

**EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DESDE LA LÚDICA Y LAS TIC  
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO  
TERCERO DE LA BÁSICA PRIMARIA, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “24  
DE MAYO” DE CERETÉ, CÓRDOBA, COLOMBIA.**



Elaborado por:

Levis Olivia Pineda Villadiego

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Educación Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Montería

Febrero de 2021

**EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DESDE LA LÚDICA Y LAS TIC  
COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO  
TERCERO DE LA BÁSICA PRIMARIA, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “24  
DE MAYO” DE CERETÉ, CÓRDOBA, COLOMBIA.**

Elaborado por:

Levis Olivia Pineda Villadiego

Trabajo de grado para obtener el título:

Licenciada en Educación Infantil

Asesor:

Jeison Alexander González González, Mg.

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Educación Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Montería

Febrero de 2021

## DEDICATORIA

*Este proyecto de grado va dedicado con todo mi amor y cariño, para:*

*Dios que me da las fuerzas para avanzar cada día.*

*Mi esposo Elkin e hijos José Enrique y Susana por su comprensión, motivación y apoyo.*

*Mis padres quienes me apoyaron todo el tiempo con sus oraciones y palabra de aliento  
cuando quise desfallecer.*

*Mi amigo Luis quien fue un gran apoyo emocional, por extender su mano  
en momentos difíciles.*

*Mi familia y todos aquellos que hicieron parte de este proceso de formación,  
por su apoyo cuando más lo necesito.*

*Muchas gracias a todos por permitir que este sueño se hiciera realidad.*

## AGRADECIMIENTOS

A Dios, por estar conmigo y darme la oportunidad de alcanzar un logro más en mi vida.

A mi tutor, por guiarme y brindarme su tiempo, esfuerzo, orientación y motivación durante el proceso de investigación.

A mis profesores de la universidad Santo Tomas, por su calidad académica, humana y profesional, por enseñarme a ser mejor.

A mi familia, por su apoyo incondicional, por su motivación y entusiasmo, en especial a mis padres e hijos por el apoyo en todo momento y por motivarme a ser mejor cada día.

A los estudiantes de 3° grado de la Institución Educativa “24 de Mayo”, por su trabajo incansable y apoyo.

A todos los que de una u otra manera contribuyeron a que este estudio se hiciera una realidad.

## NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de investigación titulado: “El proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia”.

Presentada por Levis Olivia Pineda Villadiego en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Infantil, fue aprobado por:

---

Director asesor

---

Jurado

---

Jurado

Montería, 15 de Febrero del 2021

## **ADVERTENCIAS**

“La universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo. Solo velará por que no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

(Artículo 23 Res. No. 13 de julio de 1956)

## RESUMEN

La siguiente investigación tuvo como objetivo principal, fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria. Este estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo desde la *Investigación-Acción*. Los diferentes instrumentos aplicados en la búsqueda de información fueron a través de la observación, entrevistas, y talleres.

Se pudo concluir que, mediante la aplicación de estas dos herramientas, se dieron grandes mejoras, se logró que los estudiantes trabajaran los diferentes ejercicios, motivados cantaran y aumentaran su atención, aumentó de las relaciones sociales, la alegría, la ternura, empatía y confianza. Estos lograron afianzar los distintos conocimientos sobre los triángulos y sus ángulos, se apropiaron y disfrutaron de los artefactos tecnológicos, se mejoraron los ambientes de aprendizajes frente al conocimiento seleccionado. Se generó un aumento de los distintos espacios de aprendizajes, motivados por la creación individual y colectiva. Se mostró un disfrute ante las formas de aprender, comprender y ejecutar, el proceso de enseñanza-aprendizaje integral, se afianzó el trabajo en equipos, se comprobó un alto interés por él trabajó con las modalidades del arte (música, teatro, danza y artes plásticas). Por último se logró mejorar el rendimiento de los procesos de aprendizaje fomentándose la motivación y el interés por aprender desde la lectura y escritura, lo que estimuló los diferentes procesos mentales, el pensamiento crítico mediante las diferentes interpretaciones de conceptos, argumentación y criterios, así como, se construyeron proposiciones puntuales.

**Palabras claves:** Enseñanza, aprendizaje, lúdica, tic, herramienta pedagógica

## ABSTRACT

The main objective of the following research is to strengthen the teaching-learning process using pleasant activities and ICT as a pedagogical tool in students from third grade of elementary school. This study was developed from a qualitative approach from Action Research. The different instruments applied in the search to get the information were through direct observations, interviews, and workshops.

It could be concluded that through the application of these two tools, great improvements, the students were able to work the different exercises, they were motivated to sing and increase their attention, increased social relationships, joy, tenderness, empathy and trust. They managed to consolidate the different knowledge about the triangles and their angles, they appropriated and enjoyed the technological tools, the learning environments were improved against the selected knowledge. There was an increase in the different learning spaces, motivated by individual and collective creation. Enjoyment was shown in the ways of learning, understanding and executing, the integral teaching-learning process, teamwork was strengthened, a high interest was verified, worked with the modalities of art (music, theater, dance and arts). Finally, it was possible to improve the performance of the learning processes by fostering motivation and interest in learning from reading and writing, which stimulated different mental processes, critical thinking through different interpretations of concepts, arguments and criteria. , as well as, specific propositions were constructed.

**Keywords:** Teaching, learning, playful, ICTs, pedagogical tools.

## **TABLA DE CONTENIDOS**

### **INTRODUCCIÓN**

### **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS**

1.1 Tema

1.2 Planteamiento del Problema

1.3 Formulación de la Pregunta de Investigación

1.4 Objetivos

1.4 Objetivo General

1.4.1 Objetivos Específicos

1.5 Justificación

### **CAPITULO II: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

2.1 Antecedentes

2.2 Fundamento Teórico

2.3 Fundamento Conceptual

2.4 Fundamento Legal

2.5 Fundamento Social

2.6 Fundamento Institucional

### **CAPITULO III: METODOLOGÍA**

3.1 Línea Medular de Investigación de la facultad y del programa

3.2 Enfoque

3.3 Tipo de Investigación

3.4 Población y muestra

3.5 Recolección de datos

3.5.1 Técnicas e instrumentos

3.5.2 Fases del proceso

3.6 Análisis de resultados

3.6.1 Entrevista

3.6.2. Observaciones

## **CAPTULO IV: PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **V. ALCANCES Y LIMITACIONES**

### **VI. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS**

### **VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

### **VIII. ANEXOS**

### **IX. INDICE**

**TABLA DE ANEXOS**

Anexo 1. Formato de planeación

Anexo 2. Imagen reconocimiento de los estudiantes

Anexo 3. Sesión N° 2

Anexo 4. Selección de dispositivos tecnológicos

Anexo 5. Sesión N° 3

Anexo 6. Imagen presentación del OVA

Anexo 7. Sesión N° 4

Anexo 8. Imagen taller navideño

Anexo 9. Sesión N° 5

Anexo 10. Imagen lectura del cuento virtual

Anexo 11. Sesión N° 6

Anexo 12. Imagen producción textual

Anexo 13. Sesión N° 7

Anexo 14. Imagen Prueba de conocimiento (Cuestionario)

Anexo 15. Sesión N° 8

Anexo 16. Imagen elaboración de la cometa

Anexo 17. Sesión N° 9

Anexo 18. Imagen Video y origami

Anexo 19. Entrevista

## **TABLA DE GRÁFICAS**

Gráfica 1. Pregunta # 1 de la entrevista a directivos y padres de familia

Gráfica 2. Pregunta # 2 de la entrevista a directivos y padres de familia

Gráfica 3. Pregunta # 2 de la entrevista a directivos y padres de familia

Gráfica 4. Pregunta # 4 de la entrevista a directivos y padres de familia

Gráfica 5. Pregunta # 5 de la entrevista a directivos y padres de familia.

