



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE ENSEÑANZA DE LA CIENCIAS

**Seminario de graduación para optar al título de Licenciado en
Ciencias de la Educación con mención en Biología**

Título:

Actividades lúdicas para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática “Estructura y composición de la célula” de la unidad IV de la asignatura de biología, en el colegio República de España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020.

Autores:

Bra. Ammy Rebeca López Briones.

Bra. Cinthia Dominga Perez Mairena.

Tutor: Msc.Martha Alicia Hernández Nororis

Managua 23 de enero del 2021



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS.

Managua 11 de enero de 2021.

VALORACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación se refiere a. Actividades lúdicas para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la unidad IV de la asignatura de biología, en el colegio República de España en Managua distrito V, Durante el II semestre de 2020.

Autores:

- **Bra. Ammy Rebeca López Briones**
- **Bra. Cinthia Dominga Pérez Mairena**

El trabajo investigativo presentado por las autoras, correspondió a elaborar una propuesta didáctica basada en Integrar actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes, en la temática "Estructura y composición de la célula". del colegio República de España en Managua durante el II semestre de 2020. Con la intención de que esta sea incorporada en el desarrollo de la IV unidad de la asignatura de biología en el contenido: "Estructura y composición de la célula", impartido a estudiantes de 11vo grado de educación media, la propuesta antes mencionada se diseñó a partir de los resultados obtenidos en el análisis de la información, integrando aspectos novedosos desde el punto de vista metodológico y científico, que darán respuesta a las necesidades reales manifestadas por los informantes.

Metodológicamente es una investigación cualitativa en donde los autores, seleccionan adecuadamente a los informantes y a los instrumentos para recopilar la información que les permitió el alcance del objetivo general y los objetivos específicos de la investigación.

Las autoras han culminado el trabajo de investigación, de la asignatura Seminario de Graduación, y cumple con los requisitos para ser presentado y defendido ante el honorable tribunal examinador.

MSc. Martha Alicia Hernández Norori
Docente / tutora.
Departamento de Enseñanza de las Ciencias.
Facultad de Educación e Idiomas



DEDICATORIA

Con amor y respeto le dedicamos a Dios nuestro seminario honrándolo por todo la inteligencia y sabiduría que nos dio la salud, ya que sin él no fuéramos podido lograrlo, nuestros logros han sido porque él nos ha permitido.

A nuestras familias que nos han brindado su amor y apoyo durante estos 5 años, que supieron encaminarnos en caminos de bien y brindarnos valores que jamás se nos olvidaran.

A nuestros esposos que supieron estar en los momentos más difícil y apoyar nuestros sueños ya que formaron parte de ellos.

Bra. Cinthia Mairena.

Bra. Amy López Briones

AGRADECIMIENTO

Doy gracias primeramente a Dios por darme, la inteligencia, sabiduría, paciencia, entendimiento y la capacidad para ejercer este trabajo.

Y en especial a la Tutora: MSc. Martha Alicia Hernández Nororis, la cual me ayudó mucho con su dedicación y esfuerzo a la realización de esta investigación.

Bra. Cinthia Mairena.

Agradezco a Dios por darme la vida y la sabiduría, porque me dio la oportunidad de llegar hasta aquí. Agradecida con mi mamá por el apoyo moral y su amor, a la universidad que me permitió cursar estos años en sus pabellones y poder culminar mis estudios.

A mi maestra Martha Hernández Nororis por el apoyo y sus instrucciones dadas por estos largos meses. Gracias a todas las personas que confiaron en mí y en mis capacidades.

Bra. Amy López Briones

I. Índice

1	INTRODUCCIÓN.....	1
2	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
3	JUSTIFICACIÓN.....	4
4	ANTECEDENTES.....	6
4.1	En el ámbito internacional:.....	6
4.2	Ámbito regional.....	9
4.3	En el ámbito nacional.....	9
5	OBJETIVO GENERAL.....	11
6	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
7	PREGUNTAS DIRECTRICES.....	12
8	MARCO TEÓRICO.....	13
8.1	Aprendizaje significativo:.....	13
8.2	Actividades lúdicas:.....	13
8.3	Importancia de las actividades lúdicas.....	14
8.4	Estrategias lúdicas a nivel secundarias para la enseñanza de la biología:.....	14
8.5	Las características que constituyen las actividades lúdicas:.....	15
8.6	Proceso de enseñanza en las actividades lúdicas:.....	16
8.7	Juegos sugeridos para la propuesta del aprendizaje de la temática, Estructura y composición de la célula.....	16
8.8	Aprendizaje:.....	19
8.9	Tipo de aprendizaje con las actividades lúdicas.....	19
8.10	Revisión de la malla curricular del MINED.....	21
8.1.2	Conceptualización científica.....	22
8.1.3	Célula procariota y eucariota.....	25
9	MATRIZ DE DESCRIPTORES.....	28
10	DISEÑO METODOLÓGICO.....	- 31 -
10.1	Tipo de estudio.....	- 31 -
10.2	Ubicación y descripción del área de estudio.....	- 32 -
10.3	Universo:.....	- 32 -
10.4	Población:.....	- 33 -
10.5	Muestra:.....	- 33 -
11	INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS.....	- 34 -
13.1	Entrevista:.....	- 34 -

13.2	Encuesta:	- 35 -
13.3	Guía de observaciones.....	- 35 -
12	ANÁLISIS DE LOS INSTRUMENTOS	- 36 -
13	Triangulación de los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de la recolección de datos: entrevistas y guía de observación.....	63
	Gráfica #13.....	66
14	Análisis de la triangulación	- 67 -
15	CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION	- 68 -
16	PROPUESTA	- 69 -
16	Bibliografía.....	- 83 -
18	ANEXOS.....	- 86 -
19.	Instrumento aplicado en el pilotaje.....	- 87 -
19.1	A continuación, imágenes del pilotaje aplicado al estudiante	- 90 -
19.2	ANÁLISIS DEL PILOTAJE A LOS ESTUDIANTES.	- 93 -
19.3	Foto del pilotaje realizado a los estudiantes:	- 104 -
19.4	Instrumento aplicado correspondiente a la recogida de datos, con los estudiantes y la docente....	- 105 -
19.5	Instrumentos aplicados a la muestra seleccionada para la recogida de datos a los estudiantes.....	- 113 -
19.8	A continuación, imágenes de los instrumentos aplicados para la recogida de datos de la docente	- 115 -
19.9	FOTOS DEL INSTRUMENTO APLICADO CON LOS ESTUDIANTES	- 118 -

Índice de gráfica

Gráfica #1.....	-45-
Gráfica # 2.....	-47-
Gráfica # 3.....	-49-
Gráfica # 4.....	-51-
Gráfica # 5.....	-53-
Gráfica # 6.....	-55-
Gráfica # 7.....	-57-
Gráfica # 8.....	-59-
Gráfica # 9.....	-61-
Gráfica # 10.....	-63-
Gráfica # 11.....	-72-
Gráfica # 12.....	-73-
Gráfica # 13.....	-74-

Índice de tablas

Tabla # 1.....	-29-
Tabla # 2.....	-34-
Tabla # 3.....	-35-
Tabla # 4.....	-36-
Tabla # 5.....	-37-
Tabla # 6.....	-38-

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, consiste en la integración de actividades lúdicas para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado basados en juegos que serán integrados en la temática estructura y composición de la célula.

El problema se identificó mediante unas visitas realizadas por el grupo investigador, ya que las mismas fueron necesarias para aprobar las prácticas de profesionalización, por el cual se observó que la docente es tradicional al momento de dar contenido.

Por tal razón se realizó esta investigación partiendo del objetivo general, donde se plantea el analice de las actividades lúdicas que faciliten el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula, con el primer objetivo específico que es identificar qué tipo de actividades lúdicas serán adecuadas para el logro del aprendizaje de los estudiantes, posteriormente en el segundo objetivo, serán examinadas estas actividades lúdicas para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, por ultimo proponer una propuesta didáctica con actividades lúdicas a través de la cual se logre el aprendizaje de los estudiantes de undécimo grado.

Los resultados del analice que se realizó para conocer cada uno de los objetivos, brindo pautas de cómo aplicar estas actividades lúdicas en undécimo grado, ya que se considera de que a esos grados no es usual este tipo de actividades , sin embargo los estudiantes se vieron interesados en la estrategia y cree que son necesarias para su aprendizaje significativo.

Palabra clave: Lúdica, Actividades, Aprendizaje.

1 INTRODUCCIÓN

La presente investigación fue realizada para facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado para el estudio de la temática Estructura y composición de la célula, ya que se identificó un problema donde la docente no integra actividad lúdica en el desarrollo de este contenido, de acuerdo a observaciones realizadas se logró visualizar que está más adaptada a llevar el aprendizaje antiguo (tradicional) y con poca creatividad en sus clases.

Esto llevó al grupo investigador a realizar una investigación que les permita conocer una forma más creativa para el estudio de la Estructura y composición de la célula integrando actividades lúdicas en la temática ya mencionada.

Ya que se conoció que las actividades lúdicas poseen grandes características que permite al estudiante poder tener un aprendizaje significativo y atractivo. Las características de las actividades lúdicas son fomentar y permitir la expresión de la imaginación, mejorar la capacidad creativa y estimular la concentración entre otras, sin embargo, este tipo de actividad no es usual en los grados mayores. Aun este comprobado los grandes beneficios que las mismas proporcionan.

Es de importancia proyectar un ambiente creativo y social con los estudiantes, y que el docente preste interés por el aprendizaje del mismo, un docente para lograr un desempeño asertivo de sus alumnos, debe de indagar e informarse de las herramientas de las que puede dotarse siempre poniendo de prioridad el bienestar del estudiante.

Por tal razón se diseñó finalmente una propuesta con el fin que la docente pueda hacer uso de ella y que los estudiantes puedan obtener los beneficios que las actividades lúdicas les facilitan esperando que sea de gran ayuda para el estudiante en su aprendizaje.

2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el siguiente epígrafe, se encuentran descritos los aspectos con relación a la problemática identificada.

La presente investigación está orientada en integrar actividades lúdicas para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado del colegio república España, ya que las estrategias que el docente integra en los contenidos son retóricos y pocos creativos basados en el método tradicional donde el estudiante solo recibe información teórica que no contribuyen a que estos puedan apropiarse del aprendizaje ni interés sobre lo que estudia es por ello que se da la idea de sugerir las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en esta temática a los estudiantes de undécimo grado en la asignatura de biología en la unidad IV estructura y composición de la célula

La problemática identificada por el grupo investigador, durante realización de las prácticas de profesionalización en el primer semestre del año 2020, fue detectada en el colegio república España en los estudiantes de quinto año de educación media en la temática Estructura y composición de la célula

Mediante las visitas realizadas en el colegio república España en el tiempo de realizar las prácticas de profesionalización con los estudiantes de undécimo grado, se observó el comportamiento del estudiantado mostrando distracción de ciertos grupos, algunos si hacían la tarea que la docente les asignaba, sin embargo, no se mostraba ningún tipo de interés de parte de la docente para reforzar aprendizaje en el contenido dado.

Es importante que el docente verifique el aprendizaje del estudiantado para que el mismo no sea rutinario y este sea significativo. Por tal razón al integrar actividades lúdicas en una temática específica como Estructura y composición de la célula que facilite y pueda llevar al estudiante aun aprendizaje donde el podrá disfrutar de sus conocimientos sin aburrirse donde se pretende crear una atmosfera de conocimientos basados en juegos que permitan la atención integrada de los estudiantes.

Con el fin de provocar cambios, ya no basados en la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación si no que por medio de las actividades lúdicas. Orientada a un modelo

activo y participativo, esto permite percibir las capacidades de cada estudiante, provocar un pensamiento creativo más relacionado al estudio científico y que el estudiante adquiera el aprendizaje jugando promoviendo así sus capacidades cognitivas.

El juego ingresa como una actividad natural placentera, que facilita la adaptabilidad del hombre al entorno físico y social circundante. Esto explica por qué los estudios sobre el juego han avanzado en su presentación en tanto instrumento útil para el desarrollo de las personas, postura que podría asociarse a la idea expresada por Platón de «educar jugando» Rivero (2015).

Se espera que las actividades lúdicas ayuden al logro del aprendizaje significativo en la temática estructura y composición de la célula de los estudiantes de undécimo grado, de tal forma que en la sección de clase el estudiante no solo adquiera un contenido más y quedar en el olvido si no que este lo lleve a una enseñanza de vida y sea de mayor importancia para su formación educativa y pensamiento científico.

Con base a lo antes expuesto el presente trabajo pretende responder a la siguiente pregunta de investigación:

¿A través de qué actividades lúdicas se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática Estructura y composición de la célula en la unidad IV de la asignatura de biología, en el colegio España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020?

3 JUSTIFICACIÓN

El siguiente epígrafe se basa en los aspectos relacionados con la justificación del trabajo donde se describe, la importancia del documento y los beneficios que adquieren todos los involucrados.

A través del presente trabajo de investigación se pretende analizar la enseñanza que adquieren los estudiantes de 11mo grado, en la asignatura de biología en la unidad IV en el contenido estructura y composición de la célula, donde se identificaran las dificultades que se presenta en su aprendizaje, en dicha temática, en el colegio España del municipio de Managua, durante el segundo semestre del año 2020.

La realización de este trabajo pretende contribuir con una propuesta que facilite el aprendizaje significativo mediante las actividades lúdicas como estrategias, que facilitaran el aprendizaje en esta temática debido a que se trata de integrar juegos divertidos con los cuales el estudiante logre aprender jugando, ampliar su cognitivismo de una forma divertida, al docente la permitirán el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula, abordado en unidad IV en la asignatura de biología, con actividades lúdicas como estrategias que contribuirán al logro del aprendizaje significativo en el estudiante.

Una vez integrada estas estrategias el estudiante tendrá un conocimiento basado en juegos y diversión con el objetivo de poder aprender y divertirse en el mismo momento debe apropiarse de este aprendizaje porque es una manera de construir un conocimiento práctico referido a la estructura y composición de la célula, se espera que a los estudiantes les permita tener una aprendizaje exitoso concreto y significativo, con ello aumentar el conocimiento científico, además de juegos podrán hacer prácticas que los lleven a una comprensión más amplia. El conocimiento de esta temática es de vital importancia porque el ser humano como ser vivo tiene en su constitución gran diversidad de células, cada una con funciones específicas, Por lo tanto, para entender la estructura y composición celular, es fundamental adquirir conocimientos científicos de esta temática.

Es importante que el estudiante se apropie, integre y se divierta y al mismo momento adquiera conocimientos basados en su creatividad y su participación, ya que esto le permitirá estimular su capacidad cognitiva, será de utilidad para su concentración el hecho de que reciba un ejercicio mental basado en juegos con el fin de volver sus habilidades parte de su aprendizaje, debido a esto se espera que se logren grandes beneficios ya que les permitirá construir su aprendizaje desde una

perspectiva distinta y muy poco usual, por ello se espera que los estudiantes se apropien de su aprendizaje. El priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. **López (2018)**

En el colegio España del municipio de Managua durante el periodo del segundo semestre se quiere llevar al estudiante a la apropiación del aprendizaje en la unidad IV, en la temática Estructura y composición de la célula con la colaboración del docente donde el será el facilitador de este aprendizaje por medio de esta propuesta, por tal razón ambos y el grupo investigativo se beneficiarán con la integración de actividades lúdicas.

4 ANTECEDENTES

Para realizar la investigación se consultaron distintas fuentes bibliográficas de diferentes autores, que se relacionan con la investigación. Dicha revisión se realizó en trabajos

Con respecto a la enseñanza lúdica de la biología no se encontró muchos antecedentes en Nicaragua al nivel secundario ni primario, solo en educación inicial. Sin embargo, hay ciertas temáticas que permite sustentar la investigación, ya que tratan de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje.

4.1 En el ámbito internacional:

Flores (2014). Durante la revisión de bibliografía se encontró un trabajo realizado en la escuela Particular Jean Piaget, ubicado en México, donde su objetivo indica promover las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza - aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales (Biología), en la Escuela Primaria Jean Piaget. Este estudio fue con un enfoque explicativo con la metodología cuantitativa, se hizo una comparación en dos grupos de sexto grado en cuanto el aprendizaje del quinto bloque de la materia de biología, los resultados fueron evaluados por un pretest y un post-test aplicado en dos grupos constituido por 15 estudiantes por cada grupo uno con la enseñanza tradicional y el otro con la aplicación de las actividades lúdicas, y su instrumento aplicado fue un examen de 20 interrogantes de opciones múltiples. Teniendo un porcentaje con el género masculino del 53% (16 alumnos) seguidamente 47% (14 alumnas) del género femenino. Los resultados obtenidos por cada muestra se presentan primeramente por género, en el grupo experimental, se observa que hay un 60% de la muestra de hombres y un 40% de mujeres; mientras que, en el grupo de control, se obtuvo un 47% de mujeres y 53% de hombres. Esta investigación concluyo con que permitió mostrar al docente en números los niveles de competencia de cada estudiante, también los llevo a mejorar un desempeño académico

Tomando en cuenta la información antes descrita de la tesis, la investigación que se pretende realizar se puede respaldar que las actividades lúdicas son una herramienta fundamental para los estudiantes ya que comprueba que mejora no solo su calidad educativa que es de importancia para obtener una educación significativa, también permite responder que les mejora su calificación su

rendimiento académico que es una parte fundamental en la educación como tal y una educación significativa todo esto con las aplicaciones de las actividades lúdicas.

Mayolema (2015). En la ciudad de Ecuador su tesis, Las actividades lúdicas en niños de quinto grado, donde su objetivo general indica. Determinar la incidencia de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico – reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor – Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua. Donde se pueda obtener un aprendizaje crítico y reflexivo de los estudiantes, de la misma manera diagnosticar que actividades lúdicas se pudieron desarrollar en la enseñanza básica de quinto grado, parte del problema es que los docente se limitan al transmitir los contenido al estudiante, y esta investigación pretende que sean integradas actividades lúdicas que colaboren con un aprendizaje más reflexivo más crítico en los estudiante y demostrar que los juegos no solo son creados para grados con niveles más bajos, que se pueden integrar juegos educativos no importando la edad ya que de esta manera despierta la curiosidad del estudiante y percibe los contenidos con mayor facilidad, esta investigación se fundamentó con enfoque cualitativo y características cuantitativa, con diseño descriptivo y explicativo con los estudiantes y docentes de quinto grado, instrumento de recolección de datos encuestas. Con una población de 73 personas entre ellos 5 docentes y el resto estudiantes. Por tratarse de una población pequeña no fue necesario seleccionar muestra por tal razón se trabajó con el 100% de la población. Esta investigación concluyo que los estudiantes reciben con poca frecuencia la aplicación de las actividades lúdicas, que los docentes no incluyen actividades lúdicas en su planificación y que no aplican estrategias que ayuden al aprendizaje de sus estudiantes.

Con relación a la investigación que se realizara y la tesis de Alexandra se puede plantear que los docentes por lo general no aplican este tipo de actividades en los estudiantes de niveles superiores, quizás no toman la iniciativa de poder alcanzar en los estudiantes un aprendizaje crítico, expresivo y es ahí donde el estudiante no le encuentra sentido o solo se queda con un aprendizaje básico, por esa razón es que se puede encontrar ciertas variables en esta investigación ante expuesta que permita fundamentar la investigación a realizar donde se puede mostrar que la poca creatividad e iniciativa de volver los juegos parte de una educación expresiva y critica , es uno de los grandes problemas que se identifica en las aulas de clases siendo de ayuda la relación que hay en la

investigación a realizar poniendo en evidencia que si afecta el hecho de no aplicar de actividades lúdicas a estudiantes de niveles altos en este caso 5to año.

Reyes. (2015) En isla Margarita Venezuela su tesis de posgrado. Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. En uno de su objetivo señala, diseñar plan estratégico para la promoción de juegos didácticos en el proceso de lectura. En definitiva, la aportación primordial de esta tesis consiste en presentar argumentos bien fundados y contrastados que afianzan la idea de que el juego constituye una exigencia para el desarrollo de la competencia lectora, idea que requiere ejecutarse en la práctica diaria. Esta investigación fue realizada cualitativa y cuantitativa, instrumentos de la recogida de datos fueron entrevista, encuesta y test aplicada a una población de 4 docente de 4to grado y 90 estudiantes entre ellos niñas y niños, se llegó a la conclusión de que los estudiantes mostraban poca empatía para la aplicación de nuevas estrategias que mejorara su desarrollo en la lectura y que con poca frecuencia los maestros implementaban este tipo de actividades.

La relación que hay entre la investigación que se realizara y la tesis expuesta es que hay una idea de poder afianzar el analice de la lectura a través de juegos, que eso permitirá que el estudio de la célula unidad estructural y funcional de los seres vivos. Analice y comprenda lo que se estudia siempre por medio de las actividades lúdicas, de tal forma que los estudiantes sean los primeros beneficiados con la aplicación de actividades lúdicas y con ello que el docente no continúe con métodos tradicionales y pueda encontrar por medio de juegos la creatividad, dinamismo y desarrollar así el analice de las lecturas, esto le será de gran beneficio para un mayor aprendizaje del estudio de la unidad IV.

4.2 Ámbito regional

(Sanchos) 2014. En la ciudad de costa rica en su proyecto de graduación, juguemos para convivir, en uno de los objetivos que plantea. Elaborar estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades en los niños, el proyecto se realizó para poder ayudar a enfrentar los diferentes conflictos que se les presentan a los estudiantes las actividades lúdica son integradas con el objetivo de trascender el modelo de educación vertical y memorístico, se realizó con un enfoque mixto, instrumentos para la recogida de datos lista de cotejo con una muestra de 50 niñas y niños de 9 a 12 años de edad, se realizó se concluyó que la actividades lúdicas son estrategias de mayor eficacia para un aprendizaje significativo y de mayor facilidad de concentración ya que les permite poder olvidar por algunos minutos los diferentes conflictos que como niños se le presentan y concentrarse en las clases.

Rescatando sobre la relación que existe en el proyecto de Sanchos, y esta investigación se puede decir que nos está afirmando que la integración de juegos dentro de la enseñanza permite al estudiante crear un ambiente relajado y concentrado también que el hecho de que la educación sea contemporánea y no memorística, lleva al alumno a poder mejorar su aprendizaje y le estimula su sentido común y sus preocupaciones no son obstáculos para su aprendizaje. Que es parte de lo que se quiere mostrar con esta investigación a realizar.

4.3 En el ámbito nacional

Guevara (2017). En su tesis para adquirir su licenciatura con el tema. Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de III nivel de la Escuela Bautista El Buen Samaritano del Municipio de Condega departamento de Estelí, durante el año 2017, con un objetivo de identificar las actividades lúdicas implementadas por la docente para el desarrollo del aprendizaje, es una investigación de carácter cualitativo, con un enfoque de investigación de acción, se utilizó el muestreo no probabilístico se utilizaron técnica de recolección de datos como. Entrevista, grupo focales, encuesta. Se trabajó con el grupo de III nivel siendo una muestra de 8 niños y niñas: 4 niñas y 4 niños esto para la aplicación del grupo focal. Para la aplicación de las estrategias se trabajó con 42 niños y niñas que conforma la matricula actual 0.42%, se llegó a la conclusión que las actividades lúdicas son el motor principal en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, que

puede el niño aprender en una hora mediante juegos educativos que lo que aprendería en un año de conversación.

Se puede rescatar sobre la relación que existe entre la investigación a realizar y la de Guevara demostrar que a través de juegos se pretende mejorar el aprendizaje a los estudiantes y en esta tesis de Guevara afirma que el integrar juegos como herramientas ayuda al aprendizaje de los estudiantes mostrando así que las aplicaciones de juegos en las aulas de clases son favorables para la mejora del aprendizaje.

5 OBJETIVO GENERAL

Analizar actividades lúdicas que faciliten el logro del aprendizaje significativo, de los estudiantes de undécimo grado, en la temática "Estructura y composición de la célula en la unidad IV En la asignatura de biología, del colegio España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020.

6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar si el docente utiliza actividades lúdicas en el desarrollo de la temática "Estructura y composición de la célula" para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la asignatura de biología, en el colegio España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020.
- Examinar las actividades lúdicas a través de las cuales se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática, "Estructura y composición de la célula" en la disciplina de biología, en el colegio España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020
- Diseñar una propuesta didáctica con actividades lúdicas a través de las cuales se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática, "Estructura y composición de la célula" en la asignatura de biología, en el colegio España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020

7 PREGUNTAS DIRECTRICES

1. ¿Qué actividades lúdicas utilizara el docente de biología, para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática Estructura y función de la célula, en la asignatura de la biología en el colegio República España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020?
2. ¿Qué características deben cumplir las actividades lúdicas para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática, Estructura y composición de la célula en la asignatura de biología, en el colegio República España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020?
3. ¿A través de qué actividades lúdicas se puede lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática, Estructura y composición de la célula, en la asignatura de biología, en el colegio República España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020?

