIO PARA LA COMPETENCIA TIC Definiciones y breves explicaciones.

Meza, G & Saborío, M & Meynard, O. (2009) Programa de Estudios de Ciencias Naturales Educación Secundaria (7mo, 8vo y 9no grado), Managua, Nicaragua

Aparicio, M. (2013). Métodos, técnicas y estrategias

José M. Esteve(s/f) El sistema educativo ante la encrucijada del cambio social: una mirada hacia el futuro

Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa 04 Enero – Junio 2016.

Equipo elige educar: 15 razones para implementar juegos y dinamicas ludicas en tu clase. 2014.

Lopez, M. (2016). Aprendizaje Cooperativo: ventajas y Desventajas.

Ruiz, M. (2019). Educacion, Formacion.

Camila, L. (2018). Como aprenden los niños.

Tema para la educación. (2011).

Bunge, M. (2015).Epistemología: método científico

Parot, F. (2007).Método experimental.

Pillajo, G. (2014). Tipos de experimentación.

Morales, L. (2004). El juego Didáctico como Estrategia Utilizada por el Docente de Segunda Etapa de Educación Básica en el Bloque de Contenido Ciencia y Tecnología.

Kaplún, 1998. Pedagogía de la comunicación.

Webgrafía (Referencias Bibliograficas)

www.enlanubetic.com.es/2013/11/kahoot-aprendizaje-basado-en-el-juego.html)

www.grupoioe.es/para-que-sirven-las-tics/

WWW.UNESCO.ORG

www.monografias.com/docs/Herramientas-Tecnológicas-más-utilizadas-en-el-proceso

www.ecured.cu/Ciencias_Naturales

tareakahoot.blogspot.com/search/label/VENTAJAS%20Y%20DESVENTAJAS

APARTADO IX

ANEXOS

9. Anexos

Anexo 1. Encuesta dirigida a estudiantes.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA DE CARAZO
FAREM-CARAZO**

Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Naturales

Encuestas Dirigidas a estudiantes

Estimado estudiante la presente encuesta es con el propósito fundamental de obtener información sobre aspectos metodológicos, estrategias y técnicas que adquieres en el aula de clase en los contenidos de la asignatura Ciencias Naturales, siendo valioso su aporte para nuestro trabajo de seminario de graduación.

Datos Generales

Nombre del centro:

Fecha:

Disciplina:

Año:

Sexo:

- 1- ¿Consideras que tu aprendizaje en la clase de Ciencias Naturales se obtiene de forma fácil?

Si-----

No-----

- 2- ¿Consideras que tu aprendizaje en la clase de Ciencias Naturales se obtiene de forma dinámica?

Sí-----

No-----

3- ¿En la clase de Ciencias Naturales se visitan los siguientes espacios?

a-Aula TIC b-Biblioteca c-Visita de campo e-Ninguna

4- ¿Te sientes satisfecho en la clase de Ciencias Naturales?

a-A veces b-Nunca c- Siempre

5- ¿Comprendes la información que te brinda el docente de Ciencias Naturales?

a-Siempre b- A Veces c-Nunca

6- Marca con una X las técnicas que tu docente de Ciencias Naturales utiliza en la clase para enriquecer tu aprendizaje

a-Observación de videos b-Juego didáctico
d- Experimentación e-trabajos grupales

7- ¿consideras que la evaluación en la clase de Ciencias Naturales se obtiene de forma fácil?

Si----- No-----

8- ¿Consideras que la evaluación en la clase de Ciencias Naturales se obtiene de forma difícil?

Si----- No-----

9- Le gustaría que la clase de Ciencias naturales se diera visitando lugares?

Si----- No-----

10-Le gustaría que la clase de Ciencias naturales se diera visitando el aula TIC?

Si----- No-----

11-Le gustaría que la clase de Ciencias naturales se diera por medio de juego lúdico?

Si----- No-----

12- El docente organiza a los estudiantes en grupo para evaluar la clase?

Si----- No-----

13- El docente organiza a los estudiantes de forma individual para evaluar la clase?

Sí----- No-----

14-El tipo de tareas asignada por la docente es investigativa?

Si----- No-----

15-El tipo de tareas asignada por la docente es por medio de preguntas?