## **TABLA DE CUADROS**

Cuadro 1. Caracterización de la población estudiantil

Cuadro 2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Cuadro 3. Cronograma de actividades

Cuadro 4. Etapa de ejecución del proyecto

Cuadro 5. Matriz de resultado

## INTRODUCCIÓN

La lúdica se ha convertido en una nueva manera de vivir en la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. “La actividad lúdica, propician el desarrollo de las aptitudes en el proceso de aprendizaje, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje” (Ausubel, 2015, pp. 14-32).

Por lo anterior, se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

Dada esta realidad, se propone la lúdica como estrategia fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del niño por aprender. Además, las nuevas tecnológicas dentro de área educativa constituyen una ayuda valiosa por ser estar constituidas por herramientas de alto impacto, las cuales se utilizan tanto en el sector privado como público.

Por tal razón estas facilitan una didáctica para construir el conocimiento ya que, brinda vías, formas, caminos, estrategias y estilos de aprendizajes. Está en su esencia brindan espacios como (página web, correo electrónico, Facebook, YouTube, Twitter, Windows, Movie Maker, Kahoot y Audacity), convirtiéndolas en una unidad didáctica. En otras palabras, las nuevas tecnologías constituyen una didáctica valiosa tanto para los docentes como para los estudiantes, ya que, ofrecen interesante oferta moldeable según las necesidades. (Sevill, 2016).

Para llevar a cabo esta investigación, se toma en cuenta el enfoque metodológico de *Investigación - Acción* con el propósito de identificar las prácticas pedagógicas que favorecen los procesos de enseñanza- aprendizajes en la Institución Educativa “24 de mayo” del municipio de Cerete. Para ello, se hace necesario reconocer la realidad institucional en lo referente a los factores que influyen de forma directa e indirecta en la ejecución del proceso en mención, para lo cual se utilizaran diferentes estrategias, tales como la observación en el contexto escolar, recolección y análisis de información mediante el uso de dichas estrategias.

De igual forma hacer las debidas recomendaciones a partir de las conclusiones que se encuentren con respecto a los factores que afectan al proceso de Enseñanza – aprendizaje e implementar una propuesta lúdica que promueva el mejoramiento del rendimiento académico.

Este proyecto pretende contribuir al proceso de aprendizaje de los niños, diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula, lo cual considera necesario que

la escuela permita la participación de la sociedad, la familia y lo más importante arriesgarse al cambio, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas de básica primaria.

En ese orden de ideas, la investigación se organiza de la siguiente forma:

**El Capítulo I. Planteamiento del problema y objetivos:** proporciona información detallada sobre la metodología usada por la docente, y la no utilización de herramientas tecnológicas y lúdicas a la hora del desarrollo de las clases, al mismo tiempo que se formula la pregunta de investigación, los objetivos de la investigación y la justificación del estudio.

**El Capítulo II. Fundamentos de la Investigación:** Donde se encuentran las investigaciones previamente realizadas y que le dan soporte al estudio, estos son los antecedentes, fundamentos teóricos y conceptuales, el recorrido legal, social e institucional.

**El Capítulo III. Metodología:** Contempla la metodología que permite llevar a cabo la investigación, así que, se encuentra el enfoque que lleva la línea investigativa, el tipo de estudio, la población que hace parte de la observación, así como también las técnicas e instrumentos de recolección de la información, aplicación y análisis de resultados.

**Capítulo IV. Propuesta Pedagógica “PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN”**

**Capítulo V. Alcances y Limitaciones:** En donde se demuestran que los alcances obtenidos en la labor pedagógica fueron muy eficaces y pertinentes, ya que, se pudo demostrar una extrapolación del aprendizaje tradicional a uno más lúdico, facilitando el fomento del proceso de enseñanza-aprendizaje donde la lúdica y las Tics, funcionaron como

herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

**VI. Conclusiones y sugerencias:** Se concluyó, que los objetivos de esta investigación fueron logrados, ya que, se pudo identificar los principales factores internos que afectaban los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Además, se logró describir las principales características de estos factores internos, que afectaban dichos procesos de enseñanza-aprendizaje.

**CAPÍTULO I:**  
**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS**

## **CAPÍTULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS**

1.1 **Tema:** El proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

#### **1.2 Planteamiento del Problema**

“Las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas” (Nolasco, 2006, pp. 9-27), sin embargo, a lo largo de los años, ha sido una preocupación constante, debido a la práctica ejercida por los profesores, que se genera a través de esquemas metodológicos, donde prima la receptividad de los estudiantes; de ahí han surgido investigaciones para que el estudiante sea participe en su propio aprendizaje, entre ellas, las estrategias lúdicas, que son significativamente importantes, para la interacción de los niños y niñas, con la intención de que su realidad sea más coherente.

Históricamente se ha observado una dificultad en los estudiantes para resolver problemas de aplicación en las distintas áreas del saber y escaso razonamiento lógico, que posiblemente, sea debido al poco desarrollo de la capacidad de análisis y el escaso hábito de estudio, ya que, según el estudio realizado por Alfaro, et al. (2017) estos, pasan gran parte del tiempo solos (los padres deben salir a trabajar) sin ningún tipo de orientación, en la mayoría de los casos, no tienen conocimiento del contexto escolar.

En el presente proyecto investigativo se divisó durante el proceso de práctica pedagógica en el año 2019-2 con los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, de Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia, detectando un sin número de irregularidades, pedagógicas, contextuales, procedimentales, cronológicas comportamentales y de periodización, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógicas, lo cual apresuró su necesidad por enfrentar dichas problemáticas, por tanto a continuación se describen las especificidades de dichas falencias.

El factor que inciden negativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos estudiantes es que, gran parte de los padres de familia, no tienen un alto nivel académico, lo que posiblemente será un factor negativo en su apoyo a las tareas asignadas por la Institución Educativa. De igual manera, gran parte de los alumnos objeto de estudio, en los horarios laborales alternos al escolar, quedan al cuidado de vecinos y/o personas ajenas al núcleo familiar, lo que, les imposibilita tener una autoridad y guía, que dé seguimiento y finalización a las actividades de estas tareas escolares, lo que conlleva, a la falta de compromiso y refuerzo de los temas tratados diarios en clases. Además, dichos estudiantes poseen poco hábito de estudio, se desmotivan con facilidad ante la lectura y la escritura, lo que ha traído como consecuencia, un bajo nivel interpretativo, errores de escritura, ortografía, deficiencia en la redacción, bajo nivel argumentativo, escaso nivel propositivo al momento de su escritura, dificultades en el cálculo matemático, poco dominio de las TIC, por el poco uso en clases de los artefactos tecnológicos y la deficiente o casi nula conexión a internet.