8 MARCO TEÓRICO

A continuación, el siguiente acápite está basado en conceptos teóricos en relación a la investigación a realizar.

8.1 Aprendizaje significativo:

Se puede aprender de muchas maneras, pero la forma que engloba de una manera completa es dimensión emocional motivacional y cognitiva es el aprendizaje significativo, cuando se da este tipo de conocimientos la manera que atribuye a lo que se aprende es la manera de asociar las habilidades y conocimientos previos y para que puedan integrarse en ellos nueva información está tallada por fuente motivacional y significado.

8.2 Actividades lúdicas:

Lúdicas: Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico es de origen latín “*ludus*” que significa “juego”.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que *se utiliza* para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. Ludo (2016)

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora" Piaget (1961) el término lúdico proviene del adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversos. Las actividades lúdicas favorecen, en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en unas actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramientas educativas.

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde, los estudiantes están inmerso en el proceso de aprendizaje, esto se logra a través de actividades divertidas y amenas en la que puedan incluirse contenidos, temas o mensaje de currículo. En los adolescentes estos juegos deben de ser competitivos y explotar su imaginación por medio de las

actividades lúdicas. Las actividades pueden ser variadas como ejercicios físicos, mentales destreza equilibrio, entre otros. Calameo (2018)

8.3 Importancia de las actividades lúdicas

Los beneficios de juegos en la adolescencia son numerosos, entre otras cosas, permiten que los jóvenes aprendan y se diviertan mientras utilizan los juegos como medio para distraerse y crecer a nivel personal ciertamente, los juegos más deseados por los adolescentes son aquellos que presentan retos y desafíos para la mente. Montero (2020)

Por tal razón las actividades lúdicas representan un importante estímulo de aprendizaje. Ya que cuando el adolescente juega, el mismo tiempo está aprendiendo, experimentando, exploración y descubrimiento su entorno, según esta investigación está dirigida a jóvenes con el objetivo de poder integrar una enseñanza divertida y significativa en el estudiante es para facilitarles estrategias que lleven a un aprendizaje único, donde el estudiante pueda prestar interés y despertar su imaginación creación y con ello la concentración. Se dice que las personas que mantienen y fomentan su aspecto lúdico en su vida, son más felices que el resto y tienen menos tensión que el resto. Por eso vale la pena jugar más allá de la edad que se tenga.

8.4 Estrategias lúdicas a nivel secundarias para la enseñanza de la biología:

La estrategia es una apuesta en un mundo globalizado en el que las empresas luchan por lograr mantenerse en el mercado utilizando todas las herramientas que poseen, estableciendo políticas flexibles y agresivas de gestión que les permitan posicionarse y tener continuidad en el futuro. Contreras (2013)

Es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de la biología. Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área. Así mismo superar las dificultades y fortalecer los nuevos conocimientos y competencias desarrolladas durante el ciclo escolar. Flores (2014)

Al momento de que las estrategias sean integradas en la unidad el docente debe observar que los estudiantes estén interesados en el juego que la estrategia no sea impuesta si no que haya integración desde el primer momento, de esta manera se lograra pronto el objetivo de la integración de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en los jóvenes.

La aplicación de las actividades lúdicas en jóvenes es un componente que puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servir de estrategia afectiva que relaja, motiva; con ello se les hace facilita el ser comunicativo, permitiendo una comunicación real dentro del aula; y también fluye la estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas técnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. Flores (2014)

8.5 Las características que constituyen las actividades lúdicas:

Se puede entender por actividades lúdicas a los juegos de mesa, salida con amigos, ir a un parque de diversiones, todo lo que resulte placentero a las personas puede ser considerado juego u ocio lúdico. Las experiencias de carácter lúdico deben tener ciertas características según. Yoana GT (2020)

- ✓ Fomentar y permitir la expresión de la imaginación
- ✓ Mejorar la capacidad creativa
- ✓ Estimular la concentración
- ✓ Fomentar la relación con otras personas si el juego es grupal
- ✓ Ayuda a conformar la personalidad
- ✓ Debe generar alegría, diversión y entretenimiento en las personas
- ✓ Tener la libertad lúdica debe lograr una satisfacción física, mental y espiritual.
- ✓ Mejorar el sentido de humor.
- ✓ Desarrollo el conocimiento y adquisición conceptual.

La actividad lúdica les permite fomentar la expresión imaginación mejorar las capacidades creativas, estimulan la concentración, fomentan la relación con otras personas si el juego es grupal, ayuda a conformar la personalidad, ayuda a liberar tenciones debe generar alegría y diversión y entretenimiento entre las personas, tener la libertad de salir del juego cuando se desea, las actividades lúdicas deben fomentar satisfacción física, mental y espiritual, deben promover el desarrollo de actitudes físicas y sociales, mejoran el sentido de humor, desarrollan el conocimiento y la adquisición conceptual.

8.6 Proceso de enseñanza en las actividades lúdicas:

La enseñanza basada en las actividades lúdicas tiene como objetivo desempeñar un modelo participativo en los jóvenes dentro de las aulas de clases este proceso se da en ciertos métodos que se deben de conocer como son:

Juegos:

Múltiples estudios de investigación confirman esta aseveración de Piaget. Los niños gastan entre el tres y el veinte por ciento de su tiempo y energía jugando; y esto aumenta después de periodos de privación de oportunidades de juego. Es decir, que si los niños pasan tiempo.

- El juego es una actividad intrínsecamente motivada
- Es voluntario, divertido y a menudo espontáneo
- Está focalizado en el medio y no en la finalidad (lo que importa es el proceso del juego y no la creación de un resultado final)
- Es flexible (los objetos y personas se colocan en diferentes combinaciones o adoptan distintos roles)
- Involucra emociones positivas (los niños generalmente sonrían, se ríen y manifiestan que lo disfrutaban)

El individuo debe de poner en marcha diversos mecanismos cognitivos que les permite interiorizar la información, que se le está ofreciendo y así convertirla en conocimientos útiles, abarcan diversas acciones que tienden a la transmisión de conocimiento y valores.

8.7 Juegos sugeridos para la propuesta del aprendizaje de la temática, Estructura y composición de la célula

Se murió chicho: Formación: Se necesitan cuatro voluntarios que formarán un cuadro separados unos dos o tres metros según lo permita el lugar, uno a cada esquina. Desarrollo: El juego consiste en lo siguiente: el animador llega con uno de ellos diciéndole: hay compadre, ¿qué crees?, se murió chicho (llorando, es muy importante el realismo con que se haga). Y el otro responde: ¿Y de que se murió, compadre? (también llorando con mucho sentimiento). Se murió de... (Cualquier cosa), anda y dile a... (El nombre del jugador de la derecha). Este hace lo mismo, y después el otro va y

le dice al siguiente, todo debe ser con el mayor realismo posible. Pasando todos, repite, pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo (aunque pueden agregar de su cosecha) y la misma secuencia. Después pueden hacerle como nortños, como afeminados, riéndose, en fin, todo depende de la imaginación.

Los cubiertitos: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final

El trencito: Se le da a cada uno el nombre de una parte del tren: silbato, manivela, vagón, puerta, combustible, rieles, etc. Quien coordine el juego dirá: -El tren va a partir, pero no puede porque le falta un(a): y dice una parte del tren, entonces esta se colocará detrás de la última persona del tren. Así se irá llamando a todas y cada una de las partes y luego todos juntos correrán y perderá el que se suelte. Este juego también se puede usar para formar equipos, formando varios trenes y varios partes de tren iguales, que busquen cada una su máquina.

Los listones: Se piden voluntarios (6 a 10, dependiendo de la cantidad de jóvenes). A estos se les pide que abandonen el lugar, a cada uno por separado se le asigna el mismo color de un listón (por ejemplo, rojo), pero sin que ninguno sepa el color del otro. Se les pide que pasen al salón, y se explica que el juego consiste en lo siguiente: este juego se llama los listones y cada uno de ustedes se les ha asignado un color de listón, ahora formen un círculo y tómense de los brazos fuertemente, de tal manera que cuando yo mencione el color de un listón, el que tenga ese color se va a colgar de los brazos de sus los compañeros que tiene a los lados (el animador puede hacer un ejemplo con algún color). La idea es que al momento de mencionar el color dado (en este caso rojo) todos intentarán colgarse y se caerán. Este juego es muy divertido, pero solo se puede hacer una vez en un mismo grupo, pues todos sabrán de qué se trata.

La mímica: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos. Desarrollo: un grupo va hacia otro y pregunta: _ ¿De dónde viene? _ De Nueva York _ ¿Que trajeron? _ Limonada _ Dénos un poco. El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar qué acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupo en tres intentos no logran descubrir lo que se realiza, deberá correr

al refugio, perseguido, por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.

El lagarto y la lagartija: Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro. Desarrollo: Cada uno de los integrantes debe tener una pareja del otro círculo. El animador canta lo siguiente: "Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor" (poniéndole ritmo, aunque puede ser cualquier otra canción o alguna grabación) y el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.

Los más listos: un silbato

Formación: los participantes forman un gran círculo.

Desarrollo: antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado se forman los grupos. Los que sobre serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto más rápido pite el dirigente.

La risa de la tela: un lienzo o un pedazo de paño. Formación: todos sentados en círculo. El dirigente está en el centro del círculo.

Desarrollo: el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela este en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.

Prohibido decir sí o no: granos de maíz o frijoles. Formación: cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos. Desarrollo: el juego consiste en que los jugadores hagan preguntas unos a otros, que sean respondidas correctamente, pero sin emplear las palabras SI y NO. Cada vez que una persona pronuncie una de estas dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos

Capacidad auditiva: en círculo o en fila. Desarrollo: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgo oír, y así sucesivamente,

hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronuncio por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgo haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.

Por consiguientes estos juegos permitirán que los estudiantes puedan percibir un aprendizaje significativo, ya que al momento de integrar la propuesta que se está diseñando ellos cumplen con las características necesarias para el aprovechamiento del aprendizaje de tal modo que el estudiantado pueda aprender jugando desarrollando así sus capacidades cognitivas.

8.8 Aprendizaje:

Es el proceso a través del cual se modifica y adquiere habilidades destreza y adquiere, conocimiento, conducta y valore esto como resultado la experiencia, la instrucción el razonamiento y la observación.

Se le denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimiento, habilidades, valores y actitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia dichos procesos pueden ser entendidos a partir de diversas posturas, lo que implica diferente teoría vinculadas a los hechos de aprender. Psicología conductiva describe al aprendizaje a partir de los cambios que puedan observarse en su sujeto. Rivas (2016).

El aprendizaje tiene diversas opciones que permite poder proporcionar a los estudiantes métodos distintos que despierte el interés la concentración y su aprendizaje pueda ser fluido y amplio parte de ello son el aprendizaje por medio de juegos. Rivas (2016)

8.9 Tipo de aprendizaje con las actividades lúdicas

La educación para que sea efectiva, en la actualidad, identificada como la sociedad del conocimiento, la cual, requiere de individuos preparados en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Patín. (2016) Teniendo en cuenta este precepto que permite dinamizar el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas.

Aprender a conocer este tipo de aprendizaje tiende al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse un medio y como finalidad humana; consiste que cada persona aprenda a comprender el mundo que le rodea, para vivir con dignidad, desarrollarse como profesional y relacionarse con los demás, con el fin del placer de conocer. Sin embargo, el conocimiento es múltiple resulta difícil conocerlo todo. Patín. (2016)

- Aprender a conocerse Implica aprender a aprender, ejercitando la memoria, la atención, el pensamiento. Desde pequeños se debe aprender a concentrar la atención en las cosas y las personas. El ejercicio de la memoria es una manera preventiva de las informaciones momentáneas de los medios de comunicación, hay que ser selectivos en la elección de información, y ejercitar la memoria asociativa.

- Aprender a hacer Aprender a conocer y a hacer son términos similares; pero aprender a hacer está dirigido principalmente a la formación profesional. El dominio de las dimensiones cognitiva e informativa en los sistemas de producción industrial vuelve algo caduca la noción de calificación profesional, entre operarios y técnicos y tiende a realizar la competencia personal.

- Aprender a ser la educación debe contribuir al desarrollo global de la persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual. Todos los seres humanos deben estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por si mismos que deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida. En un mundo en permanente cambio, uno de cuyos motores principales parece la innovación tanto social como económica, hay que conceder un lugar especial a la imaginación y a la creatividad. Patín (2016)

8.10 Revisión de la malla curricular del MINED

A continuación, se refleja lo encontrado en la malla curricular del MINED que fue seleccionada por la temática utilizada en el trabajo correspondiente a la unidad IV, en el contenido estructura y composición de la célula y con ello un análisis sobre la misma.

En la tabla siguiente se muestra lo que corresponde a la malla curricular del ministerio de educación, que muestra los indicadores de logros, competencias de grado, estrategias sugeridas y contenido correspondiente a la temática seleccionada. Estructura y composición de la célula, como estrategias de enseñanza sugerida en la malla es el uso de la TIC y comunicación.

Tabla # 1 A continuación se muestra en la tabla siguiente los aspectos que constituye la malla curricular del MINED.

Competencia de grado	Estrategias sugeridas.	Indicadores de logros	Contenidos	Competencias
Interpretar la estructura y composición de la célula como la unidad básica y fundamental de los seres vivos.	Uso de aulas TIC	Caracteriza la membrana plasmática, citoplasma y núcleo con base a la estructura y composición de la célula.	Estructura y composición de la célula	Utiliza y comparte diferentes tecnologías digitales para interactuar de manera positivas y efectivas
			Membrana plasmática	
	Comunicación y convivencias		Citoplasmas y sus orgánulos	Asume una actitud crítica y autocrítica y responsable en el uso de la tecnología de la información y comunicación
			Núcleo	

Fuente Propia

En la malla curricular del MINED, están integrados en los indicadores de logros y competencia de grado, aspectos que no llevan al estudiante a tener un logro, porque no integran ningún método que le ayude a explotar sus habilidades y que refuerce la temática dada.

Por lo antes escrito se puede observar que los aspectos señalados en los indicadores de logros, la competencia de grado y las actividades para el desarrollo de la temática seleccionada que proporcionan la malla del MINED no son aptos para lo que los estudiantes necesitan en esta temática ni proporcionan beneficios con las actividades lúdicas que se quiere integrar ya que son básicos y retóricos sin nada de innovación ni dinámicas para que el estudio sea oportuno para el estudiante.

Por ello se propone los siguientes objetivos e indicadores de logros que se cree que llevaran al logro del aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula.

Integrar actividades lúdicas que logren el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado en la temática estructura y composición de la célula.

Se puede obtener que es una competencia de grado muy vacía ya que el estudiante para llegar a ese saber debe de apoderarse de muchos aspectos con ellos la facilidad que el docente le dé a los conocimientos de la Estructura y composición de la célula es por ello que se sugiere estructurar esta competencia con la siguiente:

Llevar al estudiante al estudio de la Estructura y composición de la célula con la integración de las actividades lúdicas para un aprendizaje significativo.

8.1.2 Conceptualización científica

Estructura y composición de la célula unidad IV

Compuestos orgánicos

Se encuentra en la célula ácidos nucleicos (ADN) proteínas, carbohidratos, así como enzimas que constituyen la biomolécula Gonzales (2017)

Compuestos inorgánicos

Se tiene el agua y las sales minerales, gases disueltos como el oxígeno y dióxido de carbono, así como otros elementos por ejemplo el hierro, cobre, zinc, magnesio, fósforo, calcio potasio, sodio. Gonzales (2017)

La Célula

Es la unidad atómica, fisiológica y reproductiva de todo ser vivo, está constituida por tres partes fundamentales.

1. Núcleo, parte fundamental y central de la célula y en él se encuentran las estructuras portadoras de los caracteres hereditarios
2. La membrana célula plasmática, es la parte externa; aísla a la célula y le da protección
3. El citoplasma es la parte localizada entre la membrana y el núcleo en él se encuentran los orgánulos celulares. a todos lo que hay dentro de las células citoplasma y núcleo, se le da el nombre de protoplasma. Gonzales (2017)

Las células generalmente son de tamaño microscópico, para medir sus dimensiones se utilizan las siguientes unidades métricas: micra que equivale a unas milésimas de milímetro y Angstrom que representa unos diez milésimos de micra. Gonzales 2017

Célula vegetal y animal

Las células animales son las que se encuentran en los animales las células vegetales son las que podemos encontrar en las plantas y algas, ambas células se clasifican como eucariotas pues presentan un núcleo definido donde se almacena el material genético. Además, en ellas se distinguen una membrana plasmática, orgánulos membranosos como mitocondrias y retículos endoplasmático citoplasma y cito esqueleto González (2017)

La principal diferencia entre las células animales y vegetales es la presencia de una pared celular y cloroplastos en la célula vegetales

Los diferentes orgánulos son:

Pared celular, centriolo, los centrosomas, cloroplasto, cilios y flagelos, retículo endoplásmico (ER), complejo de Golgi, lisosomas, paroxismo.

Pared celular

Presente en las células vegetales, la misma constituye una envoltura más o menos gruesa y resistente situado por fuera de la membrana citoplasmática. Su función participa activamente, en el crecimiento celular, además de mantener la presión interna del citoplasma. González (2017)

Centriolo

Presente en las células animales. Los centriolos están constituidos cada uno de ellos por 9 grupos de dos o tres estructuras tubulares, o micro túbulos, dispuestos de tal manera que parecen estar situados en periferia de un cilindro. Los mismos se encuentran próximo al núcleo siendo su diámetro entre 0.2-0.5 mm. Su función participar en formación y organización de los micro túbulos

Se plantea por unos investigadores, que son muy pocos los vegetales que presentan este tipo de componente, en la célula vegetales González (2017)

Los orgánulos antes mencionados son comunes a las células vegetales y animales, sin embargo, existe otros que no son comunes, siendo exclusivo de las células vegetales. González (2017)

El cito esqueleto

Red de fibras proteicas, cuya función es mantener la estructura y forma de la célula, también se encarga de transportar las sustancias entre las distintas partes del cuerpo. González (2017)

Cloroplasto

Presente en las células vegetales. Formando parte de los llamados presidios a los que pertenecen también los leucos plastos, incoloros estando ubicado en la región de las plantas y no expuestas a la luz y los cromoplastos con diferentes coloraciones, siendo los responsables de los colores de los vegetales. González (2017)

Cilios y flagelos

Corresponde a las estructuras situadas en la especie de algunos tipos de células, tanto en organismo unicelulares, como pluricelulares, los cilios son cortos (5-15 mm) de largo y entre 0.1-0.3 mm de diámetro) y numerosos; en el caso de los flagelos, son largos (100-200mm) y flexibles, generalmente en número reducido, por ejemplo, el espermatozoide posee uno solo siendo sus movimientos ondulantes. González (2017)

Retículo endoplásmico (ER)

Constituye una red de membrana internas de citoplasma; en ella presente vesícula aplanada de una sola membrana interna de citoplasma; en ella presenta vesículas aplanadas de una sola membrana, cuyos comportamientos se denominan cisternas.

Existen dos tipos de retículos: retículo endoplásmico liso (REL) y retículo endoplasmático rugoso (RER). En los retículos encontramos a los ribosomas (no en el liso). Función de retículo endoplasmático: sitio de síntesis de proteínas y lípidos

Complejo de Golgi

Constituido por un paquete de membranas aplanadas, en forma de sacos, las cuales se encuentran próximas al núcleo. Su función es servir de almacén para secreción y modifica y distribuye las proteínas en las vacuolas. González (2017)

Lisosomas

Partículas más pequeñas que las mitocondrias, siendo su función: actuar sobre materiales introducidos en la célula, mediante fagocitosis o linfocitosis. También digieren los componentes celulares de la célula muerta. González (2017)

Ribosomas

Son partículas diminutas (0.02mm de diámetros) y numerosas adheridas al retículo endoplásmico o libre en citoplasma. Su función: en ellos se sintetizan poli péptidos. González (2017)

Vacuolas

Presente en las células vegetales denominadas alimenticias en el caso de las células animales las vacuolas, encontramos además de las alimenticias, contráctiles. Son pequeñas en las células jóvenes, aumentando su tamaño con la edad, inclusive entre el 70-90 % dl volumen celular. Tienen por función transportar y almacenar materiales ingeridos desperdicios y agua. Hasta aquí los orgánulos citoplasmáticos del tipo membranoso. González (2017)

Paroxismos

Su tamaño entre 0.5-1mm de diámetro, se le conocen como micro cuerpos y su función es participar en la oxidación de algunos nutrientes como es en el metabolismo de las grasas. González (2017)

Diferencia entre células

No todas las células poseen la misma anatomía establecemos la diferencia entre la células animales y vegetales, unicelulares y pluricelulares y procariotas y eucariotas, hay que saber que las células eucariotas comprenden a la células vegetales y animales. González (2017)

8.1.3 Célula procariota y eucariota

La célula procariota: es la más primitiva de todos los organismos que habitan la tierra. Son el grupo más antiguo de organismos del planeta y los más abundantes en el mismo. Se conocen registros fósiles de ellos en el precámbrico, hace más de 3.000 millones de años.

A pesar de su estructura muy sencilla, han sobrevivido gracias a la plasticidad de su fisiología, que les permite ocupar ambiente donde no sobreviven las células eucariotas

Por ejemplo: en las estaciones heladas de la Antártida, en las oscuras profundidades del océano y en las aguas casi hirvientes de las fuentes termales naturales y si las condiciones le son desfavorables, pueden formar esporas de paredes gruesas que son de formas resistentes inactivas, que les permite permanecer latentes durante años hasta que las condiciones le sean propicias para activarse nuevamente.

Ejemplo de organismo: los seres vivos procariotas son organismos principalmente unicelulares, formados por una sola célula entre los que podemos nombrar los llamados eubacterias nanobios, arqueas y bacterias Gonzales (2017)

Células eucariotas: hace referencia a un núcleo verdadero separado del resto de la célula los organismos eucariotas incluyen algas, protozoos, hongos, plantas y animales este grupo de organismo posee un aparato mitótico, que son estructuras celulares que participan de un tipo de división nuclear denominadas mitosis y otros orgánulos responsables de funciones específicas entre ellas la mitocondria y el retículo endoplasmático y los cloroplastos

Ejemplo de organismo: la protista plasmodio, las células animales presente en una langosta, las células vegetales presente en un jacarandá. Gonzales (2017)

Ejemplo de la protista en Nicaragua: protozoos, es un organismo de microscopio, unicelulares de composición idéntica entre sí. Habitan sitios húmedos o sitios acuáticos.

El zancudo causante de la malaria es un protista (*Plasmodium vivax*).

Ejemplo de la célula vegetal:

Aguacate: es una especie arbórea del género *persa*, contiene alrededor de 150 especies de plantas que forman parte de la familia laurácea.

Tabla # 2

A continuación, una comparación de la célula eucariota y procariota de sus semejanza y diferencia.