Si----- No-----

Anexo 2. Entrevista dirigida al docente.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA DE CARAZO
FAREM-CARAZO**

Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Naturales

Entrevistas Dirigidas al docente

Estimado docente la presente entrevista es con el propósito fundamental de recopilar información sobre las estrategias que aplica en el aula de clase en el contenido “Gametogénesis”, que será valioso para nuestro trabajo de seminario de graduación.

Datos Generales

Nombre del centro:

Fecha:

Disciplina:

Año:

- 1- Cuales estrategias didácticas usted aplica en el desarrollo de la clase de ciencias naturales?
- 2- ¿Qué estrategia didáctica utiliza actualmente en el contenido la gametogénesis en los alumnos de octavo grado?
- 3- ¿cuáles son los problemas que se le presentan al aplicar éstas estrategias didácticas?
- 4- Conoce y ha aplicado la estrategia juego lúdico?
- 5- ¿Considera que la estrategia juego lúdico genera motivación e incidirá en mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes?
- 6- ¿Le gustaría ser capacitada para poder aplicar la estrategia juego lúdico en la clase de ciencias naturales? ¿Por qué?

Anexo 3. Guía de observación directa al estudiantes.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA DE CARAZO
FAREM-CARAZO**

Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Naturales

Este instrumento ayuda a recopilar información de los alumnos de octavo grado en el desarrollo del contenido en la escuela Epifanía, ya que será importante para la investigación.

Guía de observación en el aula de clases

Datos generales

Nombre del centro:

Ubicación del centro:

Grado.:

Sección:

Turno:

Asignatura

Tiempo de observación:

- 1- Es atractiva para los estudiantes la aplicación y desarrollo de la estrategia utilizada por el docente en el aprendizaje del contenido impartido

Si----- No-----

- 2- Existe organización en el aula de clases

Si----- No-----

- 3- Hay exploración de conocimientos previos.

Si----- No-----

- 4- Los estudiantes presentan algunas dificultades durante la aplicación de las estrategias utilizadas por el docente

Si----- No-----

- 5- Los estudiantes muestran motivación al desarrollar las estrategias empleadas por el docente

Si----- No-----

- 6- Existe participación durante la clase

Si----- No-----

- 7- Muestran buena actitud los estudiantes durante la clase

Si----- No-----

ANEXO 4. Guia de observacion diercta a la docente.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN-MANAGUA
FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA DE CARAZO
FAREM-CARAZO**

Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Naturales

Este instrumento ayuda a recopilar información del docente de octavo grado en el desarrollo del contenido en la escuela Epifanía, ya que será importante para la investigación.

Guía de observación

Datos generales

Nombre del centro:

Ubicación del centro:

Grado.:

Sección:

Turno:

Asignatura

Tiempo de observación:

Objetivos de la visita

- 1- Comprobar la aplicación de las funciones didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje
- 2- Valorar el uso de las estrategias didácticas empleadas por el docente de ciencias naturales en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo del contenido

- 1- El docente explora los conocimientos previos de los estudiantes

Si----- No-----

2- Como emplea la metodología la maestra en el área de ciencias naturales

- a- Activa participativa
- b- Tradicional

3- Qué estrategia didáctica emplea el docente en el desarrollo de la clase

- a. ----- Lluvia de ideas
- b. ----- Investigación
- c. ----- Exposición
- d. ----- juego lúdico
- e. ----- Lectura con el libro de texto
- f. ----- Presentación de laminas
- g. ----- Debate
- h. ----- Cuadro sinóptico
- i. ----- Mapa conceptual

4- Los estudiantes participan activamente en clase

Si----- No-----

5- Los estudiantes se sienten motivados en el desarrollo de la clase

Si----- No-----

6- Es buena la interrelación entre docente-estudiante, estudiante- estudiante.

Si----- No-----

7- El docente utiliza juego lúdico en la clase observada

Si----- No-----

8- Como evalua la maestra la clase de ciencias naturales?

- a- Preguntas de control
- b- Pruebas escritas
- c- Trabajos escritos
- d- Atraves de juegos

Anexo 5. Encuesta a Estudiantes despues de aplicada la Estrategia.



Encuesta a estudiantes de 8vo grado de CCNN

La presente encuesta tiene como objeto indagar sobre la aplicación de la herramienta Kahoot para la mejora del sistema de evaluación en la asignatura Ciencias Naturales. Por favor responda de la manera más objetiva posible.