Se resalta, además, que la Institución Educativa utiliza poco las técnicas virtuales y no las articula con herramientas lúdicas, lo cual, impacta negativamente en otros problemas como: La creación de recursos digitales, auto desarrollado y reutilizable, que fortalezcan el proceso educativo. También existe poco ordenamiento metodológico al momento de desarrollar los componentes internos, al definir los contenidos curriculares y proponer las actividades, para establecer la contextualización de esto. De igual forma, no se le da un uso adecuado a la aplicación de las TIC y mucho menos se tienen en cuenta, casos de éxitos mundiales que se encuentran en la red como, “Open English” e “Italki”, al momento de fortalecer el proceso-enseñanza aprendizaje.

Otro de los problemas encontrados, fue a través de la revisión documental del diagnóstico realizado por la coordinación académica de la Institución Educativa “24 de mayo”, donde se pudo evidenciar las necesidades en el aprendizaje de los estudiantes debido a la metodología tradicional utilizada por la docente, apoyándose en el tablero y marcador, la falta de una clase dinámica donde los estudiantes no interactuaban con nuevas tecnologías, encontrándose los estudiantes con espacios no muy agradables para el desarrollo de las diferentes competencias.

Las necesidades de un mundo globalizado exigen ciudadanos competentes en el manejo de la tecnología. Las tecnologías de la información y comunicaciones (TICs) han evolucionado rápidamente y han creado un impacto en todos los aspectos de la vida diaria, en el trabajo, en la intercomunicación, en el esparcimiento y en la educación. Las TICs son herramientas tecnológicas que apoyan y hacen más efectivo la enseñanza - aprendizaje, porque motivan al docente, estudiantes y a la familia. Si son bien orientadas ellas mejoran el rendimiento académico de los estudiantes y son un gran soporte para lograr aprendizajes

significativos en cuanto los llevan a construir conocimientos y adquirir competencias alrededor de la lectura y escritura, la ortografía, la redacción, el análisis argumentativo, los conceptos y operaciones matemáticas, a través de metodologías de trabajo apoyadas por las TICs. Otra dificultad es la poca creatividad en las estrategias lúdico-pedagógicas por parte de la docente, donde se limitaban a hacer clases tradicionales y dejar de lado la diversión de los niños que se puede usar para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por su parte y no menos importante se destaca que, la comunidad que rodea la institución pertenece a un nivel económico bajo en donde algunos de sus habitantes no cuentan con trabajo fijo, por otro lado, se puede decir que son personas colaboradoras, pero su participación es intermitente al momento de su participación en las actividades extracurriculares, académicas y culturales que ofrece la institución educativa.

Por otro lado, cabe resaltar que los docentes muy a pesar de sus altas preparaciones académicas y experiencia, muchas veces se les dificulta manejar el comportamiento de los alumnos precisamente por la falta de estrategias lúdicas y su poca articulación con las TIC.

Por último, queriendo reafirmar lo antes mencionado, se toman los planteamientos de todo (Pintrich, 1994) cuando menciona que, la motivación es un constructor psicológico utilizado para explicar el comportamiento voluntario, que implica un deseo de desempeñarse “bien” en el aula y dicho deseo, se ve reflejado en conductas voluntarias y se manifiestan entonces en la asistencia a clases, en el rendimiento académico y en el comportamiento.

### **1.3 Formulación de la Pregunta de Investigación**

Lo antes mencionado, conduce a plantearse la siguiente interrogante:

¿De qué manera fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia?

Como preguntas complementarias se plantearon las siguientes:

- ¿Cuáles serían las acciones adecuadas para identificar los principales factores internos que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria la Institución Educativa “24 de mayo”?
- ¿Por qué razón es necesario describir las principales características de los factores internos, que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria la Institución Educativa “24 de mayo”?
- ¿Qué estructura metodológica sería adecuada para proponer las diferentes acciones de mejoras desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica que fortalezcan procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria la Institución Educativa “24 de mayo”?

## 1.4 Objetivos

### 1.4.1 Objetivo General

Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

### 1.4.2 **Objetivos Específicos**

- Identificar los principales factores internos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria la Institución Educativa “24 de mayo”.
- Describir las principales características de los factores internos, que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria la Institución Educativa “24 de mayo”.
- Generar una propuesta de estrategias cómo estructura metodológica con acciones de mejoras desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa 24 de mayo de Cereté, Córdoba, Colombia.

### 1.5 **Justificación:**

Para dar inicio a esta justificación, se tienen en cuenta los planteamientos de Vargas (2008), cuando expresa que: “La diversidad en un aula de clases, hace que haya diferencias en los estilos de aprendizaje, los comportamientos, las actitudes, los valores y la comunicación.” (Vargas, 2008, p. 8-20).

De manera que, se hace necesario conocer los estilos de aprendizaje de los estudiantes y poder diseñar y aplicar acciones pedagógicas de acuerdo a las necesidades de dichos estilos y así poder lograr los objetivos y competencias fijadas en el aprendizaje.

Este ejercicio, también demuestra la importancia del trabajo de los profesores al momento de comprender y escuchar sus alumnos y así poder generar estrategias que

atiendan sus diferentes formas de aprender, tanto dentro del aula de clase, como fuera de ella.

Esta investigación se llevó a cabo por la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia. También se lleva a cabo para tratar de resolver algunos problemas relevantes, que existen al momento de aplicar el trabajo en las distintas áreas de estudio, así como, poder estimular el poco hábito de estudio que tienen dichos estudiantes.

Otra de las razones por las cuales se llevó a cabo esta investigación fue con el ánimo de poder motivar a los padres de familia, para que puedan hacer orientaciones valiosas a sus hijos, siempre y cuando estén articuladas con el proceso docente de la Institución Educativa, lo que generaría un gran apoyo al momento de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, impactando positivamente en su reconocimiento y funciones, dentro del contexto escolar.

También se tuvo como propósito desde esta investigación, poder buscar desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica nuevas formas que estimulen el estudio independiente de los alumnos del 3er grado, cómo actividades extracurriculares, conllevándolos a asumir esfuerzo y compromisos, sobre las tareas orientadas por sus maestros.

Reafirmando los planteamientos anteriores, se toman los aspectos teórico-prácticos del MEN (2010), donde expresa que:

Las Instituciones de Educación pública faciliten y promuevan procesos de mejoramiento de los niveles de enseñanza y aprendizaje, y, en consecuencia, determinó implementar la profundización en herramientas lúdicas que fortalezcan los aprendizajes. Su finalidad primordial es aumentar los niveles de desempeño escolar de los estudiantes en las pruebas internas y externas, proceso que comienza y tiene como base fundamental la disciplina en la lectura desde la costumbre de leer (p. 14.).