Características	Eucariota	Procariota
Núcleo	Presente	Ausente
Tamaño	Miden más de diez micrómetros	Miden menos de 10 micrómetros
Organelos	Presente	Ausente
Citoesqueleto	Presentes	Ausente
Pueden ser Unicelulares	Presente en organismos unicelulares y pluricelulares	Solo en organismos unicelulares
Reino	Pertenecen a los reinos protista, fungí, plantea y animalia	Pertenecen al reino archaea (bacterias)
	Son de reproducción sexual y asexual	Son de reproducción asexual
Reproducción		

Fuente propia

Tabla # 3

A continuación, una comparación de la célula animal y vegetal de sus semejanza y diferencia

Características	Célula animal	Vegetal
Pared celular	Ausente	Presente
Nutrición	Heterótrofa	Autótrofas
Vacuolas	Pequeñas poseen una o mas	Una gran vacuola central
Centriolos	Presentes	Ausente
Cloroplastos	Ausentes	Presente
Membrana plasmática	presente contiene colesterol	Presente, no contiene colesterol
Almacenamientos energéticos	Glucógeno	Almidón
Plasma desmata	Ausente	Presente
Glioxisomas	Ausente	Presente

Fuente propia

9 MATRIZ DE DESCRIPTORES

Tabla # 4

Pregunta general de investigación	Objetivos específicos	Preguntas directrices	Preguntas específicas de la investigación	Técnicas	Fuentes
¿A través de qué actividades lúdicas se lograra el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado durante el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula, en la asignatura de biología en el colegio Republica España en el segundo semestre del año 2020?	Identificar si el docente utiliza actividades lúdicas en el desarrollo de la temática "estructura y composición de la célula" para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la asignatura de biología, en el colegio República España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020.	¿Qué actividades lúdicas utiliza el docente de biología, para el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática " Estructura y composición de la célula" en el colegio España en Managua distrito V, ¿durante el segundo semestre del año 2020?	¿Qué actividades utiliza para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula?	Entrevista Encuesta	Docente Estudiantes
			¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas, aplica el docente para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado en la temática estructura y composición de la célula?1. juegos en el aire 2. destreza mental 3. Bailes terapias 4. Ejercicios físicos 5. Juegos mentales.	Encuesta Entrevista	Estudiantes Docente
			¿Qué concepción tienen los estudiantes sobre las actividades lúdicas que se utilizan para el aprendizaje significativo del estudio de la biología, en la temática "Estructura y composición de la célula"?	Encuesta Guía de observación	Estudiantes Docentes

Fuente propia

Tabla # 5

Pregunta general de investigación	Objetivos específicos	Preguntas directrices	Preguntas específicas de la investigación	Técnicas	Fuentes
¿A través de qué actividades lúdicas se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado durante el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula en la asignatura de biología en el colegio Republica España en el segundo semestre del año 2020?	Examinar las actividades lúdicas de las cuales se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado en la temática estructura y composición de la célula en la asignatura de biología en el colegio Republica España en el segundo semestre del año 2020	¿Qué características deben cumplir las actividades lúdicas para lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática, “Estructura y composición de la célula” en la disciplina de biología, en el colegio España en Managua distrito V, ¿durante el segundo semestre del año 2020?	¿Qué características deben de cumplir las actividades lúdicas para poder alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática “Estructura y composición de la célula”?	Entrevista Encuesta Guía de observación	Docente Estudiantes Docente
			¿Qué importancia tiene para usted como docente integrar actividades lúdicas, en el aprendizaje significativo del estudiantado de undécimo grado en la temática “Estructura y composición de la célula”?	Encuesta Entrevista	Estudiantes Docente
			¿Cómo las actividades lúdicas, facilitan el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática “Estructura y composición de la célula”?	Encuesta Guía de observación	Estudiantes Docentes

Fuente propia

Tabla # 6

Fuente propia

Pregunta general de investigación	Objetivo específicos	Preguntas directrices	Preguntas específicas de la investigación	Técnicas	Fuentes
¿A través de qué actividades lúdicas se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado durante el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula en la asignatura de biología en el colegio Republica España en el segundo semestre del año 2020?	Diseñar una propuesta didáctica con actividades lúdicas a través de las cuales se logrará el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática, "Estructura y composición de la célula" en la disciplina de biología, en el colegio España en Managua distrito V, durante el segundo semestre del año 2020	¿Qué actividades lúdicas pueden facilitar el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática, "Estructura y composición de la célula" en la disciplina de biología, en el colegio España en Managua distrito V, ¿durante el segundo semestre del año 2020?	¿A través de qué actividades lúdicas (juego) considera que se podría lograr el aprendizaje significativo, en la temática "Estructura y composición de la célula"?	Entrevista Encuesta	Docente Estudiantes
			¿Cuáles son las actividades lúdicas que usted como docente utilizaría en la temática, estructura y composición de la célula para alcanzar el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado en el segundo semestre del año 2020?	Encuesta Entrevista Guía de observación	Estudiantes Docente Docente

10 DISEÑO METODOLÓGICO

A continuación, se muestra información para fundamentar el estudio y enfoque de la presente investigación.

10.1 Tipo de estudio

La presente investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo el que se basa en la simplicidad a la hora de expresar un concepto es el más alto grado de complejidad de toda teoría. Por esto y sin menoscabo de lo que venga más adelante, podemos definir la investigación cualitativa como el estudio de la gente a partir de lo que dicen y hacen las personas en el escenario social y cultural. Jean (2014)

El análisis cualitativo está basado en el pensamiento de autores como Max Weber. A su vez, es inductivo lo que implica que “utiliza la recolección de datos para finar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. Hernández (2010)

La investigación se desarrollará con un enfoque cualitativo, ya que consiste en establecer las comparaciones de variables, refiere a la comprobación de muestra de encuesta y entrevista para la aprobación de un aprendizaje significativo con la integración de actividades lúdicas de los estudiantes de undécimo grado de la escuela republica España del distrito V Managua.

La investigación cualitativa considera que la realidad se modifica constantemente, y que el investigador, al interpretar la realidad, obtendrá resultados subjetivos. A diferencia de la investigación cuantitativa, que basa sus resultados en datos numéricos, la investigación cualitativa se realiza a través de diferentes tipos de datos, tales como entrevistas, observación, documentos, imágenes, audios, entre otros.

Las herramientas a utilizar para la aplicación de las actividades lúdicas en la unidad IV en la temática Estructura y composición de la célula, en el segundo semestre del año 2020, serán de tipo descriptivo debido a que el tema de investigación nos permitirá describir, analizar, estadísticamente, indagar y conocer sobre el tema específico. De la misma manera proponer actividades lúdicas para el logro del aprendizaje significativo del estudiante de undécimo grado en la unidad IV de biología.

Es necesario, hacer de conocimiento que un texto descriptivo representa la apariencia de algo o alguien, explicando sus características, sus partes o cualidades. En otras palabras, la descripción

utilizada en la escritura es como una herramienta que ayuda a transmitir con mayor fidelidad la apariencia de una cosa, o de alguien en particular. De esta forma, siempre que la descripción sea buena y detallada, la idea del escritor se transmite mejor. Los temas presentados en este tipo de textos pueden ser de lo más variados dependiendo del tipo de texto descriptivo que pueda ser de descripción objetiva o subjetiva de la realidad. El tema cubierto se puede ubicar al principio o al final del texto. Definición. (2020)

Finalmente, para lograr el cumplimiento de los objetivos propuestos el equipo investigador se dispuso a la elaboración del diseño de la propuesta de actividades lúdicas que puedan colaborar al logro del aprendizaje significativo a los estudiantes de undécimo grado en la temática estructura y composición de la célula.

10.2 Ubicación y descripción del área de estudio

Esta investigación se realizará con estudiantes de undécimo grado del instituto republica España Managua en el barrio Campo bruce, distrito V Managua. Atiende las modalidades de turno matutino y vespertino.

Las edades comprendidas de los estudiantes oscilan entre 16 y 18 años. El centro escolar cuenta con aula TIC, campo amplio y de pabellones, 15 aulas en total y cuenta con una oficina (dirección) y dos quioscos, espacio para deporte y todos los servicios básicos.

10.3 Universo:

El Universo tal y como lo entendemos es realmente infinito en todos los sentidos, abierto y no cerrado, pero también es finito por el tiempo, porque es más grande que la distancia que ha recorrido la luz desde el “Big Bang” hasta hoy. De ahí que todo lo que esté fuera de esa distancia sea aún inaccesible. Gonzales (2010)

En dicho centro se atienden a 2000 estudiantes en dos turnos distribuidos de la siguiente manera Turno matutino con una cantidad de estudiante de 1,200 desde educación inicial ha undécimo grado contando con 3 maestro de educación inicial, 13 de primaria y 8 secundaria. Turno vespertino con una cantidad de 800 estudiantes desde educación inicial hasta undécimo grado con 3 docentes de educación inicial, 11 de primaria y 8 secundaria, un director y dos secretarias, dos conserjes, tres guardas de seguridad y cuatro personas que se encargan de los quioscos.

10.4 Población:

La población es el conjunto o totalidad de individuos los cuales poseen determinados atributos y propiedades específicas que son propias y les hacen diferentes de otros individuos (wigodsi, 2010).

La población en la investigación es de 68 estudiantes. Turno matutino con 45 estudiantes, y vespertino con 23 estudiantes de undécimo grado y 2 docentes que se tomara del instituto república de España del distrito V del municipio de Managua.

10.5 Muestra:

Wigodski. (2010).La muestra es un conjunto fielmente representativo de la población hay diferentes tipos de muestreo. El tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuan representativo se quiera sea el estudio de la población.

Wigodski. (2010) Cuando se selecciona una muestra pequeña cada miembro tiene igual oportunidad de ser incluido.

Esta investigación se realizará con una muestra de 11 estudiantes entre ellos mujeres y varones y un docente del turno vespertino de undécimo grado, la muestra seleccionada de la población fue debido a los recursos que poseen, por esa razón se trabajará con esta muestra ya que se cree que se podrá abarcar de manera correcta.

La muestra seleccionada será de modo resolutivo, es decir que cualquiera que pueda resolver rápidamente o decidir si participar o no, lo podría hacer. Un individuo resolutivo es quien resuelve distintas cuestiones con firmezas. Definición (2020)

11 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

A continuación, se muestra los instrumentos que facilitaron la recogida de datos para mostrar la problemática, posterior a ellos dar a conocer a través de resultados lo que se quiere responder de tal modo que se integre la propuesta para una posible solución al problema.

13.1 Entrevista:

El principal objetivo de una entrevista es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas. Siempre, participan como mínimo dos personas. Una de ellas adopta el rol de entrevistadora y la otra el de entrevistada, generándose entre ambas una interacción en torno a una temática de estudio. Durante el desarrollo de la entrevista, es importante crear un buen clima de confianza y facilitar la comunicación. Para ello, se deberá empezar presentándose y dando toda la información relevante del estudio o trabajo puntual que se esté realizando. También, se deberá informar sobre el tiempo de duración de la misma. El lugar donde se realiza puede ser escogido, previamente, por la persona que realiza la entrevista. No obstante, se deberá ofrecer, siempre, la opción de realizarla en algún otro espacio elegido por la persona entrevistada. Folgueira. (2019)

Es una técnica que se utiliza para recolección de datos cualitativo se define como una conversación de que se propone un fin determinado, distinto al simple hecho de conversar es un instrumento técnico que adopta un dialogo coloquial, esto permitirá poder conocer las diferentes opiniones de los estudiantes acerca de la clase impartida, también determinar si podrá ser una buena estrategia al integrar las actividades propuesta y si en algún momento han sido integradas en algún tema determinado, la entrevista facilitara información necesaria que se debe conocer para poder ejecutar la investigación. Este instrumento se llevará a cabo tanto a los estudiantes y al docente.

La entrevista como instrumento para realizar a la docente se encuentra ubicada en la página # 56 y 62, posteriormente la fotografía de la misma ya realizada por la docente que se realizó para la recogida de datos para el análisis de la investigación, ubicada en la página # 112 y 114.

13.2 Encuesta:

Permite recopilar datos mediante un cuestionario diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información, esta técnica facilitara el número exacto, sobre el porcentaje de estudiantes que existen interesados sobre nuestra estrategia, de qué manera perciben la propuesta y si habrá un desarrollo con éxito, cuál será el nivel de empatía y de qué manera le facilitara al estudiante el aprendizaje significativo. Rondan (2015).

La encuesta como instrumento para la recogida de datos de los estudiantes para el análisis del documento de investigación, se encuentra ubicada en la página # 117 y 118, posteriormente la fotografía que muestra a los estudiantes realizando sus encuestas estas están ubicadas, en la páginas #122 y 124.

13.3 Guía de observaciones

En el amplio campo de la investigación la observación puede ser entendida por algunos como un método; para otros es una técnica; y aun cuando existen puntos de contacto entre método y técnica, existe una diferencia esencial; al primero lo determina en gran medida el área de estudio al que corresponde la investigación, mientras que la segunda es aplicable independientemente del área de estudio; en este sentido y para fines de este documento se define a la observación como una técnica que mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación; de esta forma, esta técnica tendrá una organización y una coherencia dependiente al método utilizado. Campos. (2012)

La guía de observación instrumento realizado para la observación del grupo investigador para la recogida de datos para el análisis del documento de investigación ubicada en la página # 113 y 116.

Todos los resultados se presentan mediante las gráficas donde se muestra cada uno del análisis realizado por los instrumentos aplicados, para la recolección del mismo que están ubicados en las páginas. # 37 a la 57, que muestra los resultados del análisis de cada uno de los instrumentos aplicados y la vinculación mostrado mediante un grafica de triangulación que se encuentra en la páginas 63 hasta la 66, posteriormente el análisis de esta misma ubicada en la página # 67 hasta la 68.

12 ANÁLISIS DE LOS INSTRUMENTOS

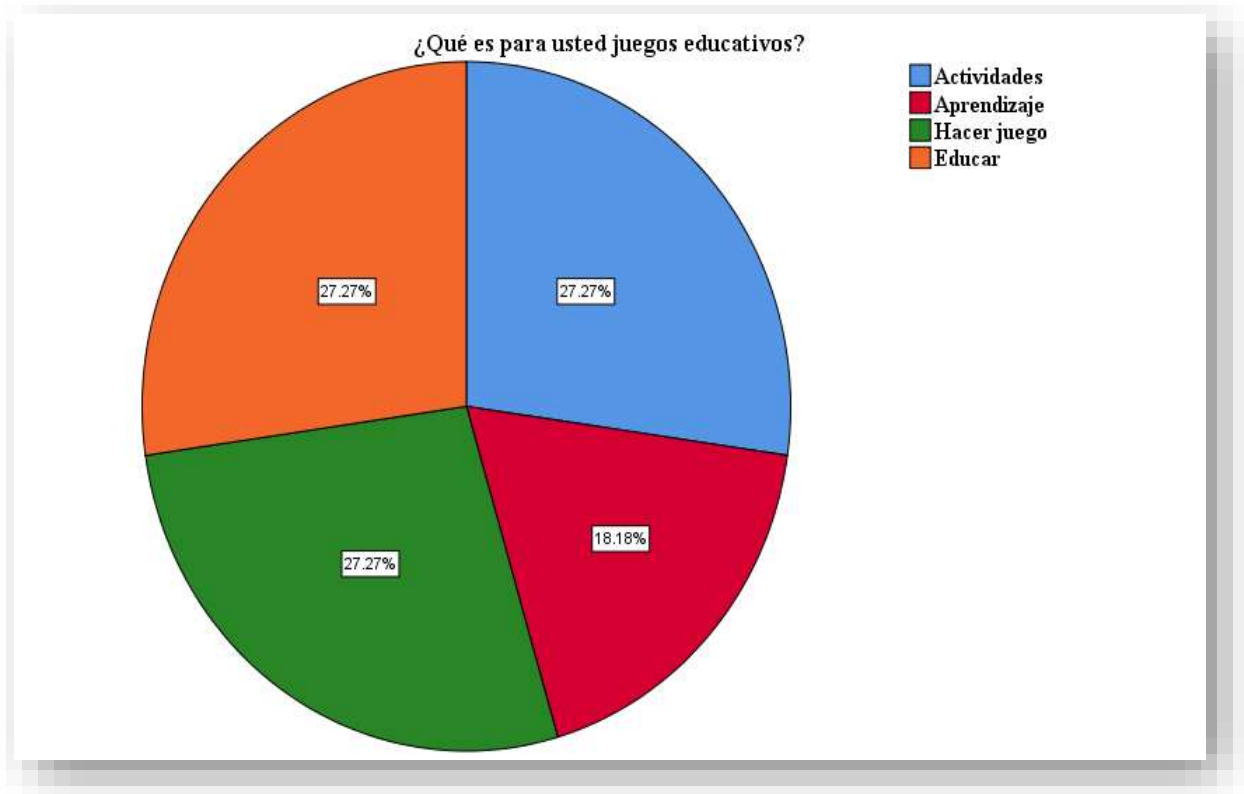
A continuación, se muestra el análisis de los instrumentos que se aplicaron en el aula de clase a los entrevistados y encuestado como son los estudiantes de undécimo grado turno vespertino correspondiente a la muestra de 11 estudiantes el presente trabajo al docente de biología y la guía de observación que fue realizada por el equipo investigador en el colegio Republica España del distrito V de Managua Nicaragua el día 12 de noviembre del año 2020. Con los instrumentos siguientes:

- ✓ Encuestas aplicadas a los estudiantes de undécimo grado.
- ✓ Entrevista aplicada al docente de biología.
- ✓ Guía de observación por parte de los investigadores realizadas por el equipo investigador.

Terminada la aplicación de los instrumentos de recolección de datos se procedió al análisis del mismo, en cuanto la información brindada fue de gran importancia para el grupo investigador por cuanto a este estudio se pudo reconocer que el docente no aplica las actividades lúdicas para el desarrollo del contenido: estructura y composición de la célula

A continuación, se muestra la siguiente grafica realizada a través de la encuesta aplicada a los estudiantes para la recogida de datos y el análisis correspondiente de cada una de las respuestas obtenidas por los estudiantes.

Gráfica 1: Que es juego educativo



Fuente: Elaborado por investigador.

Mayolema. (2015) Citado en los antecedentes internacional de la presente investigación el cual indica que las actividades lúdicas son educativas dan un pensamiento crítico y reflexivo al niño en este caso al estudiante, donde indica que se tiene un aprendizaje crítico y reflexivo que estos juegos se pueden integrar en los estudiantes con edades más altas ya que les permitirá despertar curiosidad y aprenderán sobre la temática delimitada como es estructura y composición de la célula.

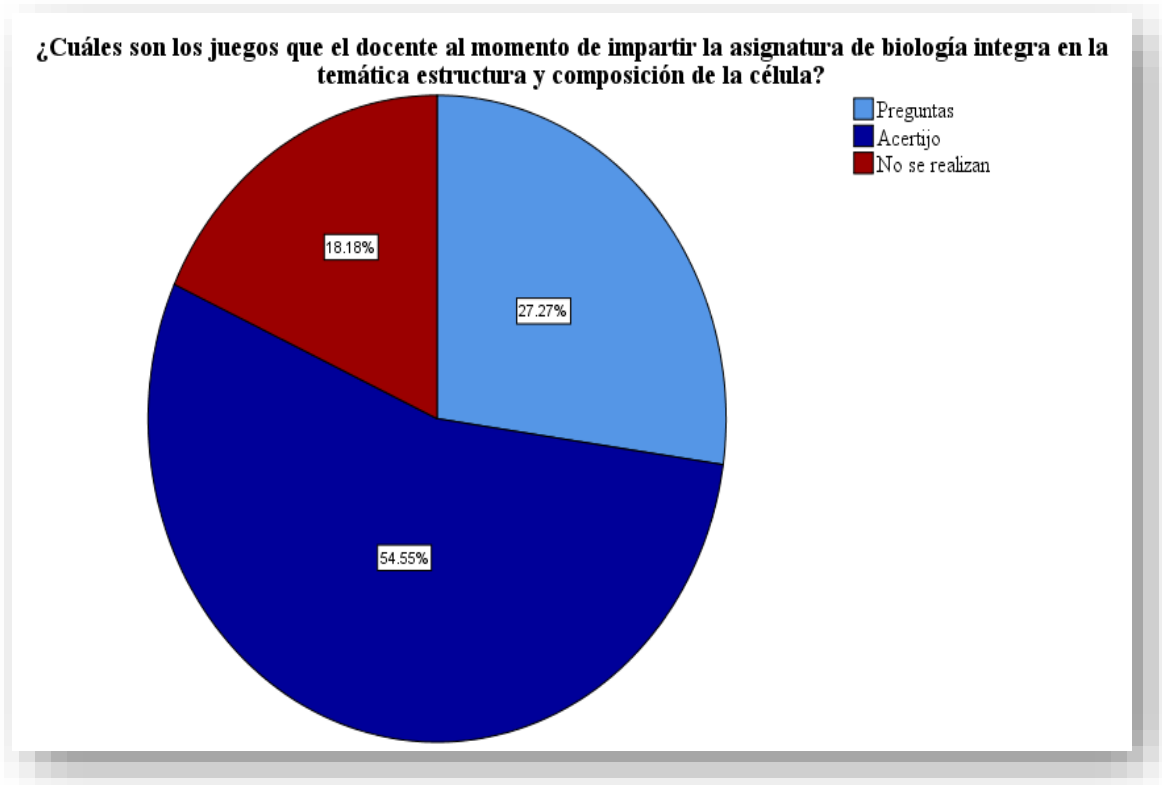
De acuerdo con Patín (2016) citado en el marco teórico, indica que la educación para ser efectiva en la actualidad se debe contar con individuos preparados de tal modo que les facilite a los

estudiantes aprender a conocer, por lo cual aprendiendo haciendo, de forma expresivas como son las actividades lúdicas.

El siguiente análisis corresponde a los 11 estudiantes encuestados, con la interrogante ¿Qué son para usted los juegos educativos? Del 100% de la muestra correspondiente a 11 estudiantes, 3 de ellos que equivalen el 27.27%, consideraron que son actividades, 2 estudiantes correspondiente al 18.2%, dicen que son aprendizaje, 3 estudiantes que equivalen al 27.3%, respondieron que es hacer juego, mientras los otros 3 estudiantes, es decir 27.3%, consideraron que es Educar. El docente argumento en la entrevista que la actividad lúdica es la que permite la integración de los estudiantes a la clase. En la observación el grupo investigador observo que la docente no realiza actividad lúdica, cree que es una actividad más.

Existe convergencia entre los estudiantes y la docente ambos tienen respuestas similares de su percepción sobre los juegos educativos, en el caso del grupo investigador se diverge ya que el grupo considera que la docente no tiene claridad sobre que son los juegos educativos y la función de estos al facilitar al estudiantado la apropiación del saber cognitivo.

Gráfica 2: Cuales son los juegos que el docente imparte en la asignatura de Biología.



Fuente: fuente propia.

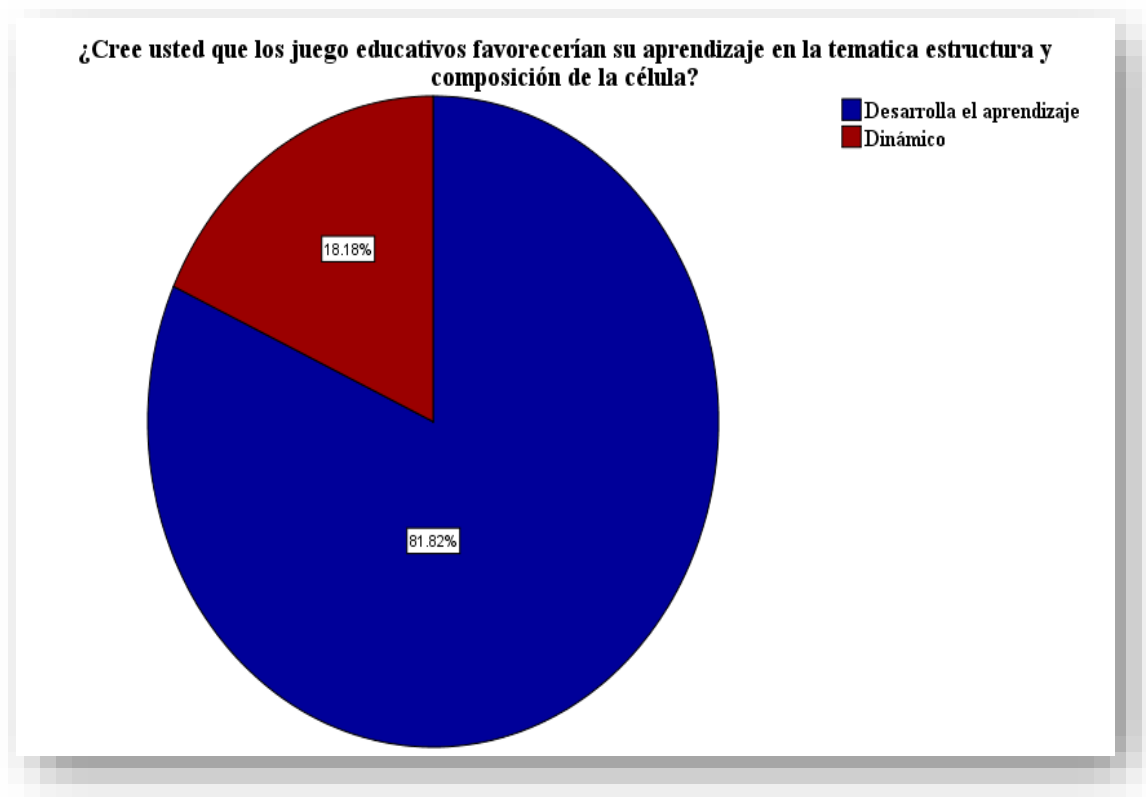
Flores (2014) citado en los antecedentes internacionales considera que al integrar las actividades lúdicas ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de biología, esto les permite a los estudiantes poder mejorar los niveles de competencia y su desempeño académico.

Según Rivas (2016) citado en el marco teórico, recalca que la enseñanza basada en las actividades se le denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimiento, habilidades, valores y actitudes esto mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia dichos procesos pueden ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica diferentes teorías vinculadas a los hechos de aprender esto refuerza que se debe de educar de tal modo que se vinculen estrategias que lleven al

estudiante a encontrarse con el mismo, que perciba un clima de tranquilidad al momento de recibir la clase poder integrar juegos.