Instructivo: Marque con una x en la casilla que usted crea conveniente

1-Te gusto el uso de la herramienta kahoot

Sí----- No-----

2-Considera usted que la herramienta kahoot es de fácil manejo

Si----- No-----

3-Considera usted que las actividades que presenta la herramienta kahoot son fáciles de realizar.

Si----- No-----

4-Desearia recibir refuerzo académico a través de la aplicación de la herramienta kahoot.

SI----- No-----

Anexo 6. Ilustraciones de la intervencion de la Estrategia.



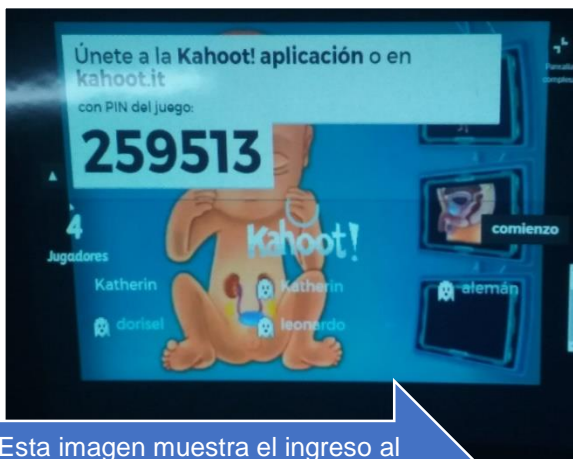
Estudiantes de Octavo grado y docentes investigadores

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.

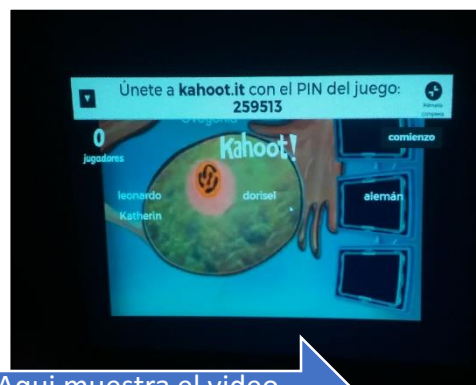


Estudiantes listos para iniciar con las actividades de la herramienta kahoot.

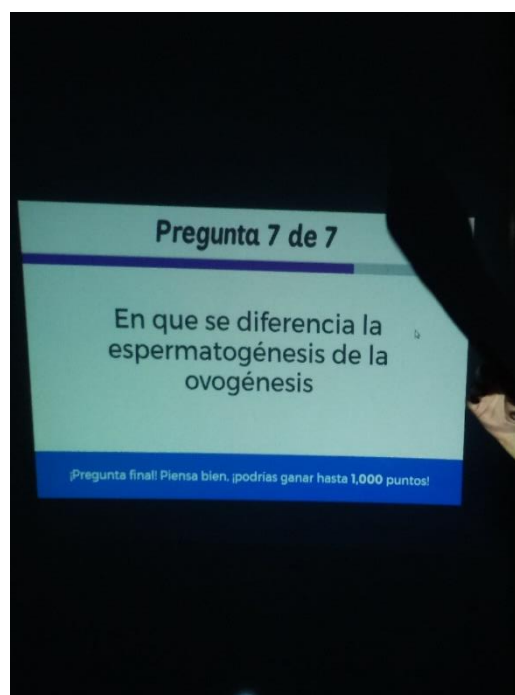
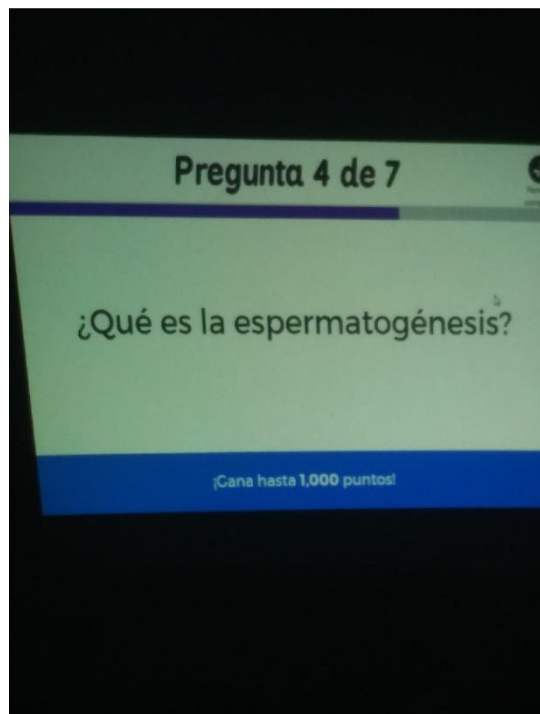
ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.