Otro de los aspectos que justifican la presente investigación es poder fomentar el hábito de la lectura y la escritura, como complemento básico en las otras áreas del conocimiento, lo que, traería consigo un impacto positivo, dentro del contexto socioeducativo y su futura formación en estudios superiores.

También esta investigación busca que la Institución Educativa desde las distintas áreas de estudio, incremente, un trabajo de mejoramiento, del nivel interpretativo, al momento de redactar diferentes, mejorar ortografía, el análisis argumentativo, conceptos y operaciones matemáticas, aplicando las Tic, en el uso de las clases, para que los estudiantes, puedan utilizar sus artefactos tecnológicos con alto nivel de conectividad y les sirva, como herramienta de aprendizaje, para el desarrollo de sus competencias.

Para dar soporte a lo antes expuesto se tienen en cuenta que: “Sin lugar a duda, las tecnologías avanzan a un ritmo vertiginoso y la escuela tiene que avanzar con ellas. En su efecto, el Marco Común de Referencia Europeo o M.C.E resalta la importancia del uso de las TIC en el aprendizaje, ya que, éste se desarrolla de una mejor manera y con mayor calidad. La incorporación de las nuevas tecnologías a la educación y su utilización como

recurso didáctico hace que los niños aprendan de una forma mucho más enriquecedora y motivadora y que por lo tanto el éxito y la calidad del aprendizaje sea mayor.” (Gimenez, 2017, p. 170)

Con respecto al tema objeto de estudio de esta investigación, se tienen en cuenta, otros estudios desde la localidad similares a este como: “El realizado en la ciudad de Montería, por Herrera, Rhenals y Tardecilla (2015), quienes trabajaron en un proyecto de investigación realizado en la Especialización en Informática y Multimedia en Educación, el cual tuvo como propósito, generar estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, en la Institución Educativa” “Alfonso Spath Spath”, ubicada en el corregimiento de Martínez, zona rural del municipio de Cereté (Córdoba), ya que, el empleo de las herramientas que ofrecen las TIC, ha hecho posible, una comunicación rápida basada en los medios informáticos, por tanto, el empleo de técnicas virtuales de aprendizaje en esta investigación, si se articula con herramientas lúdicas con los estudiantes, podría ser de gran importancia para su aprendizaje, el cual se visionará como un recurso digital, auto desarrollado y reutilizable, con el propósito de fortalecer el proceso educativo, constituido por al menos tres componentes internos: 1-Los contenidos, 2- Las actividades de aprendizaje y 3- Los elementos de contextualización.

Por lo tanto, la implementación de las TIC, apoyadas en herramientas lúdicas, permitirán, que todas las áreas del conocimiento tengan múltiples posibilidades de mejora y un ejemplo de ello, son los cursos virtuales como “Open English” y “Italki”, que se encuentran en la red, lo que se podría tomar, como ejemplo, al momento de usar los recursos informáticos para el fortalecimiento del proceso-enseñanza aprendizaje. (Herrera, Rhenals y Tordecilla, 2015).

La Institución Educativa objeto de estudio, puede reestructurar algunos de sus procesos metodológicos que conlleven a la motivación de los estudiantes, mediante sus procesos curriculares por lo que esta investigación sugiere diseñar acciones pedagógicas puntuales desde la articulación de las tic y la lúdica, estableciendo un vínculo, para su contextualización, es decir, “(...), que: La atención es evidentemente necesaria porque los alumnos no solo son distintos en sus capacidades, intereses, motivaciones, ritmos y estilos de aprendizaje, sino también, porque muchos de ellos son productos de otra situación cultural. Lo que lograría una mejor calidad educativa, al momento de tener en cuenta las diferentes características y particularidades individuales de cada alumno, donde sean capaces de aprender a su propio ritmo.” (Ramón, 2014, p. 9-32)

Es válido destacar la importancia de dotar a los docentes nuevas herramientas innovadoras, con carácter lúdico, apoyadas en las Tic en las distintas prácticas educativas, aprovechando que la Institución cuenta con los computadores, para educar a pesar de la escasa conectividad internet, además, de capacitar mediante el uso de estas estrategias, para fortalecer sus experiencias y prácticas cotidianas. Por lo tanto, esta investigación surgió como una alternativa didáctica para mejorar la calidad del proceso de enseñanza - aprendizaje y la comprensión didáctico-reflexiva para los docentes y estudiantes, así como en desarrollar un interés pedagógico institucional en la adaptación e implementación de las TICs en el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo, de manera que, para que un objetivo de enseñanza infantil sea eficaz e importante, necesita comprender los procesos del pensamiento y las perspectivas teóricas del desarrollo cognitivo.

“Algunos autores ven al sistema educativo como el principal agente del cambio social. Los hombres nacen iguales y son lo que son por la experiencia y la educación y son vistos

como el producto de la educación que desde el exterior los informa, los forma y los transforma” (Daros, 1997, p. 29)

Por lo tanto, indagar sobre las estrategias lúdicas – pedagógicas y su apoyo desde las TIC, es una necesidad que favorecerán los procesos de aprendizaje en los estudiantes. Es decir, que es importante conocer de primera mano, su capacidad de influencia en el rendimiento académico de los estudiantes y como poder llevarlos a un aprendizaje integral.

**CAPITULO II:**  
**FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

## **CAPITULO II:**

### **FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

En esta instancia, se pretende dar soporte teórico a la problemática objeto de estudio, desde la revisión de antecedentes como, artículos de revistas, periódicos, investigaciones, informes, actas y recolección de datos apoyado en dos niveles de rastreo, el internacional y el nacional. Dado que, dichos soportes, son una demostración de la postura del investigador, que desde los planteamientos que contrasta y los juicios que plantea, logra emitir un criterio propio que contribuyen al fortalecimiento de su objetivo como investigador.

#### **2.1 Antecedentes:**

Para tomar bases en trabajos anteriores, se encontraron las siguientes investigaciones:

##### **a. Internacionales:**

Dando inicio al rastreo de estado del arte de lo relacionado con el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa 24 de mayo de Cereté, Córdoba, Colombia.

Para comenzar, se encuentran los planteamientos de Montero Herrera, Bryan en el año 2017, en su proyecto investigativo, titulado: “*Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de literatura*” el cual presentó como principal

objetivo; aplicar estrategias didácticas desde el juego para el fortalecimiento metodológico en el proceso enseñanza aprendizaje.

En cuanto a la metodología que implementaron, se pudo observar que, estuvo soportada en la revisión literaria, la cual permitió demostrar el impacto que pueden llegar a tener los juegos didácticos, una vez se apliquen dentro del aula, en aras de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta, los gustos e intereses de los estudiantes.

Lo antes expuesto, evidencia la importancia de realizar estudios experimentales que demuestren los cambios a nivel de rendimiento académico que pueden producirse cuando se hace uso de los juegos didácticos como una forma de enseñanza en los procesos de aprendizaje. (Montero, 2017, p.p. 75-88).

Otro de los planteamientos tenidos en cuenta para darle soporte teórico a lo relacionado con él, fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, fue el de Vera (2018), en su trabajo investigativo titulado: *“Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos”*, el cual tuvo como objetivo principal, identificar los factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. En su metodología recopilaron la información mediante un arqueo heurístico de fuentes documentales y bibliográficas, apoyados en (textos, artículos y tesis relacionadas). Los resultados evidenciaron la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que, permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas en los estudiantes.