En el ítem segundo sobre Cuales son los juegos que el docente integra en la asignatura de Biología, los 11 estudiantes encuestados equivalentes al 100%, 3 de los estudiantes correspondiente al 27.27% respondieron que eran preguntas, 6 estudiante que representa al 54.5% respondieron que era acertijo, los otro 2 estudiante equivalen al 18.18% respondieron que no se realizaban actividades, Por otra parte la docente entrevistada respondió que realiza juego como es dibujar y debates lo cual son diversas repuesta tanto el estudiante y la docente. Con respecto a lo observado por el grupo investigador se comprueba que el docente es tradicionalista, No integra juegos donde se logre despertar el interés de los estudiantes para adquirir un aprendizaje significativo.

Existe convergencia con el docente y los alumnos en el aspecto que los alumnos señalaron que realizan acertijo con 54.5%, sin embargo, se divide con el 27.27% que realizan pregunta, sin embargo, hay divergencia con el grupo investigador ya que en la observación realizada no se ve ningún tipo de actividades como tal y parte de los estudiantes encuestados que pertenecen al 18.18% aluden que no realizaba juegos educativos.



Fuente: fuente propia.

Sanchos (2014) citado en los antecedentes regionales menciona que las actividades lúdicas, son útiles para el desarrollo y habilidades de los estudiantes, que ayuda al estudiante a enfrentar los diferentes conflictos, en donde afirma que esto sirve para llevar al aprendizaje más allá de lo memorístico. Contando así con favorecer de gran manera el aprendizaje del estudiante.

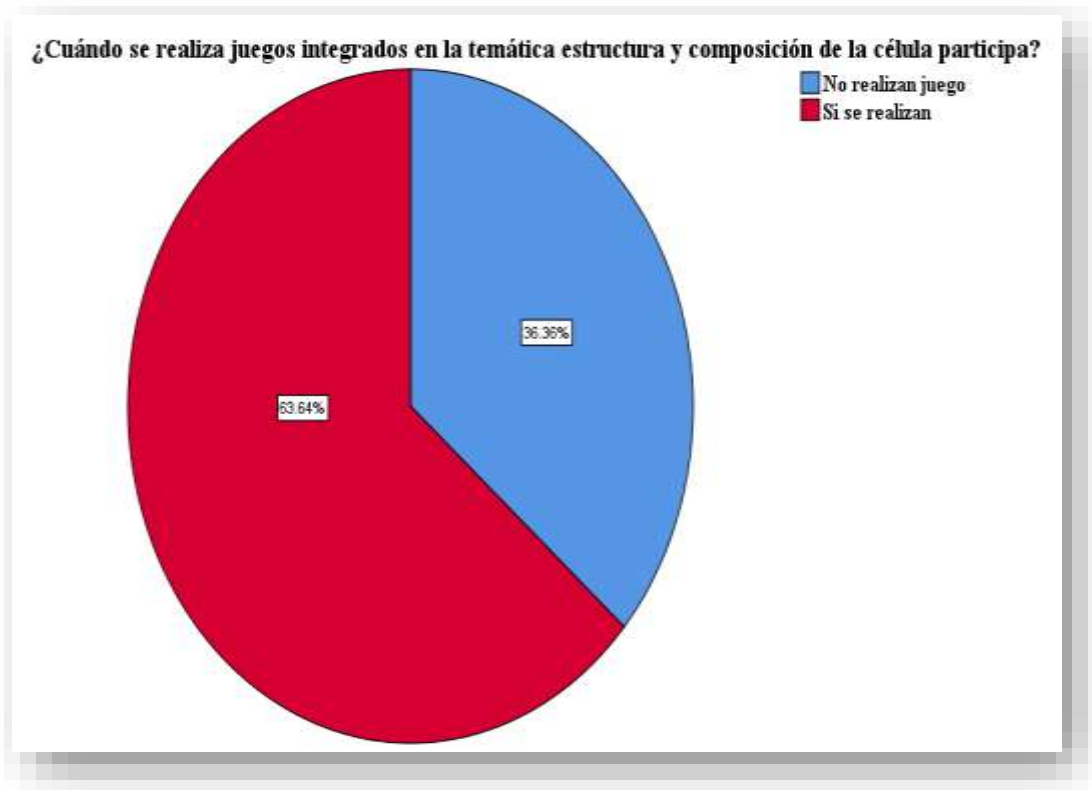
Montero (2020) citado en el marco teórico las actividades lúdicas representan un importante estímulo de aprendizaje. Ya que cuando el adolescente juega, el mismo tiempo está aprendiendo, experimentando, exploración y descubrimiento su entorno, según esta investigación está dirigida a jóvenes con el objetivo de poder integrar una enseñanza divertida y significativa en el estudiante para facilitarles estrategias que lleven a un aprendizaje único.

En ítem tercero se puede observar que 9 estudiantes encuestado equivalente al 81.82% respondieron que ayuda al desarrollo del aprendizaje, 2 estudiantes correspondiente al 18.2%

contestaron que es dinámico. A través de estos resultados se observa que los estudiantes muestran positivismo sobre realizar juegos educativos, con el 81.8% que ayudaría al desarrollo del aprendizaje significativo. El docente argumento en la entrevista que nunca le da orientaciones acerca de las actividades lúdicas al estudiante fuera del aula en la temática estructura y composición de la célula. El grupo investigador observo que la docente no ayuda a que los estudiantes se motiven acerca de la temática estructura y composición de la célula.

La docente argumento que eso ayuda al aprendizaje en esta respuesta converge con un grupo de estudiantes encuestados siendo para ellos que el integrar juegos educativos ayuda a su aprendizaje, el grupo investigador no percibe que es del interés de la docente el integrar los juegos educativos, aunque la respuesta de la docente indica que ayuda al aprendizaje de los estudiantes existiendo una divergencia entre el grupo investigador y la docente, ya que no se observa que sea para ella necesario integrar los juegos educativos al momento de desarrollar la temática, estructura y composición de la célula.

Gráfica 4: Cuando se realiza juegos integrado en la temática usted participa.



Fuente: fuente propia.

Según los antecedentes (Mayolema 2015) menciona que no se practica actividades lúdicas o bien juegos educativos en los estudiantes de años superiores, por tal razón esto le da apertura que el estudiante no le encuentre sentido al desarrollo de las clases y prefiera un aprendizaje más retórico antiguo, Mayolema sugiere que no importa la edad en la que los juegos puedan ser integrados que esto siempre les facilitara su aprendizaje el jugar y volver el desarrollo de la clases más atractivo y contemporáneo.

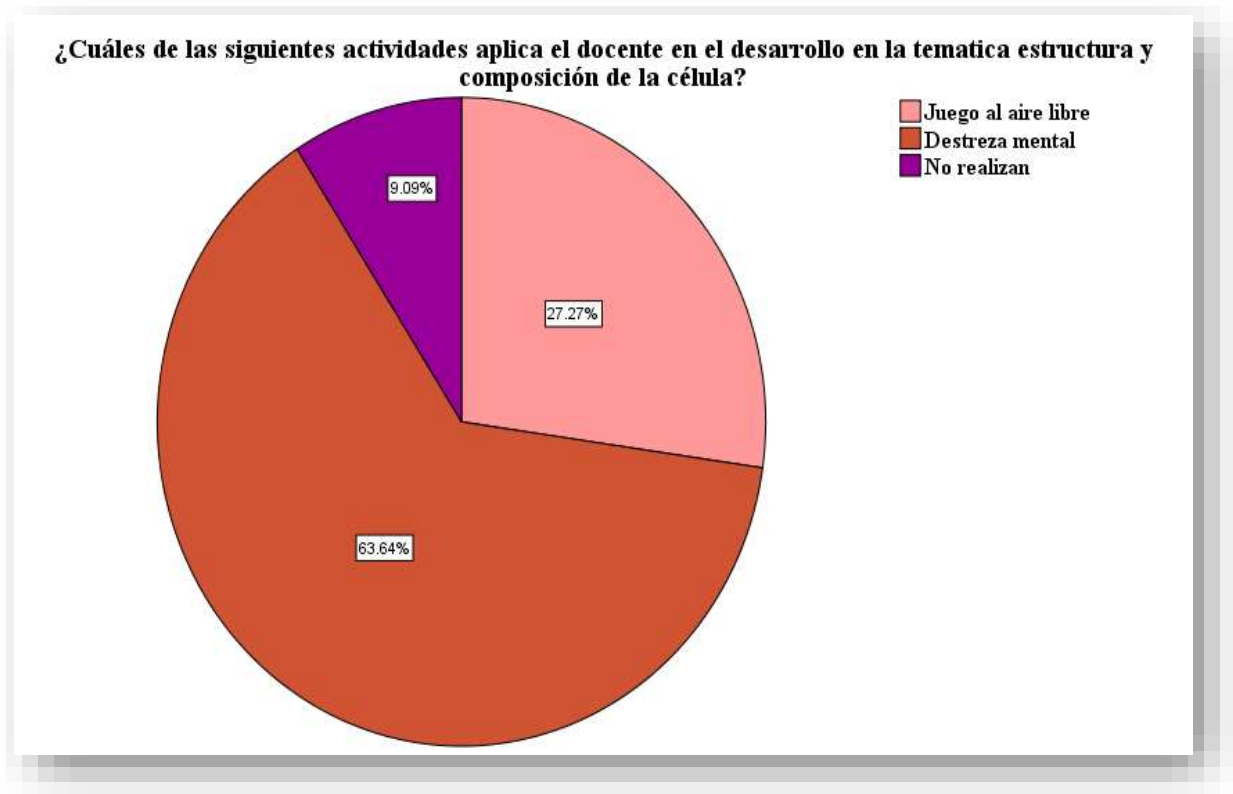
Flores (2014) citado en el marco teórico la aplicación de las actividades lúdicas en jóvenes es un componente que puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto sucede cuando se integran actividades lúdicas se logra un aprendizaje apremiante en los estudiantes.

En ítem cuarto, se puede observar que 9 estudiantes correspondiente al 81.82%, respondieron que no se realizan juegos, 2 estudiante equivalente al 18.18%, respondieron que si se realizaba juegos educativos.

La docente entrevistada respondió que es importante realizar juegos educativos ya que les despierta el interés a los estudiantes. Sin embargo, el grupo investigador observo que la docente no integra como tal juego educativo, y que es muy tradicionalista y los juegos que ella considera como lúdicos están muy lejos de ser asertivos ya que confunde estrategias metodológicas como actividades lúdicas.

Hay divergencia entre los estudiantes y la docente ya que los estudiantes indican que la docente no realiza juegos educativos en la temática estructura y composición de la célula donde la docente alude que, si integra las misma, por otro lado, el grupo investigador converge con los estudiantes ya que con lo observado se percibe que la docente no integra los juegos educativos en la temática antes mencionada.

Gráfica 5: Cuales de las actividades aplica el docente en el desarrollo de la temática.



Fuente: fuente propia.

Guevara (2017) citado en los antecedentes nacionales. Demostrar que a través de juegos se pretende mejorar el aprendizaje a los estudiantes y Guevara afirma que el integrar juegos como herramientas ayuda al aprendizaje de los estudiantes mostrando así que las aplicaciones de juegos en las aulas de clases son favorables para la mejora del aprendizaje.

Rivas (2016) Citado en el marco teórico la enseñanza basada en las actividades lúdicas tiene como objetivo desempeñar un modelo participativo en los jóvenes dentro de las aulas de clases este proceso se da en ciertos métodos que se deben de conocer

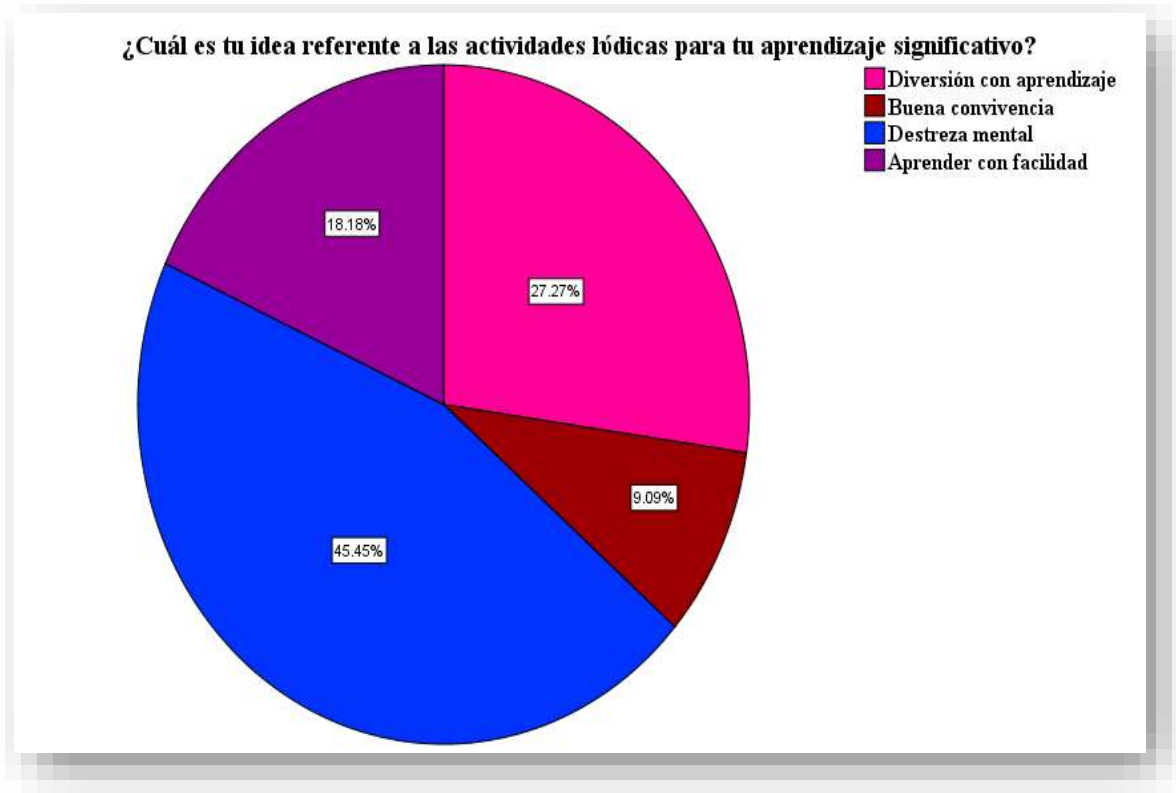
En el ítem quinto sobre los Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo, 3 estudiantes correspondiente al 27.27%, respondieron que eran juego al aire libre, 7 estudiante

equivalen al 63.64%, respondieron que eran destreza mental, 1 estudiante equivalente al 9.09%, respondió que no realizan.

La docente argumento en la entrevista que las actividades lúdicas son muy esenciales en el aula de clase de Biología porque permiten una integración y motiva al estudiante a estudiar y aprender sobre la temática estructura y composición de la célula, de igual manera los estudiantes consideran que son de gran utilidad el que sean integradas las mismas. Sin embargo, con respecto a lo observado por el grupo investigador no se considera que hay interés en la docente el integrar las actividades lúdicas y mucho menos que sean esenciales para la misma. Ya que con lo observado no existe la integración de las actividades lúdicas en la temática

Existe convergencia en los estudiantes de un 63.64% de los mismo y la docente donde indican que integra destrezas mentales donde para los mismo son actividades lúdicas, por lo contrario, el grupo investigador y el resto de los estudiantes encuestados hay divergencia en lo antes mencionados ya que el aplicar este tipo de actividades no es una actividad lúdica ya que de igual forma el estudiante con este tipo de estrategia suele aburrirse y son estrategias antiguas.

Gráfica 6: Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje.



Fuente: fuente propia.

Guevara (2017) citado en los antecedentes nos habla que el integrar juegos como herramientas ayuda al aprendizaje de los estudiantes mostrando así que las aplicaciones de juegos en las aulas de clases son favorables para la mejora del aprendizaje.

Flores (2014) citado en el marco teórico, es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de la biología. Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área. Así mismo superar las dificultades y fortalecer los nuevos conocimientos y competencias desarrolladas durante el ciclo escolar.

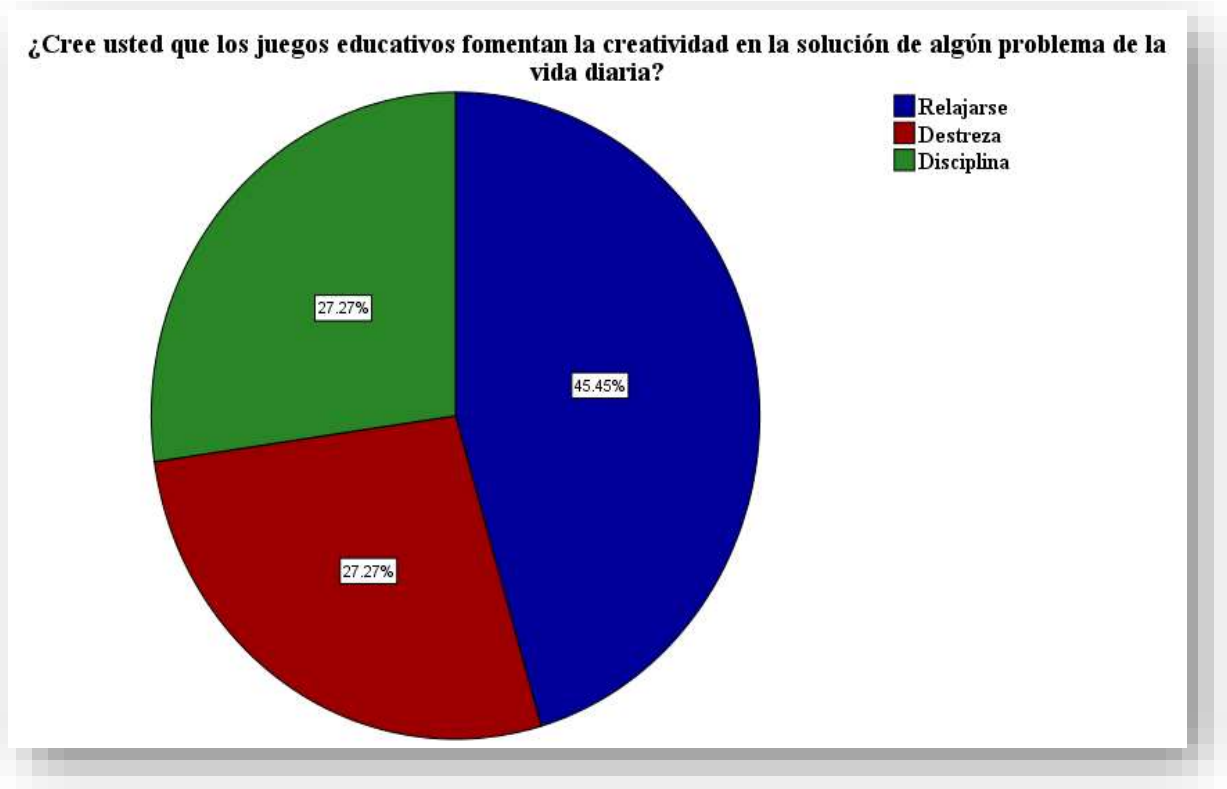
En el ítem sexto cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo, 3 estudiante equivalente al 27.27%, consideraron que es diversión con aprendizaje, 1 estudiante

equivalente a 9.09% respondió buena convivencia, 5 encuestado correspondiente al 45.5%, respondió destreza mental, mientras que 2 estudiante equivalente al 18.18%, respondió aprender con facilidad.

Los estudiantes no tienen noción clara sobre la integración de las actividades lúdicas en la temática para ellos la aplicación de ellas son para diversión siendo para la gran mayoría realizar destrezas mentales que según lo observado por el grupo investigador eso corresponde a estrategias metodológicas no como parte de juegos educativos, con respecto a la docente argumento en la entrevista que dibujar y colorear para que ellos despeguen la mente de las diferentes dificultades es para ella juegos educativo. El grupo investigador considera que eso forma parte de los tradicionales y no como juegos educativos que les ayude a los estudiantes de undécimo grado llevarlos a un aprendizaje significativo.

Hay cierta convergencia entre los estudiantes y la docente ya que ella indica que el realizar dibujos y colorear para ella el realizar ese tipo de estrategias es despertar el interés y que los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo, de igual modo según lo analizado para los estudiantes con el porcentaje del 45.45% es convergente ya que para ellos estas estrategias son partes de las destrezas mentales. Sin embargo, la otra parte de los estudiantes y el grupo investigador divergen con estas respuestas ya que para unos es diversión, para otra parte les permite una buena convivencia y la última parte de los encuestados es para poder aprender fácil donde convergen con el grupo investigador ya que es donde se les quiere llevar al estudiante con la aplicación de estas actividades lúdicas, permitirles divertirse y a la misma vez aprender conviviendo.

Gráfica 7: Los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria.



Fuente: fuente propia.

Sanchos (2014) citado en lo antecedente regional, nos habla que elaborar estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades en los estudiante, el proyecto se realizó para poder ayudar a enfrentar los diferentes conflictos que se les presentan a los estudiantes las actividades lúdica son integradas con el objetivo de trascender el modelo de educación vertical y memorístico, se realizó con un enfoque mixto, ya que las actividades lúdicas son estrategias de mayor eficacia para un aprendizaje significativo y de mayor facilidad de concentración ya que les permite poder olvidar por algunos minutos los diferentes conflictos que como niños se le presentan y concentrarse en las clases.

De acuerdo con Montero (2020) citado en el marco teórico, los beneficios de juegos en la adolescencia son números, entre otras cosas, permiten que los jóvenes aprendan y se diviertan

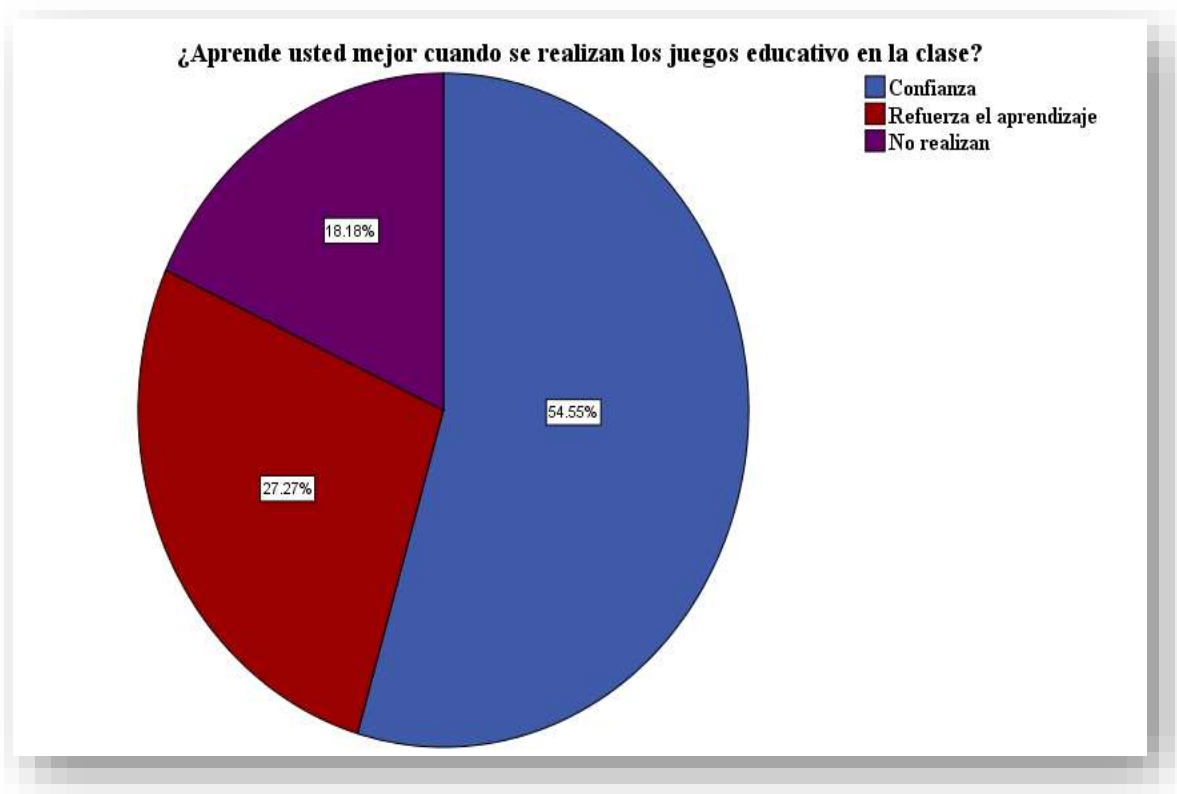
mientras utilizan los juegos como medio para distraerse y crecer a nivel personal ciertamente, los juegos más deseados por los adolescentes son aquellos que presentan retos y desafíos para la mente.