Esta imagen muestra el ingreso al numero pin

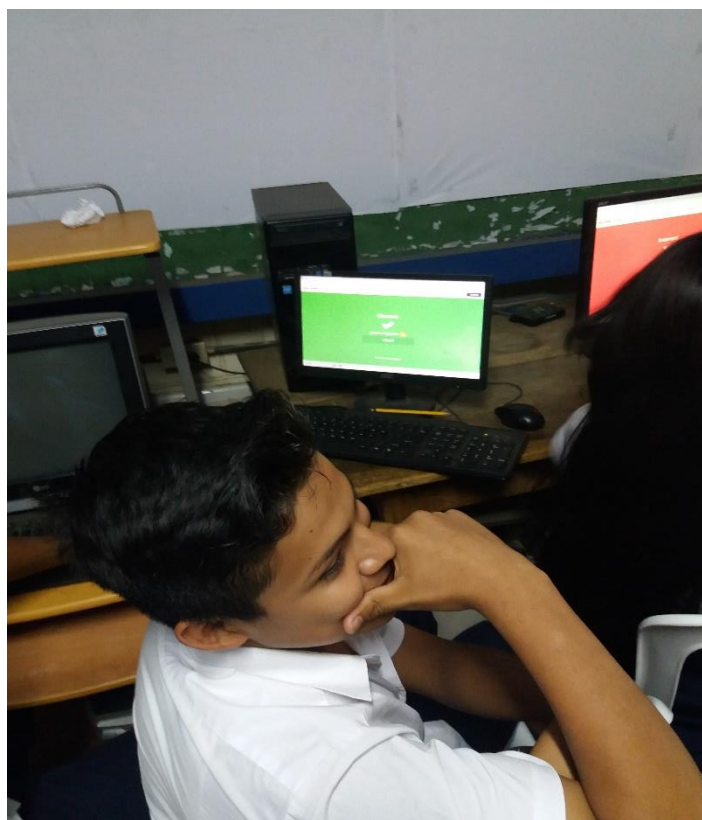


Aqui muestra el video introductorio al contenido

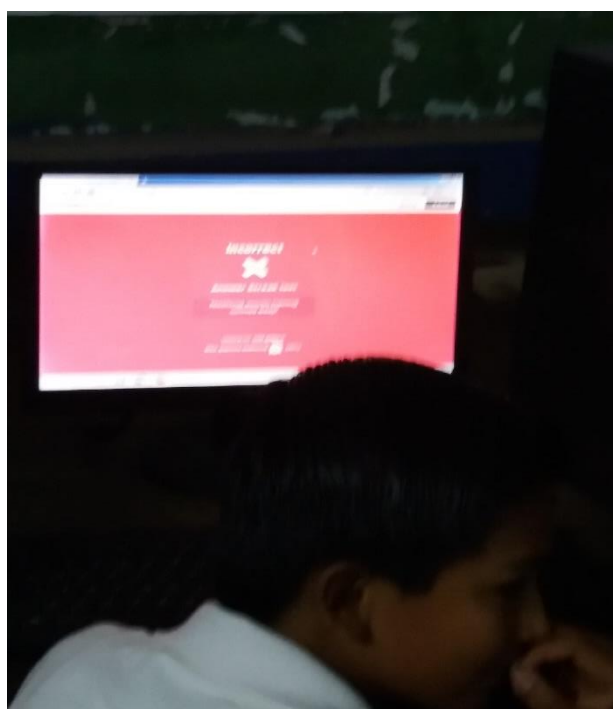


PREGUNTAS DE LA HERRAMIENTA KAHOOT

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.