Por último, es válido destacar varios de los aportes expuestos en sus conclusiones, los cuales incidieron directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la mano de

actividades lúdicas, que mayormente se apoyaban en discursos creativos, con la intención escalar a nuevos niveles de aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias genéricas. (Piedra, 2018)

**b. Nacionales:**

Se tuvo en cuenta como antecedente al presente proyecto investigativo, el estudio titulado “*Aplicación de estrategias lúdico-pedagógicas para mejorar progresivamente la escritura en estudiantes de grado tercero de primaria del colegio la victoria jornada tarde*” realizada por: Benavides Contreras, Francly Aleyda & Garavito de Ortiz, Luz Alba en el año 2015. En donde evidenciaban como objetivo fundamental, aplicar un proyecto lúdico para el mejoramiento de la producción escrita en los estudiantes de grado tercero de básica primaria de la I.E.D. “La Victoria” Jornada Tarde.

La metodología tuvo un enfoque cualitativo, bajo el paradigma Investigación-Acción-Participación (IAP), con una muestra de 117 alumnos de grado 3°, pertenecientes a la jornada vespertina, además, para la recolección de la información, se basaron en las técnicas, 1- observación y 2- encuesta.

En sus conclusiones, los resultados más significativos evidencian como el problema de la carencia de habilidades escriturales, es solo la punta del iceberg del gran problema que adolece el sistema educativo, ya que, no es responsabilidad del estudiante, sino, del entorno en el cual está imbuido y que es el mayor condicionante, para que exista el bajo nivel educativo inherente a la gran mayoría de la población estudiantil del sector oficial. En ese sentido, le aporta a la presente investigación la afirmación de que, a través de actividades lúdicas, se pueden lograr mejoras metodológicas significativas en el aula y avances en los

conocimientos teóricos que permiten aprendizajes más significativos. (Contreras & Garavito, 2015).

Otra de las investigaciones que se consultó fue, el trabajo de grado titulado “*El uso pedagógico de las Tic en la educación básica primaria, como herramienta de aprendizaje y desarrollo de las competencias básicas en la enseñanza de la asignatura de Lengua Castellana en la Institución Educativa San Andrés de Girardota (Antioquia, Colombia)*”, realizado por Escobar Zapata, Ángela Patricia en el año 2015, con el objetivo de diseñar una propuesta didáctica apoyada en material de hipermedia, dirigida a estudiantes de cuarto de educación básica primaria de la Institución Educativa antes mencionada, para el uso pedagógico de las Tic, como herramienta de aprendizaje y desarrollo de competencias básicas, en el proceso de enseñanza de la asignatura de Lengua Castellana.

Se pudo apreciar que su metodología estuvo soportada, bajo un enfoque cualitativo, método descriptivo y basado en diseño de producto; las técnicas fueron grupo focal y análisis documental; el instrumento o herramienta utilizada fue la matriz o derrotero de tópicos de discusión; y el tipo de análisis fue interpretativo. El diseño de la propuesta didáctica se basó en material hipermedial, con estrategias, herramientas, temáticas, metodologías, acciones y recursos pedagógicos, orientado al desarrollo de las competencias básicas, fue el resultado de un proceso investigativo progresivo, en el cual los resultados parciales de los dos primeros objetivos dieron pie a dos documentos de análisis interpretativo, que a su vez posibilitaron un análisis documental y la identificación de estrategias, objetivos y talleres específicos de la propuesta didáctica.

Lo antes mencionado trajo consigo, la necesidad de diseñar una propuesta, desde la creación de talleres concretos, donde cada uno de ellos, fue diseñado a partir de estrategias, objetivos, temáticas, metodologías y recursos tecnológicos claros y usables por la comunidad de docentes y estudiantes. Vale destacar que, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación básica primaria les permitió el desarrollo de una propuesta didáctica transversal y flexible, que respeto, los intereses, necesidades y gustos de los estudiantes y del contexto educativo (Escobar, 2015).

En ese sentido, el anterior estudio le aporta a la investigación que se está llevando a cabo, la conciencia de incorporar diferentes dispositivos tecnológicos en el aula facilita el desarrollo competencias básicas, fortalece la inclusión de todos los educandos y en especial de aquellos que tienen barreras en el aprendizaje para mantener su atención y motivación, por tanto, deberá ser tenido en cuenta como una herramienta fundamental en la formación integral.

Por su parte, se consultó el estudio titulado “*Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar*”, el cual fue llevado a cabo por Cárdenas Ochoa, Delcy Elcid; Lezcano Arango, Dinora Eugenia y Vásquez Parra, María Stella, en el año 2015, con el objetivo principal de diseñar e implementar una estrategia lúdica que permita mejoramiento de la convivencia escolar.

Su metodología, estuvo basada en la investigación cualitativa con enfoque hermenéutico, con una muestra de 60 niños entre 5 y 12 años de edad, usando como técnica de recolección, la encuesta y la observación.

Entre tanto, los resultados demuestran que, gran parte de los padres de familia, ni aplican las normas de convivencia en su hogar y desconocen las que están contempladas en el manual de convivencia de la Institución Educativa, lo cual, incide negativamente en el alto grado de intolerancia y agresividad en que se encontraban los estudiantes objeto de estudio.

Finalmente, lo antes expuesto le aporta a la presente investigación que, la lúdica como elemento de didáctico, es una alternativa que permitirá fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia, desde la paz y la sana convivencia. (Ochoa et al, 2015, pp. 16-50).

De otro lado, la investigación titulada “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*”, tuvo como autores a Gómez, Molano y Rodríguez (2015), con el objetivo principal de favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

La metodología implementada se basó, en un enfoque cualitativo, bajo el paradigma Investigación-Acción (IA), usando como técnicas para de recolección, la entrevista, la observación, la revisión documental y el diario de campo, dando como resultado que la lúdica es una herramienta que posibilita alcanzar para nuevos niveles de aprendizajes significativos y emociones positivas, en donde el niño aprende, desde que comienza a participar, sentir y experimentar, sensaciones agradables tanto en la escuela como fuera de

ella. Además, las acciones lúdicas antes mencionadas, podrían ser el escenario perfecto para desarrollar las buenas relaciones personales, la comunicación, la comprensión social y la concentración.

Por su parte, lo antes expuesto aclara el panorama de la presente investigación, ya que, permite afirmar que, la implementación de la lúdica en los diferentes contextos es una aliada contundente que, impacta y fortalece la realidad en que se enmarcan las acciones pedagógicas, y promuevan la participación activa del estudiante como protagonista, lo que conlleva, al desarrollo de competencias y habilidades indispensables, que mejoran su aprendizaje. (Rodríguez et al, 2014)

En esta instancia, se pretende ampliar la mirada de lo relacionado con la problemática objeto de estudio, teniendo en cuenta lo expresado por Calderón Royero, Stephany y Orozco Torres, Xiomara (2016), en su proyecto investigativo titulado: *“Efecto de la estrategia lúdico – pedagógica, articulada a los procesos de resolución de problemas de tipo numérico”*, en donde tenían como con el principal objetivo, determinar el efecto de la estrategia lúdico-pedagógica articulada a los procesos de resolución de problemas numéricos y el éxito en la solución de los mismos.