En el ítem séptimo cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria, 5 estudiantes correspondiente al 45.45%, respondieron que es para relajarse, otros 3 estudiantes equivalentes al 27.27% consideraron que son destrezas, 3 estudiantes es decir 27.27% dijeron que es disciplina.

El docente argumento en la entrevista que debe ser autodidáctico aplicando las actividades lúdicas para una mejor integración del grupo siendo las respuestas de los estudiantes que ella fomenta relajación, las destrezas y la disciplina. Por otro lado, el grupo investigador según lo que se identificó que son argumentos pocos relevantes proporcionado por la docente ya que ella no cumple con las características que menciona y no fomenta la creatividad en el desarrollo de la temática. Y los estudiantes tienen distintas percepciones de los que son estas mismas.

Según lo analizado hay divergencia en las repuestas de los estudiantes y la docente ya que para los estudiantes el integrar las actividades lúdicas fomenta de tal modo la relajación, la disciplina de los mismo y sus destrezas y la docente aludió que esto fomenta la integración de los estudiantes en el desarrollo del contenido, sin embargo existe convergencia en la docente y el grupo investigador según la respuesta dada por la docente ya que para el grupo investigador es de importancia integrar las actividades lúdicas porque fomenta la integración e interés de los estudiantes.

Gráfica 8: Aprende usted mejor cuando se realizan juegos educativos en la clase.



Fuente: elaborado por investigador.

Flores (2014) citado en el antecedente internacional, las actividades lúdicas son una herramienta fundamental para los estudiantes ya que comprueba que mejora no solo su calidad educativa que es de importancia para obtener una educación significativa, también permite responder que les mejora su calificación su rendimiento académico que es una parte fundamental en la educación como tal y una educación significativa todo esto con las aplicaciones de las actividades lúdicas.

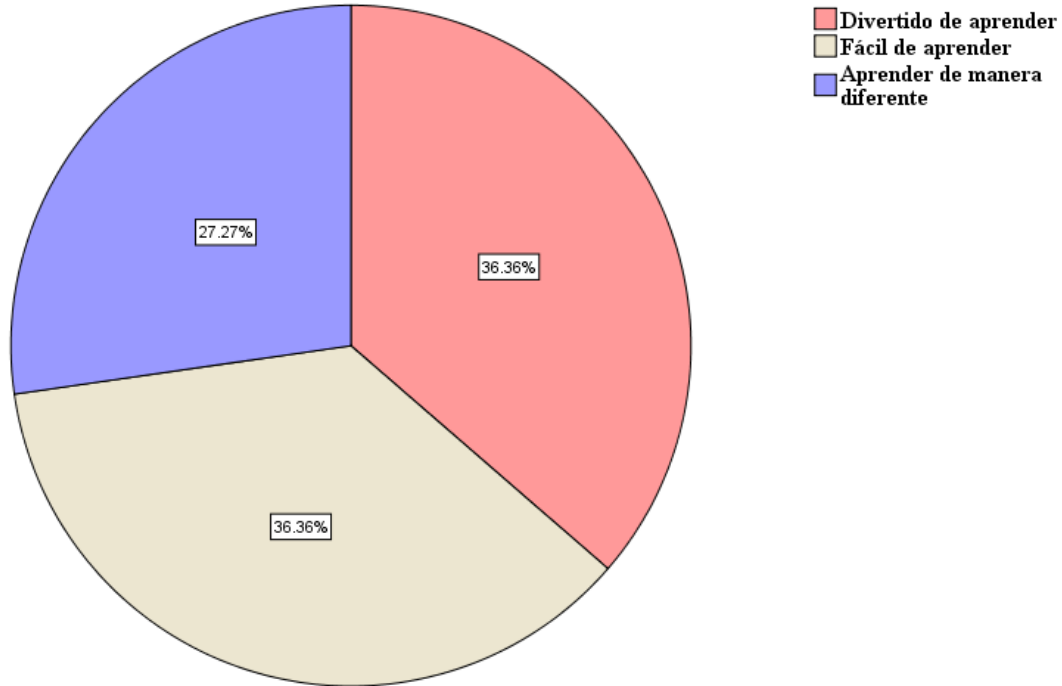
Piaget (1961) citado en el marco teórico, las actividades lúdicas favorecen, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en unas actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramientas educativas.

En el ítem octavo aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase, 6 encuestado correspondiente al 54.55%, respondieron que, si porque le brinda confianza, 3 estudiante equivalente al 27.27%, respondió que reforzaría el aprendizaje, los otros 2 estudiantes equivalentes al 18.18% dicen que no realizan actividades. El docente argumento en la entrevista que realiza actividades lúdicas por medio de dibujo. El grupo investigador observo que el docente es tradicionalista.

Existe divergencia en los estudiantes y la docente en las respuestas ya que la docente no es coherente ya que para ella aplicar dibujos o presentar láminas es actividad lúdica y según ella aprenden los estudiantes con mayor facilidad y los estudiantes en su mayoría indican que no realiza actividades, el grupo investigador convergen con la mayoría de los estudiantes que no realiza las actividades lúdicas. El resto de los estudiantes convergen con la docente ya que según ellos el dibujar y observar las láminas presentadas por la docente refuerzan el aprendizaje y fomentan la confianza.

Gráfica 9: Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos en la temática.

¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?



Fuente: fuente propia.

Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula.

Reyes (2015) citado en lo antecedente internacional hay una idea de poder afianzar el análisis de la lectura a través de juegos, que eso permitirá que el estudio de la célula unidad estructural y funcional de los seres vivos. Analice y comprenda lo que se estudia siempre por medio de las actividades lúdicas, de tal forma que los estudiantes sean los primeros beneficiados con la aplicación de actividades lúdicas y con ello que el docente no continúe con métodos tradicionales y pueda encontrar por medio de juegos la creatividad, dinamismo y desarrollar así el análisis de las lecturas, esto le será de gran beneficio para un mayor aprendizaje del estudio.

Calameo (2018) citado en el marco teórico, es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde, los estudiantes están inmerso en el proceso de aprendizaje, esto se logra a través de actividades divertidas en la que puedan incluirse contenidos, temas o mensaje de

currículo. En los adolescentes estos juegos deben de ser competitivos y explotar su imaginación por medio de las actividades lúdicas. Las actividades pueden ser variadas como ejercicios físicos, mentales destreza equilibrio, entre otros.

En el noveno ítem Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula, 4 estudiantes correspondientes al 36.4%, respondieron que sería divertido de aprender de esa manera, 4 estudiante equivalente al 36.4%, sería de una manera fácil de aprender, 3 estudiante, es decir, el 27.3% consideraron que es una manera de aprender diferente. El docente argumento en la entrevista que es una manera dinámica. En la observación el grupo investigador observo que el docente solo realiza dibujo como medio de actividad lúdica.

En relación al análisis los estudiantes encuestados convergen con el docente ya que ambos indican que es una forma de aprender dinámica, donde el grupo investigador convergen con ambos ya que es de importancia que las actividades lúdicas sean integradas para un mayor aprendizaje.

Gráfica 10: Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente orienta los conceptos por juegos educativo



Fuente: fuente propia.

Guevara (2017) citado en lo antecedente ámbito nacional a través de juegos se pretende mejorar el aprendizaje a los estudiantes y en este caso de Guevara afirma que el integrar juegos como herramientas ayuda al aprendizaje de los estudiantes mostrando así que las aplicaciones de juegos en las aulas de clases son favorables para la mejora del aprendizaje.

Montero (2020) citado en el marco teórico, Por tal razón las actividades lúdicas representan un importante estímulo de aprendizaje. Ya que cuando el adolescente juega, el mismo tiempo está aprendiendo, experimentando, exploración y descubrimiento su entorno, según esta investigación está dirigida a jóvenes con el objetivo de poder integrar una enseñanza divertida y significativa en el estudiante es para facilitarles estrategias que lleven a un aprendizaje único, donde el estudiante pueda prestar interés y despertar su imaginación creación y con ello la concentración. Se dice que

las personas que mantienen y fomentan su aspecto lúdico en su vida, son más felices que el resto y tienen menos tensión que el resto. Por eso vale la pena jugar más allá de la edad que se tenga.

En el décimo ítem sobre Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te orientara los conceptos mediante juego educativo, 4 encuestado correspondiente al 36.4%, respondió que sería bueno, 4 estudiante equivalente al 36.4%, respondió que sería divertido, mientras que 3 estudiante, equivalente al 27.3%, respondió que no sabe cuál sería su actitud. El docente argumento en la entrevista que sería excelente juego educativo. En la observación por el grupo investigador le hace falta adquirir la actividad lúdica para llevarlo a la clase de Biología.

Convergen tanto el docente como los estudiantes con el 72.7% que sería bueno adquirir los conocimientos por medio de juego educativo, sin embargo, se diverge con el 27.3% del estudiante y el grupo investigador porque se logró percibir que los estudiantes no están seguros por cual método les gustaría realizar en la temática estructura y composición de la célula.

Análisis de la entrevista realizada al docente

Se realizó una entrevista al docente de biología del colegio república España con el propósito de obtener información relacionada a las actividades lúdicas que se utiliza en el desarrollo de los contenidos en la temática estructura y composición de la célula para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes.

El primer ítem se le pregunto al docente ¿Qué son para usted actividades lúdicas? Respondió las actividades lúdicas, es la que permite la integración de los estudiantes en las clases. Con esa repuesta se logra percibir que la docente no tiene claro sobre que es actividades lúdicas, y la respuesta no contesto a la interrogante dada ya que ella respondió, con lo que se alcanza, no responde cuál es su noción de dichas actividades. Poniendo en evidencia que no es de mucha importancia comprender a los estudiantes y realizar estrategias que le permita al estudiante lograr su aprendizaje significativo, como cito Flores (Citado en el marco teórico) Flores (2014) Es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de la biología. Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área. Así mismo superar las dificultades y fortalecer los nuevos conocimientos y competencias desarrolladas durante el ciclo escolar. Pág. #18

Al preguntarle ¿Cómo docente que tipo de actividades lúdicas realiza en la temática estructura y composición de la célula? Respondió dibujar las estructuras, debates. Donde se puede percibir que la docente no tiene noción de lo que realmente son actividades lúdicas, por ende, mucho menos las integra en los contenidos de la temática estructura y composición de la célula, como grupo investigador se considera que importante es la integración de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.

Citado en el marco teórico, Flores (2014) La aplicación de las lúdicas en jóvenes es un componente que puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servir de estrategia afectiva que relaja, motiva; con ello se les hace fácil el ser comunicativo, permitiendo una comunicación real dentro del aula; y también fluye la estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas técnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos.

Por otro lado, se le pregunto a la docente, ¿Orienta usted actividades lúdicas al estudiante fuera del aula de clase en la temática estructura y composición de la célula? Donde se le sugirió selección múltiple y que diera ejemplos sobre las actividades si fuera el caso de aplicar, que indicó que algunas veces, aludiendo según ella nuevamente mediante dibujos de estructuras y debates, lo cual permite al grupo investigador identificar que la docente no es una docente dinámica y muy tradicional, por lo cual ella no usa las actividades lúdicas ya que confunde las estrategias didácticas con actividades lúdicas.

Como cita Patín, en el marco teórico donde indica que un mundo en permanente cambio, uno de cuyos motores principales parece la innovación tanto social como económica, hay que conceder un lugar especial a la imaginación y a la creatividad. Patín (2016), donde afirma que hay que modificar métodos tradicionales y remplazarlos por lo moderno y contemporáneo donde se lleve al estudiante a ser más creativo, expresivo y se logre explotar sus habilidades y su aprendizaje significativo.

El cuarto ítem se le pregunto a la docente ¿Porque cree usted que las actividades lúdicas despiertan el interés en los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo? Lo cual respondió que las actividades lúdicas son importantes para despertar el ánimo de los estudiantes que llegan con diferentes dificultades. Donde se consigue nuevamente percibir que la docente no comprende que son actividades lúdicas ya que su respuesta es casi la misma pregunta, y contesta que sobre su importancia y no su percepción sobre ellas.

En el marco teórico, Flores, indica Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. Flores (2014) indica que las actividades lúdicas efectivamente inciden en el interés y la, motivación de los estudiantes.

Se le pregunto a la docente en la interrogante 5, ¿De qué manera cree usted que la aplicación de las actividades lúdicas, son exitosas para la buena comunicación, entre los estudiantes? Por lo cual respondió, son exitosas cuando todos se integran a las actividades. Donde se puede percibir que la respuesta de la docente es algo pobre de argumento ya que no dijo cómo aplicarlas para que tenga una respuesta exitosa en los estudiantes, constando una vez más que las actividades lúdicas no son utilizadas por la docente.

Como está citado en el marco teórico La aplicación de las lúdicas en jóvenes es un componente que puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servir de estrategia afectiva que relaja, motiva; con ello se les hace fácil el ser comunicativo, permitiendo una comunicación real dentro del aula; y también fluye la estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas técnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplo. Flores (2014).

En el 6 ítem, se le pregunto al docente, ¿Cómo realiza las actividades lúdicas con los estudiantes en la temática estructura y composición de la célula? Por lo cual respondió dibujar y colorear para que ellos despejen la mente de las diferentes dificultades, una vez más se puede constar que la docente está más lejos de lo que significa actividades lúdicas, ya que ella considera que estrategias didácticas son actividades lúdicas mostrando debilidad en su respuesta y en lo que la docente sugiere ser actividades lúdicas.

Como sugiere, Flores citado en el marco teórico, Es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de la biología. Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área. Así mismo superar las dificultades y fortalecer los nuevos conocimientos y competencias desarrolladas durante el ciclo escolar. Flores (2014)

En el 7 ítem se le pidió a la docente Explicar si el uso de las actividades lúdicas en el aprendizaje fomenta habilidades y destrezas en los estudiantes. Por lo cual respondió que el docente debe de ser autodidáctico siempre integrando las actividades lúdicas para una mayor integración del alumno, poniendo así en evidencia la poca comprensión de lo que se puede conseguir con la integración de las actividades lúdicas en los estudiantes ya que con su respuesta no explica si las actividades lúdicas fomentan la habilidades y destrezas de los estudiantes.

Como indica en el marco teórico Montero 2020, Por tal razón las actividades lúdicas representan un importante estímulo de aprendizaje. Ya que cuando el adolescente juega, el mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno, según esta investigación está dirigida a jóvenes con el objetivo de poder integrar una enseñanza divertida y significativa en el estudiante es para facilitarles estrategias que lleven a un aprendizaje único, donde el estudiante pueda prestar interés y despierte su imaginación creación y con ello la concentración. Se dice que Las personas que mantienen y fomenta su aspecto lúdico en su vida, son más felices que el resto y tienen menos tensión que el resto. Por eso vale la pena jugar más allá de la edad que se tenga.

Se le pregunto a la docente, ¿Qué actividades lúdicas considera usted que facilitan el aprendizaje, significativo en los estudiantes durante la temática estructura y composición de la célula? Por lo cual respondió que dibujando las estructuras y viendo videos, por lo cual se considera que con la respuesta de la docente indica que es una docente tradicional y no usa las actividades lúdicas como parte del desarrollo de los contenidos en la temática estructura y composición de la célula.

Citado Calameo (2018) en el marco teórico que indican que, el método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía donde, los estudiantes que están inmerso en el proceso de aprendizajes mediante juegos a través de actividades divertidas y amenas en la que puedan incluirse contenidos, temas o mensaje de currículo. En los adolescentes estos juegos deben de ser competitivos y explotar su imaginación por medio de las actividades lúdicas. Las actividades pueden ser variadas como ejercicios físicos, mentales destreza equilibrio, entre otros.

En el ítem # 9 se le pregunto a la docente ¿A su criterio cuales actividades lúdicas, son importantes integrar en los contenidos de biología para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes? Por lo cual respondió que los dibujos, el juego del repollo y otras dinámicas, para la docente de biología hacer dibujos y lo que es el juego del repollo son lo actividades lúdicas, donde se puede

percibir una vez más que la docente no tiene conocimiento sobre que son las actividades lúdicas y cuáles de ellas podrían ser efectivas para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Como se encuentra citado en el marco teórico Todas las estrategias que están diseñadas para ser integradas en las actividades lúdicas son de gran importancia en los estudiantes, al ponerlo en práctica en el momento de realizar este método de enseñanza. Es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de la biología. Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área. Así mismo superar las dificultades y fortalecer los nuevos conocimientos y competencias desarrolladas durante el ciclo escolar. Flores (2014)

En el último ítem se le pregunto a la docente, ¿Podrían estas actividades lúdicas lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado? Justifique su respuesta

1. Crucigramas
2. Sopa de letras
3. Ejercicios mentales
4. Mantenimiento
5. El repollo
6. Memorizar

A lo cual respondió la docente que todas esas actividades son esenciales para el logro del aprendizaje de los estudiantes, porque permite la integración de los estudiantes, sin embargo basado en sus respuestas y las diversas preguntas que se le realizaron en ningún momento sugirió todas estas actividades, poniendo así en evidencia que la docente no integra las actividades mencionadas con el fin de que los estudiantes logren integrarse y poder llevarlos a un aprendizaje significativo con la aplicación de las misma. La docente se basa únicamente en conceptos, láminas y dibujos donde no hay un tipo de ejercicio mental y divertido para incentivar al estudiante como indica en el marco teórico Ludo (2016).

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.

Análisis de la guía de observación

El grupo investigador realizó observaciones a las sesiones de clases de estructura y composición de la célula, impartidas a los estudiantes de undécimo grado del colegio República de España, estas observaciones permitieron conocer las actividades lúdicas que utiliza la docente en la temática ya mencionada, con ellas las incidencias que tienen estas actividades a los estudiantes.

Análisis cualitativos de los resultados de las observaciones realizadas.

- La docente no realiza actividades lúdicas en el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula, se basa en el método tradicional, los estudiantes no logran tener claridad y se tornan aburridos con la clase.
- La docente cree que las actividades lúdicas son actividades que se realizan en cualquier espacio de la clase, que no son parte del desarrollo de los contenidos por tal razón no los utiliza.
- Se logró observar que la docente no utiliza actividades lúdicas en ningún espacio, la docente confunde las actividades lúdicas como estrategias didácticas, como proporcionarles laminas y presentación de videos, que no le permite al estudiante a obtener un conocimiento crítico y pensante.
- Mediante lo observado la docente no aplica actividades lúdicas durante las observaciones, traslado a los estudiantes a las aulas TIC, donde les indicaba que observaran un video y luego realizaran cuadro sinóptico, dejando en evidencia una vez más la confusión que la docente tiene con respecto a las actividades lúdicas.
- Según lo observado la docente tiene ideas sobre que es actividades lúdicas, sin embargo no logra integrarlas en los contenidos y en cierto momentos las confunde como estrategias didácticas.
- Por otro lado, la docente considera según lo que se observó que el aprenderse los conceptos por parte de los estudiantes, logra facilitarle el aprendizaje significativo de los estudiantes

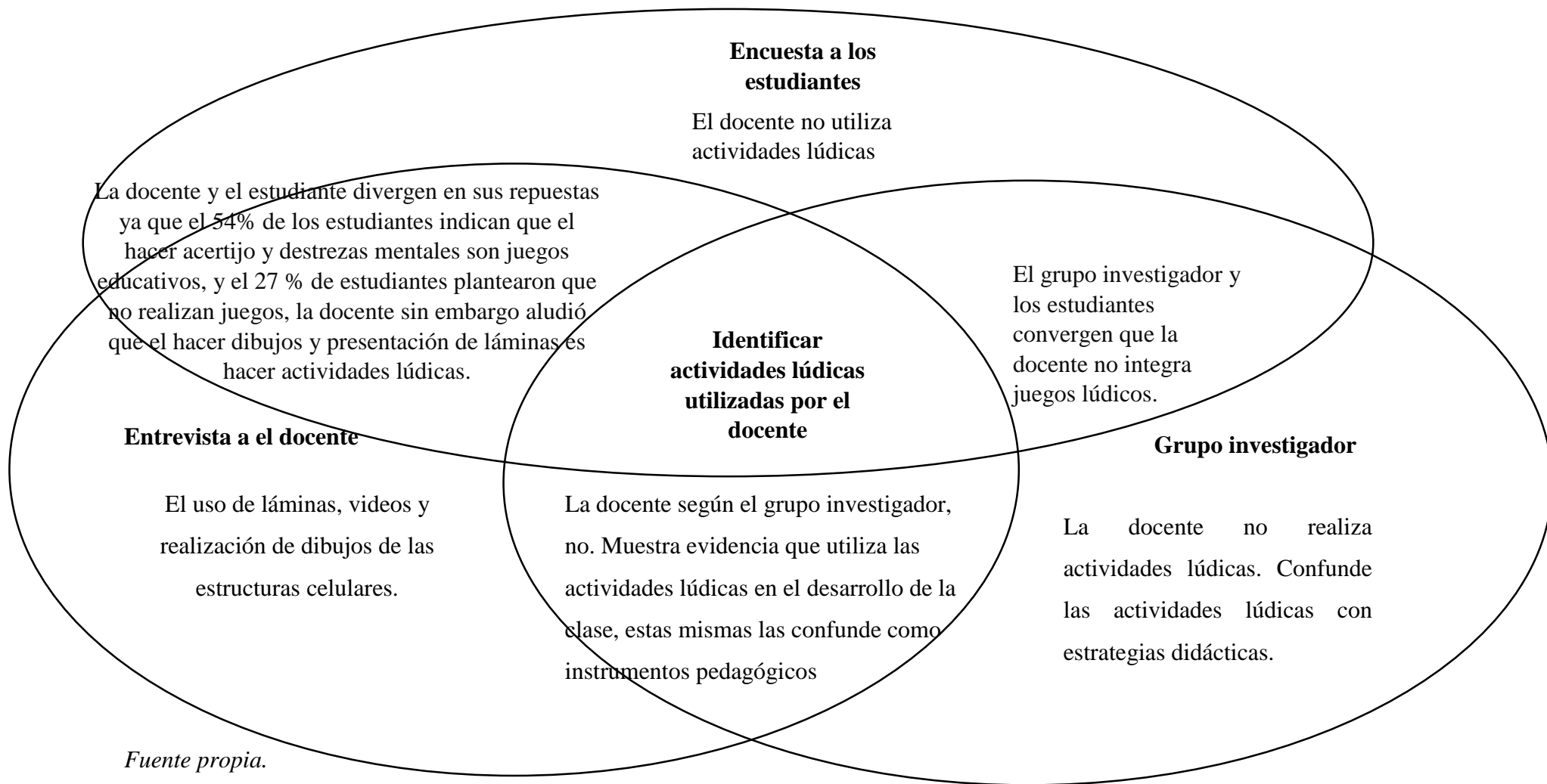
- Según lo observado, las actividades que la docente integra como actividades lúdicas, no cumplen con las características que se quiere alcanzar con las actividades lúdicas, el estudiante prefiere estar en diversas cosas que integrarse a la clase que la docente impartía.
- No hay ninguna relación con las actividades lúdicas indicadas por la docente, sus actividades son tradicionales y poco creativas, el estudiante no se integra y no muestra ningún interés en la temática.
- Se logró observar que las actividades proporcionadas por la docente, únicamente fueron realizar dibujos, presentación de láminas y observar videos, donde se pudo percibir que el estudiante no lograba integrarse en la clase y no participaba con voluntad propia.
- Para la docente no es de importancia proporcionarle una educación asertiva, contemporánea motivadora a los estudiantes, se observó una docente basada en métodos aburridos y tradicionales no muestra interés por que los estudiantes lleven su aprendizaje significativo para su vida diaria y poco comunicativa con los estudiantes.

13 Triangulación de los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de la recolección de datos: entrevistas y guía de observación.

La triangulación es un procedimiento que permite comparar la información obtenida a partir de los instrumentos aplicados a las fuentes informantes, de tal manera que garantice la confiabilidad, calidad de los análisis y de los resultados obtenidos para el desarrollo del presente trabajo investigativo. Por el docente No hay ninguna relación con las lúdicas las actividades indicadas, sus actividades son tradicionales y poco creativa, el estudiante no se integra y no muestra ningún interés en la temática.