Obtención de Resultado satisfactorio



Obtencion de resultado no satisfactorio

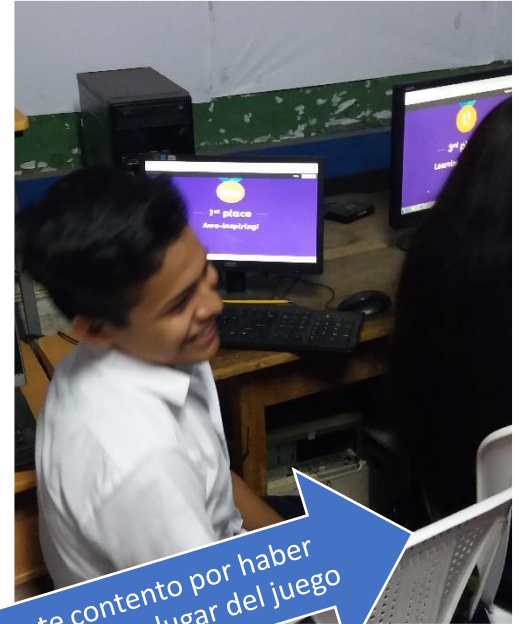


Resultado del marcador (posicion del juego)

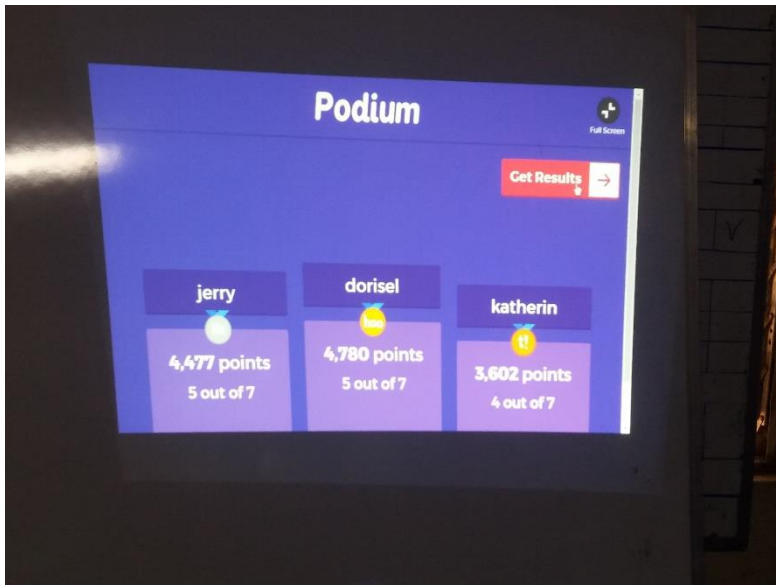
ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.



Estudiantes contentas al momento de contestar las preguntas

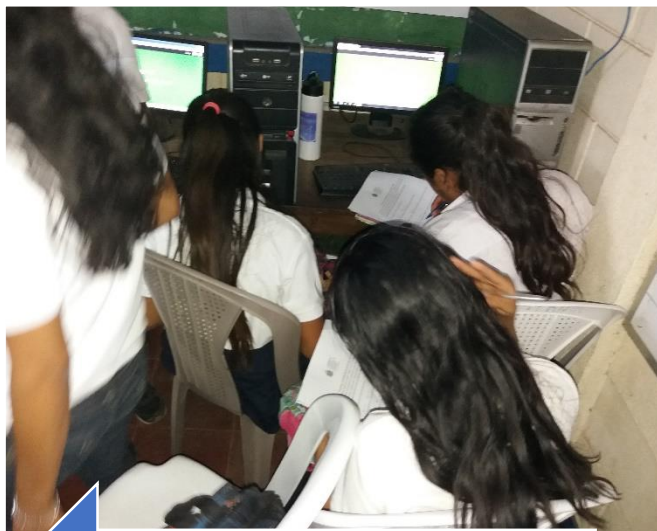


Estudiante contento por haber obtenido el primer lugar del juego



Resultados de los estudiantes por lugar

ESTRATEGIA DIDÁCTICA JUEGO LÚDICO PARA MEJORAR LA RELACIÓN TEÓRICA CON LA PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES EPIFANÍA- GRANADA.



Estudiantes contestando la encuesta de opinion(herramienta kahoot)