La investigación se enmarcó en el enfoque cuantitativo – explicativo, con paradigma positivista, de diseño cuasi experimental, cuenta con un grupo experimental y otro control con mediciones antes y después de la implementación del efecto de la estrategia lúdico-pedagógica articulada a los procesos en la resolución de problemas numéricos para analizar la equivalencia entre los grupos y evaluar el efecto de los procedimientos.

Los resultados obtenidos en las diferencias de medias de los procesos de resolución de problemas antes de realizar la implementación de las estrategias lúdico-pedagógicas, se observó que, en los procesos de exploración y exactitud en los grupos fueron iguales, destacando que en el primer proceso ambos grupos activaron los conocimientos previos, las situaciones problemáticas presentadas eran comunes para ellos y además vivenciadas en su entorno. En tanto, le aporta a la investigación la muestra que al implementar estrategias lúdicas pedagógicas en el aula de clases se logró un efecto sobre los procesos de resolución de problemas y el éxito en la solución de estos. (Royero & Orozco, 2016).

Del mismo modo, se encontró la investigación titulada “*Estrategia didáctica mediada por ova para favorecer el proceso de comprensión de los textos literarios infantiles en los estudiantes del grado tercero del colegio de la Universidad Libre*”, realizada por Flórez García, Sandra Milena en el año 2017, cuyo objetivo tuvo como finalidad una propuesta pedagógica y didáctica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de tercero del Colegio de la Universidad Libre de Bogotá, mediante la creación de un OVA como un recurso de innovación para trabajar una ficha de análisis de obras literarias, debido a que los estudiantes están leyendo los libros de plan lector solamente por cumplir con la dinámica de leer, sin ningún propósito de comprensión más allá de las preguntas literales, es por esta razón, que el uso del OVA permite una interacción de opiniones, compartir el análisis literario que ellos mismos realizan, como también desarrollar actividades didácticas alusivas a las temáticas de las obras literarias.

Fue un proyecto de intervención metodológica de tipo cualitativo, ya que, se usaron encuestas físicas y virtuales, y con base en ellas lograron diseñar una propuesta de una página web que inicia con un recorrido por la línea de tiempo de la literatura colombiana

para contextualizar a los estudiantes la importancia de la lectura, es decir, como y donde se originó y de los elementos de forma y fondo que tienen las obras literarias y así con la ficha de análisis cada estudiante, en donde pueden hacer una estructura detallada de los elementos que identifica en los libros leídos. (Flórez, 2017).

En ese sentido, el aporte principal está ligado al impacto que se provoca en los estudiantes el uso del OVA al identificar otros aspectos del análisis de textos, aparte de las preguntas literales e inferenciales con las que los docentes acostumbran a evaluar su comprensión, también se genera una nueva metodología con el plan lector, ya que, no se leerán libros en cantidad sino con calidad, disminuyendo así el número de libros.

Por su lado, la autora de la presente investigación tuvo en cuenta lo dicho por; Alfaro Vega, Julio; Torres Gómez, Nelly Margarita Y Torres Gómez Yolima Isabel realizaron (2017), en su investigación titulada “*Propuesta pedagógica mediada por objetos virtuales de aprendizaje para mejorar el interés por resolver problemas matemáticos y desarrollar la capacidad de análisis lógico de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Técnica Industrial Moisés Cabeza Junco*”, con el objetivo principal de; determinar y analizar los factores que influyen en la falta de habilidad de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Moisés Cabeza para analizar, comprender y resolver problemas lógico – matemáticos.

Se basaron en una metodología de tipo cualitativa donde se evidencia un estudio de caso de intervención pedagógica. Apoyados en la observación directa de los estudiantes intervenidos y los ambientes socio económicos en los que se desarrollan, así como, el

análisis de documentos institucionales sobre sus resultados en las pruebas externas del área de matemáticas.

Entre tanto, al observar los bajos resultados en las pruebas -PISA-. Se comprobó el poco conocimiento y la necesidad de fortalecer los pensamientos matemáticos en especial el aleatorio. Este proyecto permitió involucrar la lúdica como estrategia didáctica, acompañado también de herramientas tecnológicas con bases pedagógicas, trayendo como resultado, el diseño y conclusión de una propuesta didáctica, que permitió la creación de un espacio virtual de aprendizaje, robusto y atractivo (Alfaro, Torres, & Gómez)

Queriendo ampliar lo antes expuesto, se tuvo en cuenta la investigación realizada por Mosquera Torres, Xiomara, titulado (2018), titulada: *“Estrategia pedagógica a partir del contexto y la mediación de las Tic para el desarrollo del pensamiento aleatorio y sistemas de datos en los estudiantes de grado 5° de la básica primaria de la Institución Educativa Liceo del pacifico de Buenaventura Valle”*, la cual tuvo como principal objetivo, diseñar una estrategia pedagógica a partir del contexto y la mediación de Tic para el desarrollo del pensamiento aleatorio y sistemas de datos, en los estudiantes de grado 5° de la básica primaria de la Institución antes mencionada.

Dicha investigación, se realizó bajo los lineamientos de un enfoque cualitativo, donde proponen la implementación de una estrategia pedagógica dirigida a mejorar los niveles de aprendizaje, el pensamiento aleatorio y los sistemas de datos en los estudiantes, con la intención de que se haga uso de las tecnologías de la información y comunicación en completa armonía con las tendencias y avances en las que están inmersas las nuevas generaciones.

Como resultados, se reflejaron porcentajes de progreso, usando como herramienta los factores de intermediación de las tecnologías digitales y del contexto social, permitiéndoles a los estudiantes acceder cada día con mayor facilidad, lo que aumento sus habilidades de manejo tecnológicos, permitiéndoles desenvolverse autónoma y competentemente, tanto en las labores educativas, como en las de su propia vida. (Mosquera, 2018)

La relación principal de la investigación antes analizada con la que, se está llevando a cabo, está, dada por la configuración de las estrategias para mejorar el nivel de competencias, tanto en los niveles, literales, como inferenciales, ya que, van de lo simple a lo complejo, y son el mundo de lo aleatorio, los datos y conceptos, que se les medirán en las pruebas de estado.

Finalmente, se tuvo en cuenta la investigación realizada por Sánchez Aricla, Beatriz Elena en el año (2018), titulada “*Objetos virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en ambientes digitales, para estudiantes de primaria de la Institución Educativa Rural Granada*”, con el objetivo principal de: fortalecer las competencias lecto-escriturales de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Rural Granada mediante la adaptación e implementación de objetos virtuales de aprendizaje en ambientes digitales como unas alternativas didácticas para potencializar el aprendizaje significativo.

La metodología utilizada sigue un enfoque cualitativo, con un tipo de investigación que se relaciona con investigación acción en el aula (IA), para la recolección de la información se basaron en la observación participante, el diario de campo y los grupos focales.