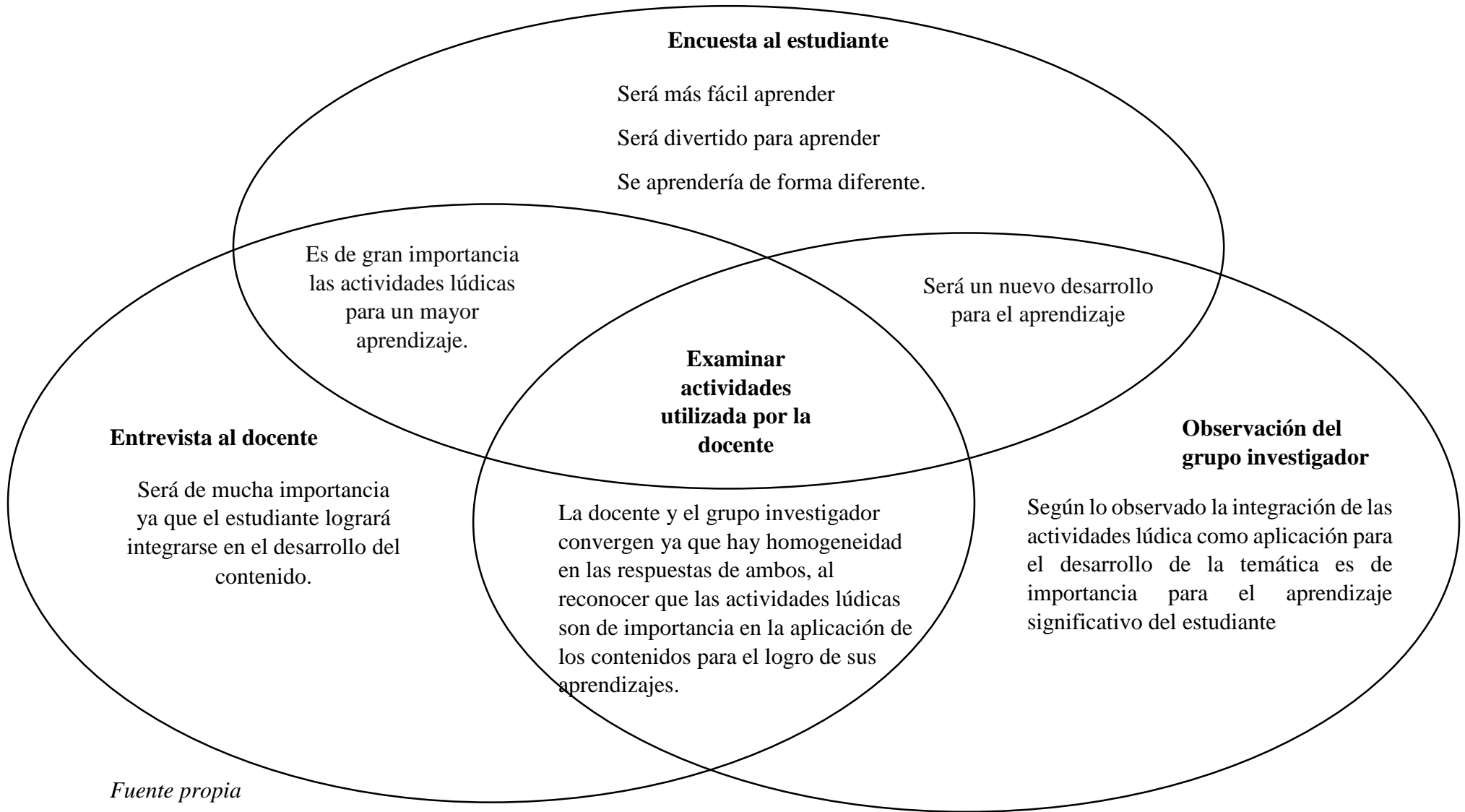
Gráfica # 11

Triangulación de datos, acá se identifica que actividades lúdicas que utiliza la docente para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes en la temática “Estructura y composición de la célula”



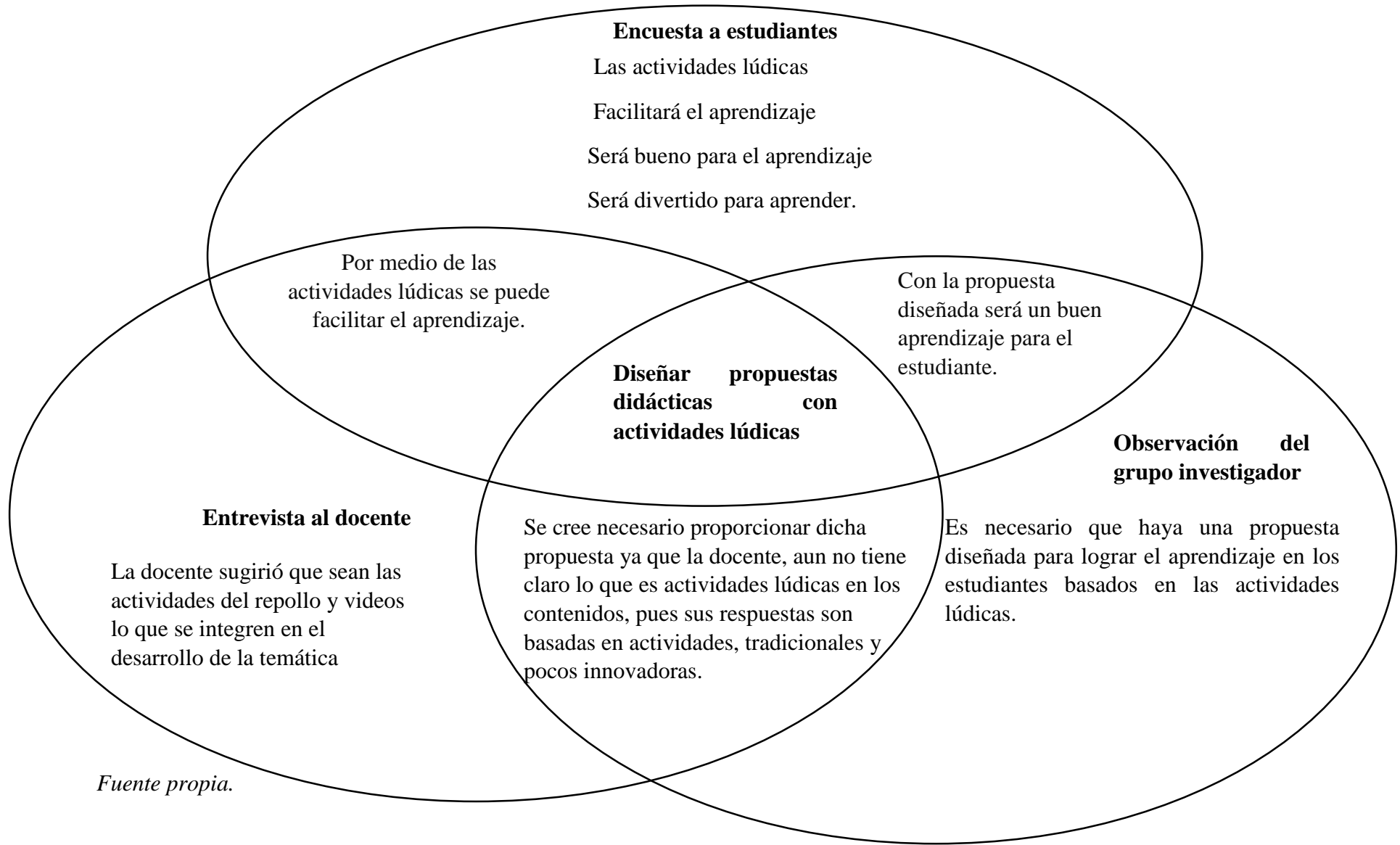
Fuente propia.

Gráfica #12 Triangulación de datos sobre la examinación de las actividades lúdicas con las que se logre un aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado



Gráfica #13

Triangulación de datos sobre diseñar propuesta didáctica para el logro de los estudiantes aprendizaje en los estudiantes.



Fuente propia.

14 Análisis de la triangulación

En presente diagrama de Venn que fue creado para la triangulación, se evidencia que hay convergencia y divergencia entre informantes, información que se logró obtener y evidenciar a través de la aplicación de los instrumentos de recogidas de datos.

La gráfica 11 muestra las actividades que utiliza la docente en el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula, en donde se observa que hay divergencia entre estudiantes y docente ya que sus respuestas no aseveran ser las mismas. Ambas tienen distintos señalamientos de las actividades que según ellos son actividades lúdicas. Ya que la docente expone que las actividades lúdicas son presentación de videos, láminas y dibujar. Mientras que los estudiantes compartieron que no hay dichas actividades, que el jugar haciendo acertijos y destrezas mentales son para ellos juegos educativos (actividades lúdicas). Como grupo investigador es de aclarar que actividades lúdicas van más allá de los materiales didácticos o pedagógicos que se utilicen en el desarrollo del contenido a estudiar, las actividades lúdicas son creadas para el goce y disfrute del estudiante y a la misma vez él pueda experimentar un aprendizaje significativo basados en juegos, que el estudio muestre ser creativo y despierte el interés del estudiante.

En la gráfica 12 se muestran la examinación de las actividades lúdicas, que según la docente se podrían integrar al desarrollar la temática señalada, donde hay divergencia con el grupo investigador ya que no deja de reflejar debilidad con respecto al tema, ya que las actividades sugeridas por la docente continúan siendo tradicionales y muy usadas, fuera de eso los estudiantes convergen con el grupo investigador ya que muestran interés para que las actividades lúdicas puedan ser integradas en el desarrollo de la clase, así mismo exponen que sería muy provechosas para los mismos.

Finalizando con la gráfica 13, donde se convergen con las dos fuentes ya que es de importancia sugerir una propuesta que le permita a la docente integrar actividades lúdicas, siempre con el fin de proporcionarles a los estudiantes herramientas para su aprendizaje, tomando importancia su estudio y las habilidades que los mismos poseen.

15 CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION

La actividad lúdica como aprendizaje significativo en el aula de clase esta creada para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, dejando atrás lo tradicional, para dar paso a estrategias distintas llenas de entusiasmo con el fin de incentivar al estudiantado y proporcionarle un ambiente relajador de ocio cuando al mismo momento este se apropie de conocimientos nuevos que le quedaran en sus memorias, siendo este mismo un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa de nuevos diseños curricular y generando aprendizaje significativo ajustados a la necesidad, intereses, ritmo y edades, permitiendo aprender sin estrés y disfrutar, a la vez que se aprende.

Las investigadoras a través de este documento de investigación están demostrando que con un poco de interés, creatividad y voluntad se puede dar un giro al que hacer y cargar de dinamismo a las clases a través de juegos, para nadie es un secreto, que la institución escolar no atiende las diferencias, individuales, no obstante, el juego pudiera decirse que sirve de mediador para complementar esas habilidades o carencia del estudiante. Desde esa perspectiva lo importante es querer hacerlo para observar los cambios cognitivos que se producen, y el entusiasmo que demuestran en las actividades desarrolladas, donde el juego es el eje central. El juego cumple su misión de enlazar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Lo importante es que el docente visualicé y amplié sus horizontes cognitivos, para que los pongan en práctica sin mucho esfuerzo, pero si con bastantes ganas de quererlo hacer.

Al incluir el juego en las actividades diarias del estudiante, se le va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad, y expresar su sentimiento sin obstáculo.

Se constató que el docente no usaba las actividades lúdicas en su clase de Biología, en la temática estructura y composición de la célula como estrategia que hace más enriquecedor y fructífero el proceso del aprendizaje, hasta convertirlo en aprendizaje significativo

16.

Propuesta



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DE UNDÉCIMO GRADO, CON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA

Departamento: Enseñanza de las ciencias

Nombre de la propuesta: Actividades lúdicas En la temática estructura y composición de la célula

Autores: Bra: Ammy Rebeca López Briones

Bra: Cinthia Dominga Pérez Mairena

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta “Actividades lúdicas biológicas” tiene como fin, facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado en la temática estructura y composición de la célula, en el colegio República España.

Es importante abordar dicha actividad para el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, ya que se identificó que la docente no aplica actividades lúdicas para el desarrollo de los contenidos, en esta ocasión se está abordando en la temática estructura y composición de la célula, donde se proponen actividades lúdicas, esperando faciliten el aprendizaje de la estructura y composición de la célula. Debido a que la docente y los estudiantes coincidieron que no es aplicado el método lúdico y no se hace ningún tipo de actividad esto conlleva que sea integrada las actividades lúdicas como medio para fortalecer su aprendizaje.

Por lo antes escrito son importantes dichas actividades para facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula, del colegio republica España, así los estudiantes lograrán alcanzar mayor habilidad y destrezas en el tema, ya que son juegos relacionados en su vida cotidiana.

Una de las ventajas de las actividades lúdicas es que en los estudiantes despiertan el interés y logran una mayor concentración e importancia de los contenidos, logrando así un aprendizaje significativo y basado en actividades lúdicas que además de aprender pueden divertirse y desarrollar sus capacidades cognitivas como elemento importante de sus saberes.

Tema:

Actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje significativo de la temática Estructura y composición de la célula, para los estudiantes de undécimo grado en el colegio republica España.

OBJETIVO:

Objetivo general:

- Integrar actividad lúdica que facilite el aprendizaje significativo en la temática estructura y composición de la célula, en los estudiantes de undécimo grado en el colegio republica España.
- Objetivos específicos

- Identificar actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje significativo a los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula, en el colegio República España.
- Describir actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje significativo en la temática estructura y composición de la célula en los estudiantes de undécimo grado en el colegio republica España.
- Sugerir actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado en la temática estructura y composición de la célula, en el colegio República España.

Temática:

Estructura y composición de la célula

- Membrana plasmática, (lagarto y lagartija)
- Citoplasma y sus orgánulos (la risa de la tela)
- Núcleo (el trencito)

Estructura y composición de la Célula: es la estructura más pequeña, con funcionamiento propio, de todos los seres vivos. Las células presentan tres partes claramente diferenciadas: membrana, citoplasma y núcleo una de estas desempeña una función dentro de la célula. González (2017)

Membrana. La membrana celular plasmática es una parte importante de la célula debido a que se conserva y mantiene constantes las condiciones del interior de esta.

- La principal función de la membrana consiste en regular el intercambio de sustancias; intercambio que se realiza a través de una serie de poros.
- Composición de la membrana. Las membranas celulares están constituidas hasta por un 60% de agua y dos capas de grasas, entre las cuales se insertan algunas proteínas.

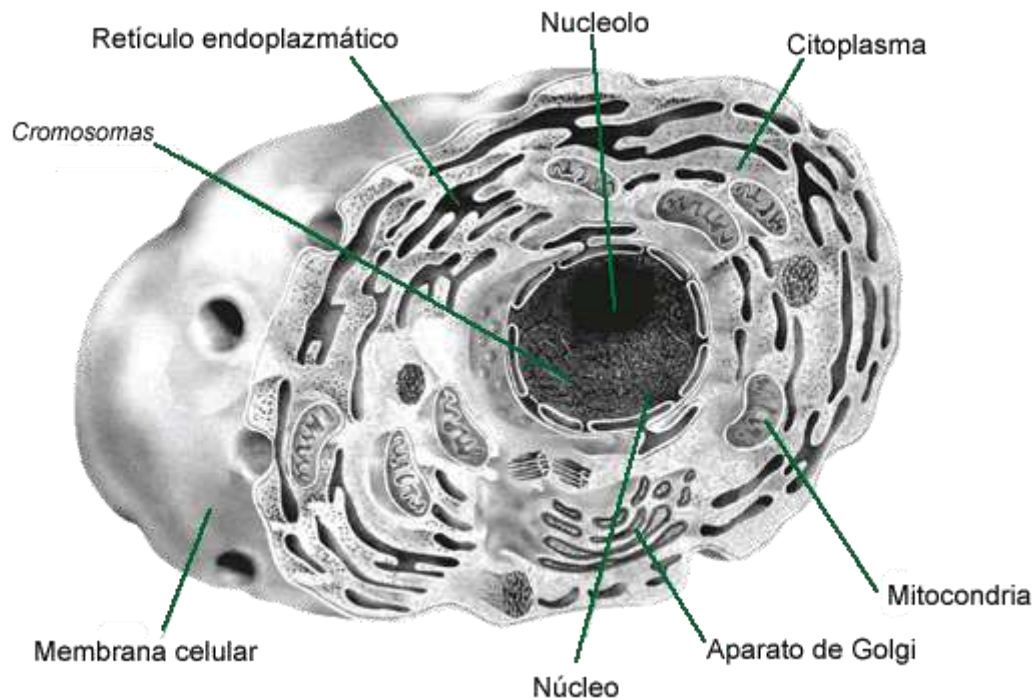
Citoplasma. El citoplasma es la parte de la célula comprendida entre la membrana celular y el núcleo. En este espacio se halla el hialoplasma, que es una sustancia incolora donde se encuentran diversos elementos celulares González (2017)

- Composición del citoplasma. El citoplasma está constituido aproximadamente por un 95% de agua y otros compuestos, como las proteínas, glúcidos, lípidos y ácidos nucleicos, que contienen la formación hereditaria de la célula. Dentro del citoplasma también se encuentran, en diferentes proporciones, dióxido de carbono y sales minerales, principalmente el cloruro de sodio (sal común)

Núcleo. Es un cuerpo esférico, también llamado nucleoplasma. Está separado del citoplasma por una envoltura nuclear, de composición semejante a la membrana celular. Presenta un gran número de poros que permiten el intercambio de diversas sustancias con el citoplasma en el nucleoplasma se encuentran el núcleo y la cromatina.

El nucléolo es esférico de aspecto esponjoso. La cromatina es la sustancia portadora de los factores de la herencia; está formada por ADN (que es una sustancia que por sus estructuras puede guardar la formación genética) y gran cantidad de proteínas. El núcleo de la célula se encarga de dirigir y provocar toda la actividad que ocurre en el citoplasma.

- Composición del núcleo el agua constituye hasta el 90% del volumen del núcleo; existen, además, sustancias como proteínas, lípidos, ácidos nucleicos y algunas sales minerales.



Orientación: la docente integrara estos juegos una vez dado los conceptos anteriores de la célula, de tal modo que el estudiante tenga un aprendizaje luego los conceptos escritos o facilitado por la docente, de esta manera los estudiantes se puedan reafirmar y convertir su aprendizaje divertido y fácil mediante juegos que se detalla en la siguiente página.

JUEGOS A REALIZAR CON LA TEMÁTICA ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN DE LA CÉLULA

Objetivo general:

- ✓ Sugerir Actividad lúdica el lagarto y lagartija para el aprendizaje de los estudiantes de undécimo grado en el contenido membrana plasmática.

Objetivo específico:

- ✓ Integrar actividad lúdica el lagarto y la lagartija para el logro del aprendizaje en los estudiantes de undécimo grado en el contenido membrana plasmática.

El lagarto y la lagartija: Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro.

Desarrollo: Cada uno de los integrantes debe tener una pareja del otro círculo. El animador canta lo siguiente: "Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor" (poniéndole ritmo, aunque puede ser cualquier otra canción o alguna grabación) y el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.

El juego antes escrito es para aplicarse en el desarrollo del contenido, membrana plasmática, para facilitar de esta manera la comprensión y que los estudiantes queden pueda tener un aprendizaje significativo y basados en juegos, estas actividades serán realizadas luego de haber orientado la teoría sobre la membrana plasmática para su mayor aprendizaje.

Desarrollo del juego integrado en el contenido membrana plasmática:

Primero los estudiantes escogerán a un compañero que les será de apoyo en la actividad, luego de ello los estudiantes harán dos círculos uno dentro del otro de tal modo que queden las parejas dispersas, el círculo de adentro representa la capa interna de la membrana plasmática y el círculo de afuera representa la capa externa de la misma. La docente pondrá música de su preferencia, para que los estudiantes que representan la capa interna y externa de la membrana,

giraran hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga la pareja deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos, la última pareja que se agache sale del juego y deberá responder a las siguientes preguntas. La última que quede será el ganador de la actividad.

¿Cómo está compuesta la membrana plasmática?

Mencione la estructura y función de la membrana plasmática

¿Cuál es la forma de la membrana plasmática?

El juego el lagarto y lagartija fue estructurado para la comprensión y aprendizaje de los estudiantes en el contenido de la membrana plasmática, con el fin que el estudiante en el momento de recibir la clase pueda percibir un ambiente relajado y de risa, así mismo poder aprender y afianzar los conocimientos y la integración total de los estudiantes.

Actividad lúdica estructurada para la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes durante el desarrollo del contenido: citoplasma y sus orgánulos.

Objetivo general:

Señalar Actividad lúdica para facilitar el aprendizaje significativo a los estudiantes de undécimo grado en el contenido citoplasma y sus orgánulos.

Objetivo específico:

Integrar actividad lúdica la risa de la tela para el logro del aprendizaje en los estudiantes de undécimo grado en el contenido citoplasma y sus orgánulos.

La risa de la tela: un lienzo o un pedazo de paño. Formación: todos sentados en círculo. El dirigente está en el centro del círculo.

Desarrollo: el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela este en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.

El juego antes descrito es propuesto para realizarse en el desarrollo del contenido ya mencionado, esto con el fin de proporcionarle a los estudiantes una forma distinta de aprender donde ellos además de adquirir conocimientos se sientan atraídos a la clase y motivados por ser retados, esto les permite olvidar quizás ciertos problemas que como jóvenes cargan y nos les permite dar un 100% a sus estudios parte de las actividades lúdicas o características que estas presentan son cautivar la atención del estudiantes y llevarlo a aprender riendo.

Procedimiento: la actividad se desarrolla con el fin de afianzar los conceptos del citoplasma y sus orgánulos.

Desarrollo de la actividad: se necesita una pañoleta. Formación: todos los estudiantes estarán sentados en círculos el docente estará en el centro del círculo.

El docente lanza la pañoleta hacia arriba mientras los estudiantes repiten el nombre de un orgánulo o bien la función del citoplasma, según el criterio de la docente, una vez el pañuelo toque el suelo los estudiantes deberán ponerse de pies y dar una vuelta el estudiante que no cumpla con lo que indica el juego deberá decir las estructuras que componen el citoplasma y las funciones de cada uno de los orgánulos de la célula.

Objetivo general:

Plantear Actividad lúdica para facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado en el contenido núcleo.

Objetivo específico

Lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado a través de la actividad lúdica el trencito integrado en el contenido el núcleo.

El trencito: Se le da a cada uno el nombre de una parte del tren: silbato, manivela, vagón, puerta, combustible, rieles, etc. Quien coordine el juego dirá: -El tren va a partir, pero no puede porque le falta un(a): y dice una parte del tren, entonces esta se colocará detrás de la última persona del tren. Así se irá llamando a todas y cada una de las partes y luego todos juntos correrán y perderá el que se suelte. Este juego también se puede usar para formar equipos, formando varios trenes y varios partes de tren iguales, que busquen cada una su máquina.

Actividad lúdica adecuada para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, esta actividad esta propuesta para el último contenido de la temática estructura y composición de la célula para facilitarle al docente estrategias que exploten las habilidades y destrezas de los estudiantes, también poder conseguir su integración y despertar el interés del mismo.

Desarrollo: el núcleo como bien sabemos estos compuestos por diversas estructuras que tienen un nombre cada una de ellas, por tal razón el juego el trencito viene a facilitar el aprenderse cada uno de esas estructuras, se le dará a cada estudiante una parte (orgánulo) del núcleo como por ejemplo (ADN), el docente que será el chofer en este caso, que representara la función del núcleo dirá el tren va a partir, pero no puede porque le falta (aparato de Golgi) y menciona una parte del núcleo esta se colocara detrás del docente mencionando la función que tiene su estructura.

Todos deberán de participar y se espera que el estudiante se divierta y reafirme el conocimiento de cada uno de los orgánulos del núcleo.

Dificultades que se presentan en la temática estructura y composición de la célula

“Estructura y composición de ”

A continuación, se presenta las dificultades que se presentan al abordar el contenido de la estructura y composición de la célula.

En el contexto que se está trabajando se puede observar distintos aspectos que se presentan al momento de impartir los contenidos, como docente se debe trabajar de tal modo que el estudiante se integre a la clase y quede claro sobre el contenido desarrollado, en este caso los estudiantes no cuentan con las herramientas necesarias para lograr un aprendizaje significativo y enfocado en su desempeño y habilidades están basados en una enseñanza tradicional y poco creativa donde el docente es el único que habla y expresa lo que entiende del tema mientras el estudiante únicamente esta como receptor, a continuación se mencionan algunas de las dificultades que se presentan en la temática estructura y composición de la célula.

Los estudiantes no tienen interés en el contenido estructura y composición de la célula.

Poca comprensión de la temática estructura y composición de la célula

Baja calidad de aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula

Bastante retóricas y aburridas como los conceptos dictados, exposición y dibujos

Los estudiantes no dominan la temática estructura y composición de la célula

Datos generales:

Nombre del centro escolar: República España

Disciplina: Biología

Tiempo: 45 minutos

Unidad: V, Célula unidad estructural y funcional de los seres vivos.

Contenido: Estructura y composición de la célula

Indicadores de logros: actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje significativo de la estructura y composición de la célula.

Competencia de grado: llevar al estudiante al estudio de la estructura y composición de la célula con la integración de las actividades lúdicas para un aprendizaje significativo.

Competencia de eje transversal: aplicación de las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Actividades: realizar actividad lúdica para el fortalecimiento de lo que es la estructura y composición de la célula.