En sus resultados mostraron que, los procesos de aprendizaje de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Rural “Granada”, en su mayor parte, los hacen de manera repetitiva, lo que indica, un proceso lector memorístico, debido a dicha repetición, lo cual provoca un desinterés y poca retención de la información. Por tanto, los estudiantes al enfrentarse a nuevas estrategias de aprendizaje tienen un choque que les impide llevar a cabo un proceso lecto-escritor bien estructurado que permita: (resumir, conectar, esquematizar, analizar y comprender palabras desconocidas). De manera que, los estudiantes no logran entender los diferentes momentos que tiene una lectura el antes, el durante y el después. (Sánchez, 2018).

Ahora bien, el aporte que le deja a la presente investigación, es que con la incorporación de objetos virtuales de aprendizaje, se fortalece la comprensión lectora desde ambientes completamente digitales, lo cual, atrae la atención de los estudiantes, por la características de estos, pues como nativos digitales, se sentirán en su zona de confort, por lo tanto, es necesario docentes capacitados comprometidos, capaces de brindar orientaciones robustas atractivas permanentemente en su clases.

## **2.2 Fundamento Teórico:**

El fundamento teórico se desarrolla a partir de cuatro grandes categorías que dan soporte a este estudio. Desde procesos de enseñanza- aprendizaje, lúdica y juego en la infancia, las TIC como herramienta pedagógica, Educación Infantil en básica primaria. Por ello se mostrara las principales teorías y autores que apoyan la presente investigación analizando detalladamente a partir de su relación y aporte respecto al objeto de estudio de este proyecto.

### **2.2.1 Procesos de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza aprendizaje involucra procedimientos didácticos (la manera de enseñar) y el aprendizaje (la construcción de conocimientos y saberes) los cuales en la mayoría de los casos se van construyendo en la vida cotidiana, en contexto y en situaciones espacio temporales determinados, estas representaciones sociales pasan de niveles primarios a otros cada vez más complejos desarrollando estructuras cognitivas y sentido de la realidad, que implican modificar sistemas operativos.

Por lo anterior se cita lo planteado por Fidel Ramón (2014), en su propuesta: “La problematización como una de las causas principales es la falta de calidad y pertinencia en el servicio educativo debido a la carencia de recursos para trabajar el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas” (p. 24)

Analizando, el autor se refiere a que, los procesos de enseñanza-aprendizaje, no deberá estar basados solamente en la información, memorización y repetición, sino que, deberá estar mediada por el carácter problemático y constructivista, donde los estudiantes tengan la capacidad de interpretar, analizar, inferir, definir, proponer y argumentar, a través, de interrogantes, situaciones problémicas, guías de trabajos, situaciones de la vida, como característica principal para fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

También, esta teoría facilita reflexionar acerca de las necesidades que se presentan, en la búsqueda del fortalecimiento de los vínculos familiares, escolares, laborales y colaborativos con la sociedad, en ese sentido, los educadores de nivel infantil, tienen la función más importante en la formación integral de las personas, ya que, son ellos, los que adaptan a los niños y las niñas a un nuevo ambiente de aprendizaje fuera del hogar, en

donde estaban acostumbrados a jugar e interactuar de forma constante con los padres y cuidadores.

Por lo tanto, las Instituciones Educativas, pasan a ser el segundo hogar de los niños en donde amplían su aprendizaje y son los docentes las personas capacitadas para diseñar estrategias pedagógicas que potencializarán sus procesos y configuraciones cognitivas:

La atención es evidentemente necesaria porque los alumnos no solo son distintos en sus capacidades, intereses, motivaciones, ritmos y estilos de aprendizaje, sino también, porque muchos de ellos son productos de otra situación cultural. Para lograr la calidad educativa, será necesario tener en cuenta las distintas características de cada alumno de ellos y acompañarlo en el proceso de aprendizaje, según pueda aprender (Ramón, 2014, p. 37)

### **2.2.2 Lúdica y juego en la infancia.**

La lúdica y juego en la infancia es el espigam del saber fundamental para favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y las niñas, llevarlos hacia la adquisición de nuevos conocimientos y el docente requerirse de metodologías encaminadas a despertar el gozo y el disfrute de aprender.

Otro aporte teórico de Montessori en Carolina Dattari y Josefina Bonfont (2017), que se trae a colación, es el “Ambiente Preparado”, que consiste en; crear las condiciones básicas, para que niños y niñas puedan aprender de manera significativa y armónica, en completa fluidez, con sus anhelos, expectativas y necesidades.

La preparación del ambiente consta con un espacio físico, que es creado de acuerdo a la medida de los niños. El tamaño de las sillas y mesas se ajustan de manera individual o grupal, el salón de clases debe fraccionarse por áreas y temas, para exponer con mayor facilidad los materiales y datos bibliográficos. Construir un espacio en el aula, es establecer un ambiente preparado, ya que, cada componente se hace presente, lo que responde a una necesidad educativa de manera directa. Las puertas, las ventanas, las escaleras y demás muebles también deben estar diseñados a la medida requerida por los niños.

Los aspectos más destacados en el aula de Montessori son, el espacio limpio, ordenado y adornado estéticamente, con materiales de fácil acceso a los niños, completamente alejados de estanterías altas, empolvadas y cerradas. El espacio debe permitir libre movimiento, para facilitar el desarrollo de ejercicios y actividades lúdicas. Lo que persigue dicho ambiente es, propiciar un aprendizaje individual y colectivo para los niños, respetando las necesidades de cada uno. (Carolina Dattari & Josefina Bonnefont, 2017).

Los aportes anteriormente expuestos, dieron soporte a la idea del colectivo de autoras a la hora de percibir las actividades lúdico-didácticas en el salón de clases, pues se abordaron ciertos aspectos que no se estaban considerando anteriormente, como, el tener en cuenta las, sillas, mesas y espacios vs edad y tamaño, ya que, generalmente estos elementos son estándar en los salones de clases, por ende, será una prioridad de los autores mejorar la calidad del aprendizaje, propiciando ambientes preparados adecuadamente.

Otro aspecto indispensable para dar soporte teórico relacionado, es lo dicho por Bruner y Garvey (1977), los cuales se enfocaron en “Retomar de alguna manera, los principios del instinto de Gras, ya que, consideraban que por medio del juego los niños y niñas, eran

capaces de ejercitar su conducta y sus sentimientos adquiridos en su entorno. Este último, les permite a los niños, desarrollarse individualmente a través del juego y el “como si”, lo cual posibilita convertir cualquier actividad en un juego. (Chamorro, 2010, pág. 20).

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, se considera que, es un aporte capaz de evidenciar la importancia que tiene el juego en los niños. De manera que, a través de los roles, los niños experimentan y fortalecen sus habilidades sensoriales, cognitivas, socio afectivas y culturales, lo cual permitirá, conocer lo que se les facilita, les gusta, les atrae o prefieren. Es decir que, teniendo claro estos aspectos, será más sencillo direccionar el accionar pedagógico y la ambientación en el salón de clases, convirtiendo métodos rígidos y convencionales en un atractivo que responde a los intereses de los niñas y niños.