Como parte de crear un ambiente relajador donde el estudiante pueda percibir tranquilidad y no presión ni aburrimientos. Realiza la siguiente actividad lúdica

Se murió chicho: Formación: Se necesitan cuatro voluntarios que formarán un cuadro separados uno, dos o tres metros según lo permita el lugar, uno a cada esquina. Desarrollo: El juego consiste en lo siguiente: el animador llega con uno de ellos diciéndole: hay compadre, ¿qué crees?, se murió chicho (llorando, es muy importante el realismo con que se haga). Y el otro responde: ¿Y de que se murió, compadre? (también llorando con mucho sentimiento). Se murió de... (Cualquier cosa), anda y dile a... (El nombre del jugador de la derecha). Este hace lo mismo, y después el otro va y le dice al siguiente, todo debe ser con el mayor realismo posible. Pasando todos, repite, pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo (aunque pueden agregar de su cosecha) y la misma secuencia. Después pueden hacerle como norteños, como afeminados, riéndose, en fin, todo depende de la imaginación

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS SE MURIÓ CHICHO

Orientación para el uso de la actividad lúdica

Es con el fin que el estudiante tenga una mayor percepción de lo estudiado, la actividad orientada en este contenido es únicamente para ambientar el aula de clase y poder llevar al estudiante a reír con sus compañeros compartir socializar e integrarse, la docente puede aprovechar unos minutos para dar algunas teorías sobre lo que es la estructura de la célula y su composición llevar unas láminas que puedan ellos colorear y colocar cada una de sus orgánulos en las diferentes células esto solo dará inicio a la temática más divertidas de todas y te aseguro que el estudiante quedara encantado con la clase b

Reglas del juego:

Total, integración.

Nadie debe de quedarse sin jugar

Tener disposición



CONCLUSIÓN DE LA PROPUESTA

La biología es una rama de la ciencia que en secundaria en su mayoría no le dan importancia como en otras materias, e incluso los estudiantes ni saben que es la biología, sin embargo insistir en la importancia de proporcionarle al docente un manera novedosa para impartir los contenidos de modo que el estudiante pueda expresar que le gusta recibir la clase de biología ya que encuentra además de información relevante de la vida con ello puede estar tranquilo y relajado sin presión de lo contrario encontrar un aprendizaje con solo su voluntad de participar en (los juegos) actividades lúdicas que son estrategias utilizadas para poder llevar al estudiante a otro ambiente que lo insita a estar atento e integrado en lo que es el aprendizaje de la estructura y composición de la célula en la biología.

(Flores 2014) Es importante que el docente comprenda las dificultades que los alumnos presentan en la materia de Ciencias Naturales (Biología). Por lo que se hace necesaria la inclusión y el diseño de nuevas estrategias que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos en esta área.

Por tal razón la presente propuesta está dirigida al docente de biología con el objetivo que sea integrada en el desarrollo de los contenidos de la temática señalada, con el fin que el estudiante pueda aprender de una forma distinta y poder lograr un aprendizaje significativo.

16 Bibliografía

Rivero. (2015). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. Recuperado: <https://revistes.uab.cat/enrahonar/article/viewFile/v56-rivero/663-pdf-es>

Flores. (2014). Estrategias lúdicas para las enseñanzas de las ciencias. Recuperado: http://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2017/06/A%C3%B1o2016No10_52_64.pdf

Mayolema & Gómez (Sf). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la unidad educativa francisco flor-Gustavo agües de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”. Recuperado: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>

Reyes. (2015). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. Recuperado: <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>

Sanchos. (2014). Juguemos para convivir. Recuperado: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/35844.pdf>

Montalván & Guevara. (2017). Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de III nivel de la Escuela Bautista El Buen Samaritano del Municipio de Condega, departamento de Estelí, durante el año 2017. Recuperado: <https://repositorio.unan.edu.ni/9500/1/18861.pdf>

Piaget. (1961). El desarrollo cognitivo: https://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget#Piaget_on_education

Lúdico. (2009). Significado. Recuperado: <https://www.significados.com/ludico/>

Reyes. (2015). Recuperado En la isla Margarita su tesis de posgrado.

[helvia.uco.es > xmlui > bitstream > handle](https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle)

- Montero. (2020). Actividades lúdicas. Recuperado. <http://www3.uacj.mx/comunicacion/Documents/Publicaciones/Reportes%20T%C3%A9cnicos%20de%20Investigaci%C3%B3n/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Guevara. (2017). Actividades lúdica en aprendizaje de los niños. Recuperado. <https://repositorio.unan.edu.ni/9500/>
- Contreras. (2013) el conceptos de estrategias como fundamento de planeación de estrategias. <https://www.redalyc.org/pdf/646/64629832007.pdf>
- Báez. (2014). El método cualitativo de investigación desde la perspectiva de marketing: el caso de las universidades públicas de Madrid. Recuperado. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29615/>
- Guevara (2017). Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje. Recuperado <repositorio.unan.edu.ni> > 9502
- Hernández. (2010). Metodología de la investigación. Recuperado. https://scholar.google.com.ni/scholar?q=Hern%C3%A1ndez,+fernandez+y+baptista&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart
- Folgueira. (2019). Entrevista. Recuperado. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- Campos. (2012) Guía de observación. Recuperado. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972%20(1).pdf)
- Rodan. (2015) encuesta. Recuperado. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- Ludo (2016) actividades lúdicas. Recuperado. <https://ludotecaweb.wordpress.com/modulo-i-acercamiento-a-las-actividades-ludica/1-1-que-es-la-actividad-ludica/>
- Calameo (2018) Objetivos Y Destrezas. <https://www.calameo.com/books/003978406750add7b1594>.
- Patín 2016. Facilita al estudiante aprender y conocer. Recuperado.

dspace.unach.edu.ec › bitstream › UNACH-IPG-CEP-2...

Wigodski. (2010). Muestra. Recuperado.

<http://www.fisterra.com/mbe/investiga/10descriptiva/10descriptiva.asp>

González. (2017). Ciencias naturales séptimo grado. Edición distribuidora cultural 2019.
(Encontrado en físi

17. ANEXO



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

19. Instrumento aplicado en el pilotaje

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Enseñanza de las Ciencias.

Encuesta a estudiantes

Estimados alumnos, somos estudiantes de V año de la carrera de biología de la UNAN- Managua realizando el trabajo de investigación sobre Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática Estructura y composición de la célula

Objetivo: Conocer las ideas previas que posee el estudiantado de undécimo grado sobre las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en la temática, Estructura y composición de célula.

INSTRUCCIONES.

Atentamente ruego a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas (Juegos). La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

Muchas gracias.

Edad _____ Sexo F _____ M _____

Pasatiempo favorito----- asignatura que más te gusta -----

1. ¿Qué es para usted juegos educativos?
2. ¿Cuáles son los juegos que el docente al momento de impartir la asignatura de biología integra en la temática estructura y composición de la célula?

3. ¿Cree usted que los juegos educativos favorecerían su aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué?

4. ¿Cuándo se realizan juegos integrados en la temática estructura y composición de la célula participa? Justifique su respuesta

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

5. ¿Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo en la temática estructura y composición de la célula? Encierre el enunciado que considere correcto.

1. Juegos al aire libre.
2. Destrezas mentales.
3. Bailes movimientos (basados en ritmos).
4. Ejercicios físicos.
5. Juegos competitivos.

6. ¿Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo?

7. ¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Sí _____ No _____

¿Por qué?

8. ¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?

9. ¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?

10. ¿Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te preguntara los conceptos mediante juegos educativos

19.1 A continuación, imágenes del pilotaje aplicado al estudiante

Muestra de la encuesta realizada para los estudiantes de undécimo grado turno matutino para la realización del pilotaje.

 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Enseñanza de las Ciencias.

Encuesta a estudiantes

Estimados alumnos, somos estudiantes de V año de la carrera de biología de la UNAN-Managua realizando el trabajo de investigación sobre Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula.

Objetivo: Conocer las ideas previas que posee el estudiantado de undécimo grado sobre las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en la temática, estructura y composición de célula.

INSTRUCCIONES.

Atentamente ruego a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas (Juegos). La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción. Muchas gracias.

Edad 12 años Sexo F Femenino M _____

Pasatiempo favorito Dibujar asignatura que más te gusta Matemática.

1. ¿Qué es para usted juegos educativos?

Juegos sanos y creativos

2. ¿Cuáles son los juegos que el docente al momento de impartir la asignatura de biología integra en la temática estructura y composición de la célula?

dinámica el lapic hablan, preguntas
conforme el tema.

3. ¿Cree usted que los juegos educativos favorecerían su aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula?

Siempre A veces _____ Nunca _____

¿Por qué?

porque creo que nos enseñan
más y aprendemos más.

4. ¿Cuándo se realizan juegos integrados en la temática estructura y composición de la célula participa? Justifique su respuesta

Siempre A veces _____ Nunca _____

5. ¿Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo en la temática estructura y composición de la célula? Encierre el enunciado que considere correcto.

1. Juegos al aire libre.
2. Destrezas mentales.
3. Bailes movimientos (basados en ritmos).
4. Ejercicios físicos.
5. Juegos competitivos.

6. ¿Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo?

aprendemos mejor porque hac!
nos divertimos más.

7. ¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Si No

¿Por qué?

algunos juegos son en equipo, entonces nos enseñan a trabajar en equipo.

8. ¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?

Si

9. ¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?

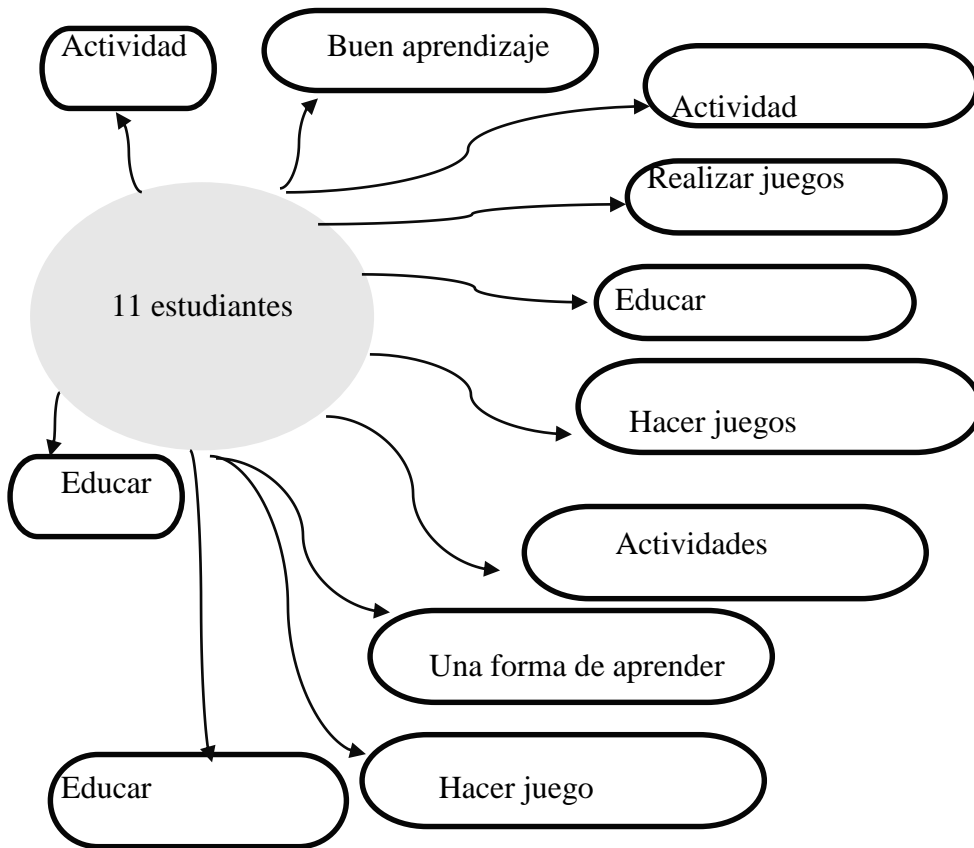
Si creo que nos ayuda bastante.

10. ¿Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te preguntara los conceptos por mediante juegos educativos?

Creo que sería divertido.

19.2 ANÁLISIS DEL PILOTAJE A LOS ESTUDIANTES.

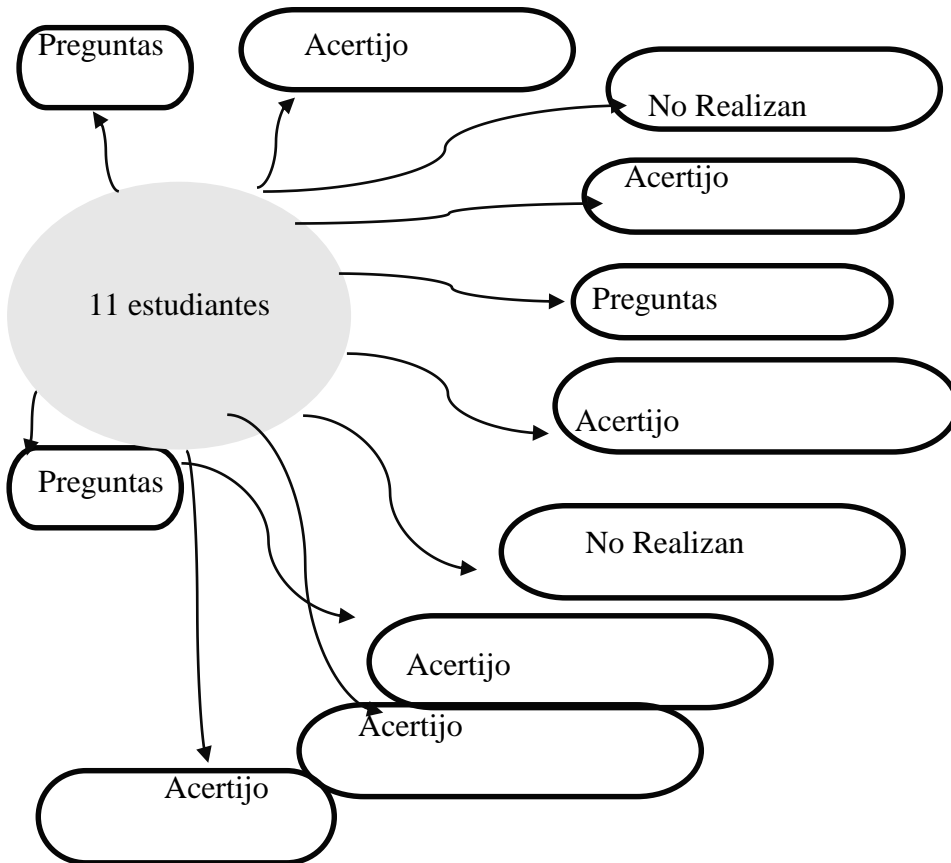
1. ¿Qué es para usted juegos educativos?



¿Qué es para usted juegos educativos?

Valor	Palabra clave	frecuencia	porcentaje
	Actividades	3	27.3%
	Aprendizaje	2	18.2%
	Hacer juego	3	27.3%
	Educar	3	27.3%
Total			100.0

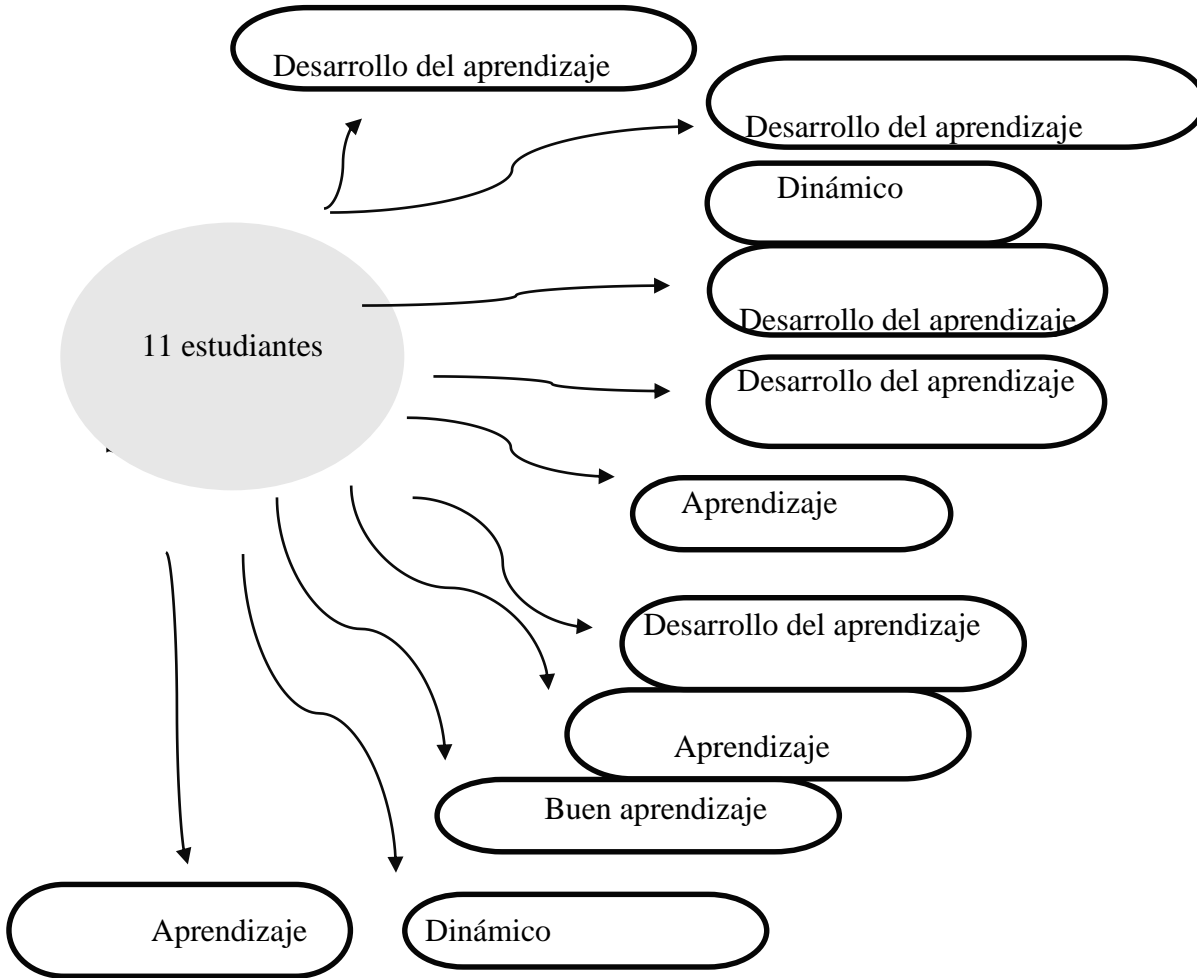
2. ¿Cuáles son los juegos que el docente al momento de impartir la asignatura de biología integra en la temática estructura y composición de la célula?



¿Cuáles son los juegos que el docente al momento de impartir la asignatura de biología integra en la temática estructura y composición de la célula?

Valor	Palabra clave	frecuencia	Porcentaje
	Preguntas	3	27.3%
	Acertijo	6	54.5%
	No se realiza	2	18.2%
Total		11	100.0

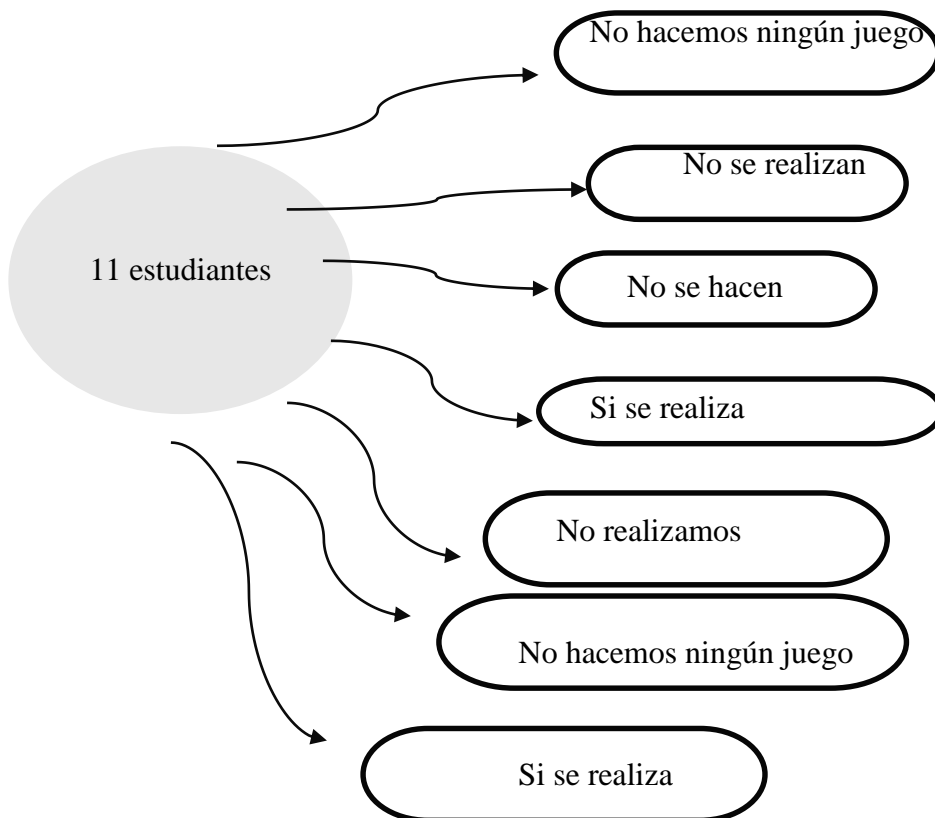
3. ¿Cree usted que los juegos educativos favorecerían su aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula



¿Cree usted que los juegos educativos favorecerían su aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula?

Valor	Palabra clave	frecuencia	porcentaje
	Desarrollo del aprendizaje	3	27.3%
	Dinámico	6	72.7%
Total	11		100.0

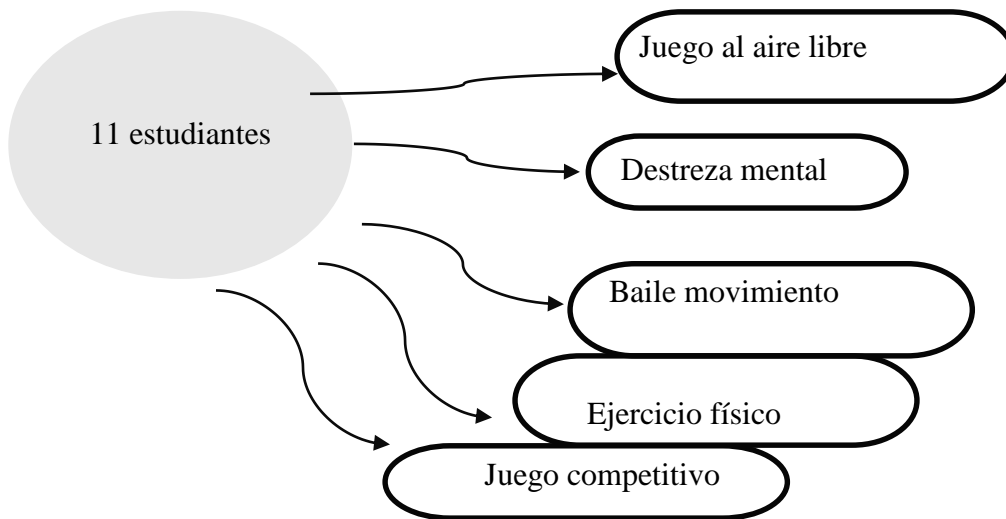
4. ¿Cuándo se realizan juegos integrados en la temática estructura y composición de la célula participa? Justifique su respuesta



¿Cuándo se realiza juegos integrados en la temática estructura y composición de la célula participa?

Valor	Palabra clave	frecuencia	porcentaje
	No se realizan	9	81.82%
	Si se realiza	2	18.18%
Total	11		100.0

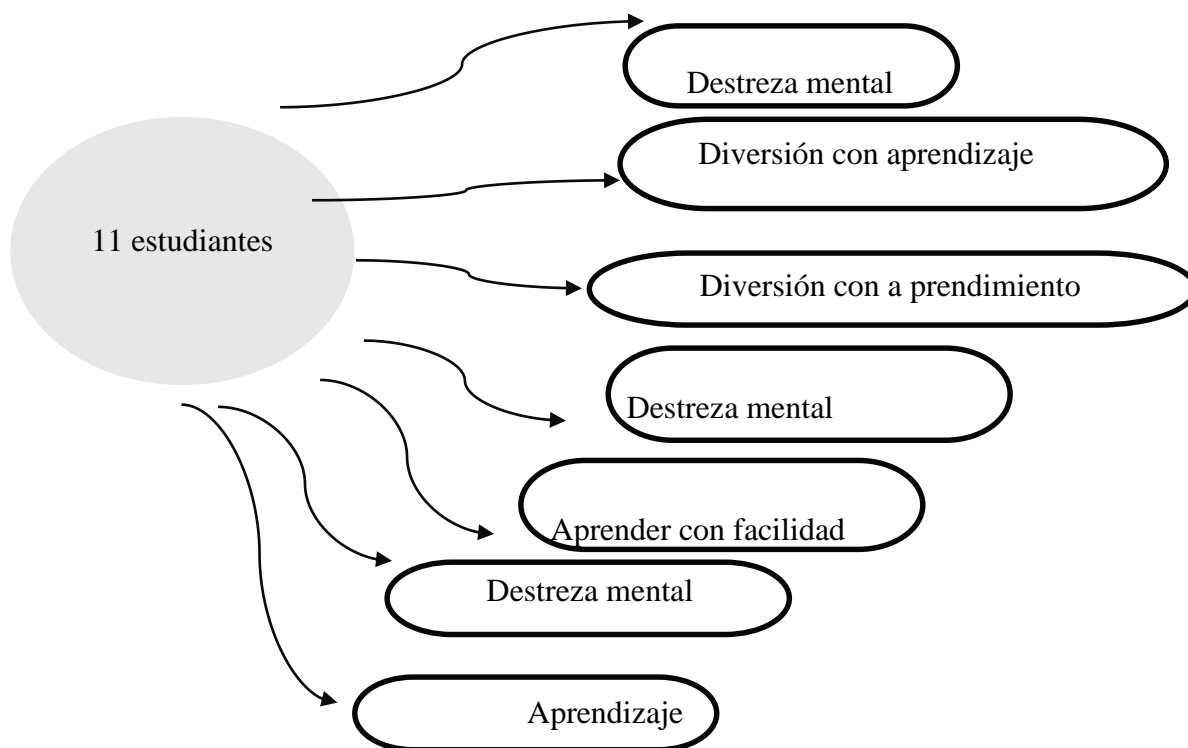
5. ¿Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo en la temática estructura y composición de la célula? Encierre el enunciado que considere correcto.



¿Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo en la temática estructura y composición de la célula?

Valor	Palabra clave	frecuencia	porcentaje
	Juego al aire libre	3	27.3%
	Destreza mental	7	63.6%
	No se realiza	1	9.1%
Total		11	100.0

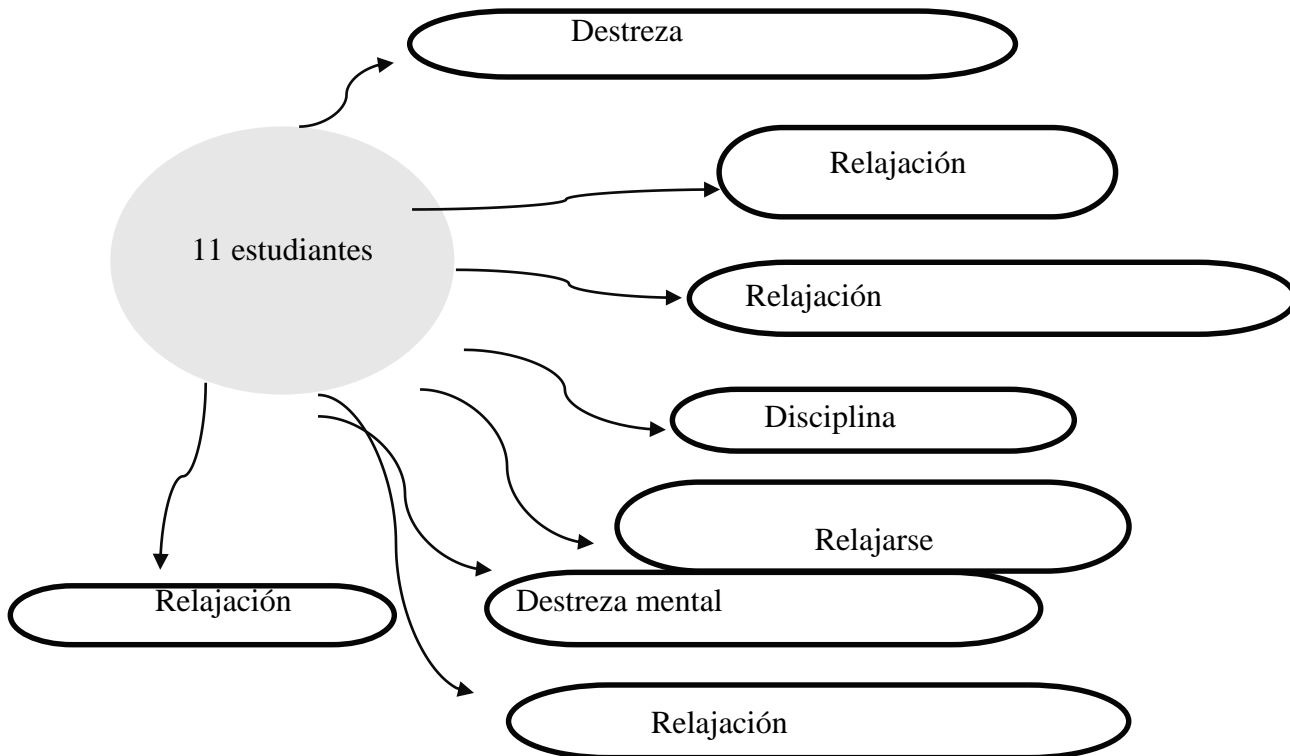
6. ¿Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo?



¿Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo?

Valor	Palabra clave	frecuencia	porcentaje
	Diversión con a prendimiento	3	27.3%
	Buena convivencia	1	9.1%
	Destreza mental	5	45.5%
	Aprender con facilidad	2	18.2%
Total		11	100.0

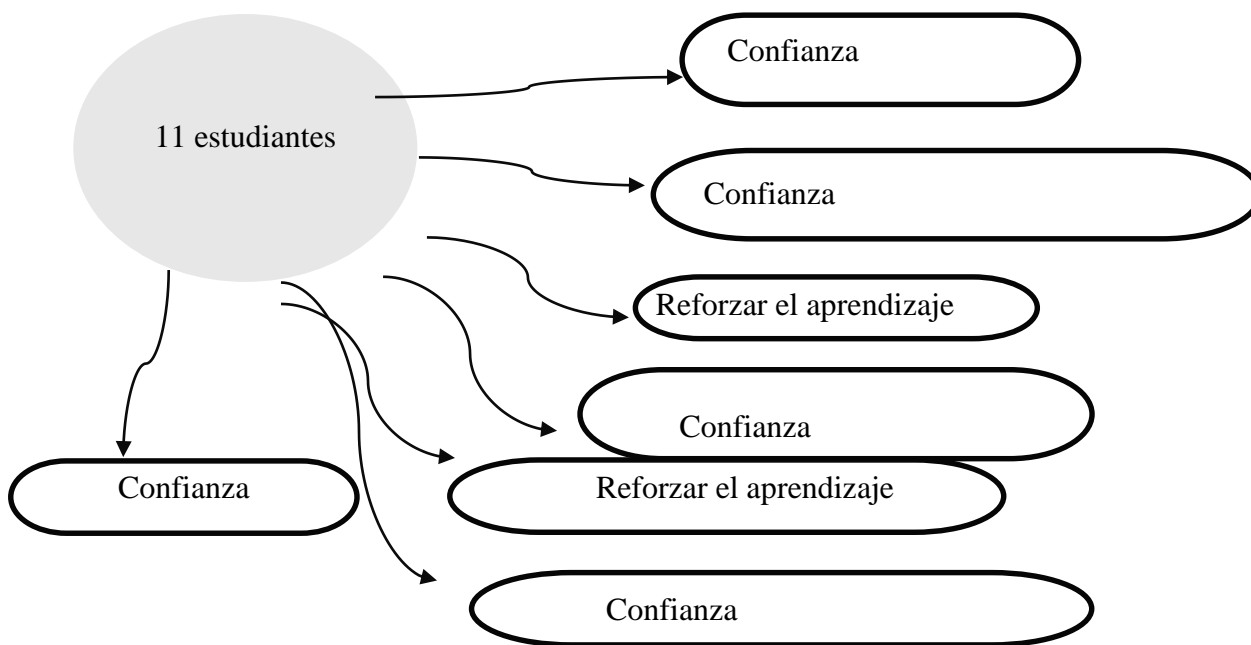
7. ¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?



¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Valor	Palabra clave	Frecuencia	porcentaje
	Relajarse	5	45.5%
	Destreza mental	3	27.3%
	Disciplina	3	27.3%
Total		11	100.0

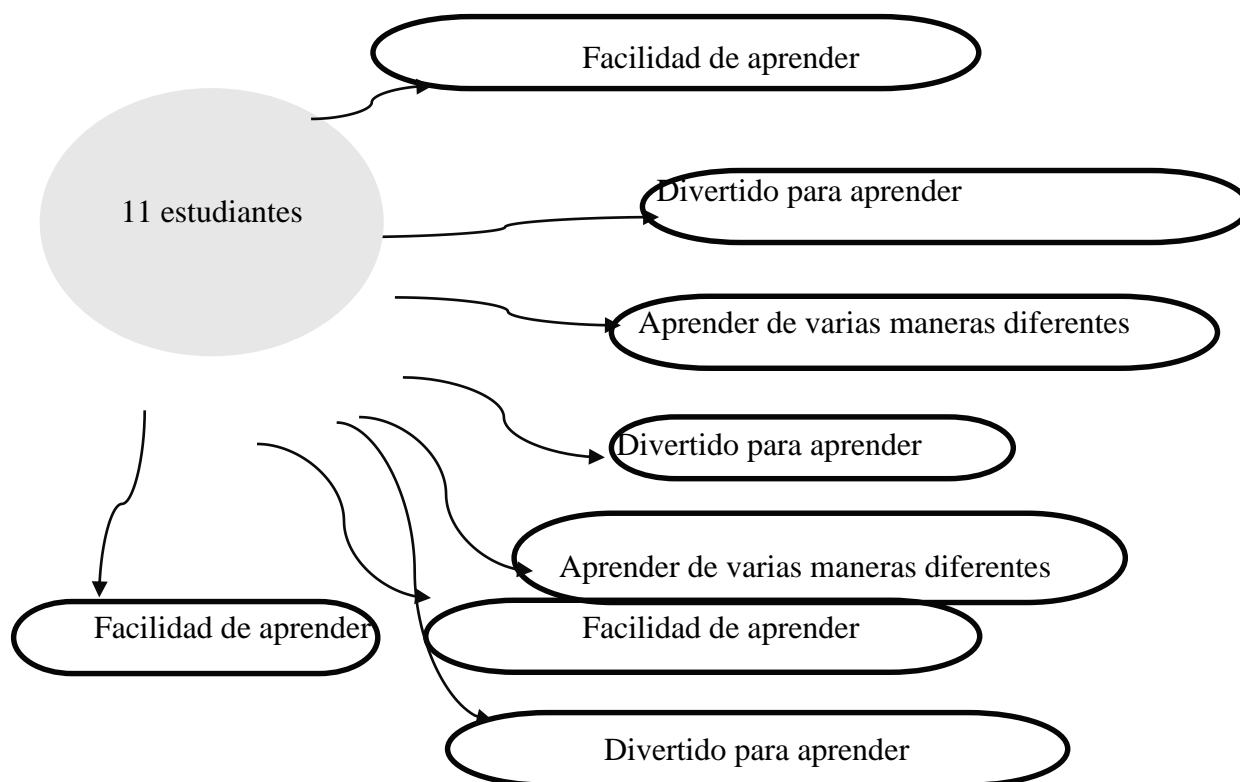
8. ¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?



¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?

Valor	Palabra clave	frecuencia	porcentaje
	Confianza	6	54.5
	Refuerza el aprendizaje	3	27.3%
	No se realiza	2	18.2%
Total		11	100.0

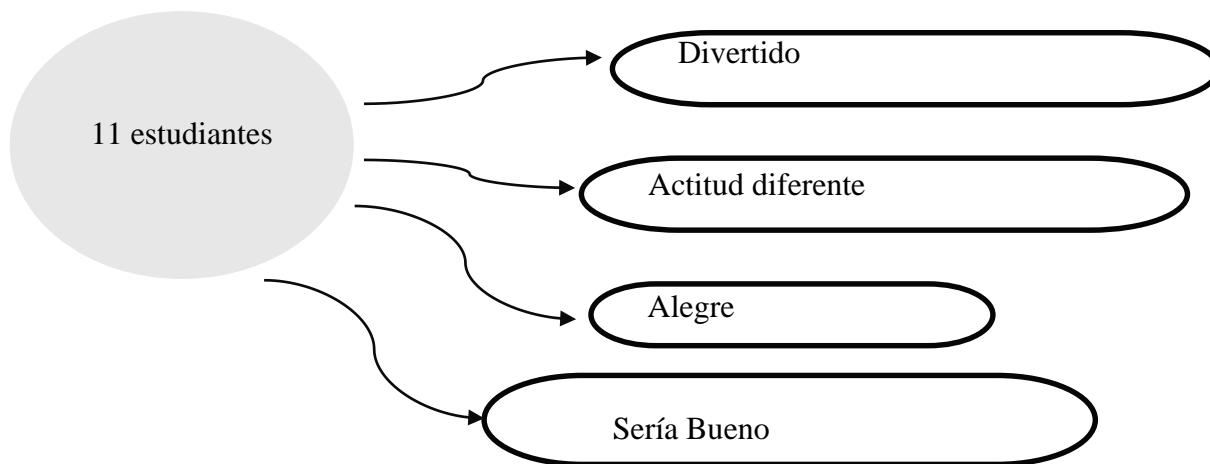
9. ¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?



¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?

Valor	Palabra clave	Frecuencia	Porcentaje
	Divertido de aprender	4	36.4%
	Fácil de aprender	4	36.4%
	Aprender de manera diferente	3	27.3%
Total		11	100.0

10. ¿Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te preguntara los conceptos mediante juego educativo?



¿Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te preguntara los conceptos por juegos educativo?

Valor	Palabra clave	Frecuencia	porcentaje
	Bueno	4	36.4%
	Divertido	4	36.4%
	No sabe	3	27.3%
Total		11	100.0

19.3 Foto del pilotaje realizado a los estudiantes:

Fotografía mostrando la realización de la encuesta para el pilotaje por parte del grupo investigador, a los estudiantes de undécimo grado turno matutino.



19.4 Instrumento aplicado correspondiente a la recogida de datos, con los estudiantes y la docente



Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Enseñanza de las Ciencias.

Encuesta a estudiantes

Estimados alumnos, somos estudiantes de V año de la carrera de biología de la UNAN- Managua realizando el trabajo de investigación sobre Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática estructura y composición de la célula

Objetivo: Conocer las ideas previas que posee el estudiantado de undécimo grado sobre las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en la temática, estructura y composición de célula.

INSTRUCCIONES.

Atentamente ruego a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas (Juegos). La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción.

Muchas gracias.

Edad _____ Sexo F _____ M _____

Pasatiempo favorito----- asignatura que más te gusta -----

1. ¿Qué es para usted juegos educativos?

2. ¿Cuáles son los juegos que el docente al momento de impartir la asignatura de biología integra en la temática estructura y composición de la célula?

3. ¿Cree usted que los juegos educativos favorecerían su aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué?

4. ¿Cuándo se realizan juegos integrados en la temática estructura y composición de la célula participa? Justifique su respuesta

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

5. ¿Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo en la temática estructura y composición de la célula? Encierre el enunciado que considere correcto.

6. Juegos al aire libre.
7. Destrezas mentales.
8. Bailes movimientos (basados en ritmos).
9. Ejercicios físicos.
10. Juegos competitivos.

6. ¿Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo?

7. ¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Sí_____ No_____

¿Por qué?

8. ¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?

9. ¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?

10. ¿Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te preguntara los conceptos por mediante juegos educativos?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Enseñanza de las Ciencias.

Entrevista para el Docente del colegio República de España Managua distrito V.

Estimado docente, somos estudiantes de V año de la carrera de biología de la UNAN- Managua realizando el trabajo de investigación sobre Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en la temática estructura y composición de la célula en los estudiantes de undécimo grado.

Objetivo: Conocer por parte del docente acerca de la utilización de las actividades lúdicas como parte del aprendizaje significativo en el desarrollo de la asignatura de Biología.

I. Parte Informativa: Docentes

Edad _____ Sexo _____ Tiempo de Servicio
_____ formación del docente _____

II. INSTRUCCIONES:

Atentamente solicitamos a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción. Muchas gracias.

1. ¿Para usted qué es actividad lúdica?

2. ¿Cómo docente que tipo de actividades lúdicas realiza en la temática estructura y composición?

3. ¿Orienta actividades lúdicas al estudiantado, fuera del aula de clases en la temática estructura y composición de la célula? ¿Cuáles?

Siempre _____ casi siempre _____ algunas veces _____ Nunca _____

4. ¿Cree usted que las actividades lúdicas despiertan el interés de los estudiantes para
¿Aprender? Argumente su respuesta

5. ¿Podrían estas actividades lúdicas lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado? justifique su respuesta.

1. Crucigramas
2. Sopa de letras
3. Ejercicios mentales
4. Mantenimiento
5. El repollo
6. Memorizar

6. ¿Cómo realiza las actividades lúdicas con los estudiantes en la temática estructura y composición de la célula?

7. Explique si el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje fomenta habilidades y destrezas en los estudiantes

8. ¿Qué actividades lúdicas considera usted, que facilitan el aprendizaje significativo, en los estudiantes durante la temática estructura y composición de la célula?

9. ¿A su criterio cuáles actividades lúdicas, son importantes integrar en los contenidos de Biología para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes?

10. ¿Considera usted que la aplicación de actividades lúdicas es exitosa para la buena comunicación entre los estudiantes? ¿Por qué?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Enseñanza de las Ciencias.

Guía de Observación

Realizada en Managua distrito V

Somos estudiantes de V año de la carrera de biología de la UNAN- Managua realizando el trabajo de investigación sobre Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes de undécimo grado, en la temática, estructura y composición de la célula el colegio España en Managua distrito V, durante el Segundo semestre del 2020.

Grado_____

Grupo_____

Fecha de observación_____

1. ¿Utiliza el docente actividades lúdicas?

Sí_____ No_____ a veces _____

2. ¿Cuál es la concepción de la docente sobre las actividades lúdicas?

3. ¿Utiliza la docente actividades lúdicas para alcanzar el aprendizaje significativo del estudiantado?

Sí_____ No_____ a veces _____

4. ¿La docente tiene alguna idea de que son las actividades lúdicas?

Sí_____ No_____ las identifica_____

5. ¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas utiliza la docente en el desarrollo de la temática estructura y composición de la célula?

1. Juegos al aire libre
2. Destreza mental
4. Bailes (terapias de movimientos con ritmos)
5. Ejercicios físicos
6. Juegos competitivos
1. Juegos memorísticos

6. ¿De qué manera la docente facilita el logro del aprendizaje significativo del estudiante, en la temática estructura y composición de la célula?

7. ¿Según la docente cuales característica deben de cumplir las actividades lúdicas, para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes?

8. ¿Las características de las actividades que la docente integra en los contenidos...? cumplen como actividades lúdicas?

9. ¿Cuáles actividades integra la docente que ella considera que son actividades lúdicas?

10. ¿Es importante para el docente lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes?
Sí_____ No_____ le da importancia_____

19.5 Instrumentos aplicados a la muestra seleccionada para la recogida de datos a los estudiantes.

instrumento realizado a los estudiantes seleccionado que representan a la muestra para el respectivo análisis.

1. ¿Qué es para usted juegos educativos?
Es realizar juegos para una mejor educación.

2. ¿Cuáles son los juegos que el docente al momento de impartir la asignatura de biología integra en la temática estructura y composición de la célula?
No. Realizamos actividades.

3. ¿Cree usted que los juegos educativos favorecerían su aprendizaje en la temática estructura y composición de la célula?
Siempre A veces _____ Nunca _____
¿Por qué?
Sí porque sería algo dinámico para nosotros.

4. ¿Cuándo se realizan juegos integrados en la temática estructura y composición de la célula participa? Justifique su respuesta
Siempre _____ A veces _____ Nunca
No se realizan juegos.

5. ¿Cuáles de las siguientes actividades aplica el docente en el desarrollo en la temática estructura y composición de la célula? Encierre el enunciado que considere correcto.

1. Juegos al aire libre.
2. Destrezas mentales.
3. Bailes movimientos (basados en ritmos).
4. Ejercicios físicos.
5. Juegos competitivos.

No se realiza ninguna actividad.

6. ¿Cuál es tu idea referente a las actividades lúdicas para tu aprendizaje significativo?
Sería una Buena diversión, con un mayor aprendizaje.

7. ¿Cree usted que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Si No

¿Por qué?

Discrepante.

8. ¿Aprende usted mejor cuando se realizan los juegos educativos en la clase?

No realiza juegos en las clases.

9. ¿Cómo crees que ayude a tu aprendizaje el integrar juegos divertidos en la temática estructura y composición de la célula?


Sea una manera diferente de aprender.

10. ¿Cuál sería tu actitud si en lugar de escribir los conceptos en la pizarra el docente te preguntara los conceptos por mediante juegos educativos?

Estaría bueno que lo implementaran.

19.8 A continuación, imágenes de los instrumentos aplicados para la recogida de datos de la docente

Instrumento realizado por la docente de biología mediante la entrevista

 UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Enseñanza de las Ciencias.

Entrevista para el Docente del colegio República de España Managua distrito V.

Estimado docente, somos estudiantes de V año de la carrera de biología de la UNAN-Managua realizando el trabajo de investigación sobre Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en la temática estructura y composición de la célula en los estudiantes de undécimo grado.

Objetivo: Conocer por parte del docente acerca de la utilización de las actividades lúdicas como parte del aprendizaje significativo en el desarrollo de la asignatura de Biología.

I. Parte Informativa: Docentes

Edad 54 Sexo Femenino Tiempo de Servicio
_____ formación del docente

II. INSTRUCCIONES:

Atentamente solicitamos a usted responder las siguientes interrogantes, con relación a las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo. La información se manejará con fines académicos y absoluta discreción. Muchas gracias.

1. ¿Para usted qué es actividad lúdica?

Una actividad lúdica es la que permite la integración del estudiante a la clase

2. ¿Cómo docente que tipo de actividades lúdicas realiza en la temática estructura y composición?

Dibujar las estructuras de la célula

3. ¿Orienta actividades lúdicas al estudiantado, fuera del aula de clases en la temática estructura y composición de la célula? ¿Cuáles?

Siempre _____ casi siempre _____ algunas veces _____ Nunca _____

4. ¿Cree usted que las actividades lúdicas despiertan el interés de los estudiantes para aprender? Argumente su respuesta

Actividad lúdica son importante para despertar el animo de los estudiante que llegan con diferente dificultades

5. ¿Podrían estas actividades lúdicas lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de undécimo grado? justifique su respuesta.

1. Crucigramas
2. Sopa de letras
3. Ejercicios mentales
4. Mantenimiento
5. El repollo
16. Memorizar

estas 6 actividades lúdicas son muy esenciales en el aula de clase de Biología por que permiten una integración y motivación por parte del docente

6. ¿Cómo realiza las actividades lúdicas con los estudiantes en la temática estructura y composición de la célula?

Dibujar y colorear para que ellos despejen la mente de la diferente Dificultades

7. Explique si el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje fomenta habilidades y destrezas en los estudiantes

el docente siempre tiene que ser autodidactico integrando las actividades ludicas para una mayor integración de grupos

8. ¿Qué actividades lúdicas considera usted, que facilitan el aprendizaje significativo, en los estudiantes durante la temática estructura y composición de la célula?

Dibujos y Debates

9. ¿A su criterio cuáles actividades lúdicas, son importantes integrar en los contenidos de Biología para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes?

Dinamicas como los dibujos el debate entre otros

10. ¿Considera usted que la aplicación de actividades lúdicas es exitosa para la buena comunicación entre los estudiantes? ¿por qué?

Son excelentes

19.9 FOTOS DEL INSTRUMENTO APLICADO CON LOS ESTUDIANTES

Fotografía mostrando la participación de los estudiantes en la encuesta realizada por el grupo investigador,



Fotografía mostrando la presencia del otro participante que forma parte del grupo investigador para la aplicación de la encuesta realizada a los estudiantes.



Fotografía que muestra parte de la muestra encontrada para la aplicación por parte del grupo investigador a los estudiantes de undécimo grado en el colegio republica España.



Fotografía para mostrar la presencia del grupo investigador para la aplicación de la encuesta realizada a los estudiantes del colegio República España.



Fotografía real que muestra el momento que los estudiantes en el aula TIC fue encontrado por el grupo investigador para la aplicación de la encuesta para la recopilación de datos.