### **2.2.3 Las TIC como herramienta pedagógica.**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación dentro del ámbito de la educación están conformadas como apoyo ventajoso tanto para estudiantes y docentes ya que están establecidas por herramientas de alto impacto. Llevándolos a fortalecer ambientes creativos para desarrollar sus habilidades en la enseñanza – aprendizaje.

Partiendo de los aportes de Acosta (2019) se plantea que “El aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones”. Teniendo en cuenta la necesidad de la autora de la presente investigación, en esta instancia se hace alusión a la presencia de las TIC en la educación, la introducción de recursos y herramientas tecnológicas, ya que, ha tenido un crecimiento significativo en la última década, puesto que, es evidente el cambio tan notorio en que se concibe la enseñanza y el aprendizaje soportado en el uso de la tecnología. De manera que,

(...), para lograr ser competitivo dentro de este entorno y que las organizaciones y las universidades sean entes informacionales, se precisa de personas con notable cultura de la información, que sepan responder al reto del aprendizaje constante que, con las oportunidades que ofrecen, estimulen las propias tecnologías.(8) Es por ello que se hace necesaria la implementación de modelos pedagógicos que posibiliten la comunicación organizacional a través de la virtualidad, la cual, hace referencia a los instrumentos y a los procesos utilizados para transmitir, producir, intercambiar información y conocimientos por medios electrónicos. (Acosta, 2019, p. 246)

Por lo antes expuesto es evidente, que una exclusión de la TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación moderna, sería una muy mala decisión, ya que, las tecnologías son parte del ADN, de los jóvenes de hoy en día y por supuesto, tener una aliada como las TIC, permitirá, tener la atención de estos, lo cual, propiciará una mayor concentración, interacción y por supuesto un mejor desempeño escolar. Además, es válido destacar que, no solo es aplicar dicha herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que, se requerirá de establecer ajustes que flexibilicen los métodos y herramientas de enseñanza, dando paso a nuevos ambientes de aprendizajes y estrategias soportadas en herramientas lúdico-didácticas atractivas. (Acosta, et al, 2019)

#### **2.2.4 Educación Infantil en la básica primaria.**

Para dar fundamento teórico pertinente y robusto a la necesidad de la autora en lo relacionado con la educación infantil en la básica primaria, se han tomado los planteamientos de Jean Piaget (1960), quien fue un psicólogo conocido sobre todo por

la **Teoría del Aprendizaje**, la cual demuestra perfectamente, múltiples aspectos de como aprenden los infantes lo cual, será un aporte significativo a la problemática objeto de estudio. En esta instancia se hace referencia a la clasificación del desarrollo cognitivo de los niños y niñas en cuatro fases y/o etapas: 1-**Sensorio-motora**: desde que nace hasta que cumple los 2 años, 2-**Pre-operacional**: desde los 2 años hasta que cumple los 7 años aproximadamente, 3- **Operaciones concretas**: desde sus 7 años hasta que cumple los 11 años aproximadamente, 4-**Operaciones formales**: desde entra en la etapa de su adolescencia hasta que alcanza su edad adulta.

Teniendo en cuenta las etapas antes expuestas, es válido destacar que, para Piaget, los niños y niñas, son exploradores y científicos por excelencia, ya que, siempre están intentando darle sentido a todo que se enfrentan, es decir, que durante su crecimiento no solo cambian cuantitativamente, sino que, es muy importante para ellos, tener claridad sobre el funcionamiento del mundo en que viven. Otro aspecto importante dentro de la teoría de Piaget es:

Implicaciones educativas en la educación infantil, este es un punto principal ya que, se enfoca en el **aprendizaje por descubrimiento**, o sea, que describe como los niños y niñas, aprenden más desde la exploración y la práctica en sus clases, ya que, se aplica un aprendizaje completamente activo que soporta la acción de ir descubriendo". (Jeuites Educatio, 2018, pp. 1-2)

Por lo antes mencionado, consideramos que lo dicho por Piaget (1960), es un aporte significativo y contundente, en la necesidad de dar soporte a la educación infantil en la básica primaria, ya que, se enfoca en las etapas principales de su aprendizaje y en aspectos

determinantes en su desarrollo como son, el aprendizaje activo y el descubrimiento, lo cual permite a los docentes afrontar el proceso de enseñanza-aprendizaje con mayor efectividad y aceptación por parte de los niños.

En Colombia la educación básica primaria consta de cinco grados. Para eso se hace énfasis en la Ley General de Educación – 115 de 1994 la cual establece en su artículo 11. Los niveles de educación formal, reconocida como parte integral del sistema educativo la educación básica primaria de cinco grados.

La educación infantil en básica primaria se vincula al presente proyecto investigativo por ser una etapa donde los niños y las niñas desarrollan habilidades comunicativas, pensamiento lógico, solución de problemas de la ciencia y la tecnología entre otras. Dándose el fortalecimiento el proceso de enseñanza-aprendizaje con mayor garantía y dotar a los niños y las niñas de las competencias, destrezas, hábitos y actitudes que puedan facilitar su aprendizaje.

### **2.3 Fundamento Conceptual**

En esta instancia se pretende establecer la conceptualización de la presente investigación teniendo en cuenta el objeto de estudio alineado con las categorías y sus rasgos en dicha investigación.

- **Herramienta-pedagógica:** Según Díaz y Hernandez (2002), “(...), las herramientas pedagógicas son instrumentos que permiten potenciar las actividades de aprendizaje y solución de problemas” (p. 234). Esto significa que, cuando el docente emplea diversas herramientas se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con

el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Para García (2004) por medio de estas herramientas se invita a la: “(...), exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros” (p. 80). Se puede decir entonces que por medio de ellas se puede generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende.

Al respecto, Ferreiro (2009) señala que las herramientas y/o estrategias “han sido transferida, por supuesto creativamente, al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender” (p. 69).

En otras palabras, las herramientas pedagógicas articuladas con las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo.

- **Las Tic:** Las siglas TIC o también conocidas como Tics, personifican a las Tecnologías de la información y la comunicación. Esta conceptualización representa las, técnicas, instrumentos que se utilizan en la transferencia de la información de cómputo, las telecomunicaciones y el internet. Las TIC, llegaron para facilitarle la vida a las personas, ya que, han simplificado procesos, que en otros tiempos demandaban de excesivos gastos y esfuerzos humanos. Además, se hacen visibles en cada espacio de las sociedades actuales, especialmente en la rama económica, puesto que, cada día permutan las ventas tradicionales al mundo digital. De igual manera, en la esfera social, ya que, la comunicación

interpersonal cada día, se aleja más de su estado natural, conocido como, fase to fase o cara a cara, puesto que, las personas en la actualidad prefieren hacerlo a través de las redes sociales (Hernández Gorrín, 2011).

- **Objetos Virtuales de Aprendizaje:** De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2012) y con motivo del primer Concurso Nacional de Objetos de Aprendizaje en el año 2005, se estable que: Un objeto virtual de aprendizaje se define como todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la Educación Superior) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo.

Así mismo, en el portal Colombia Aprende (2012), se define como un objeto virtual y mediador pedagógico, diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas.

Los OVA han adquirido especial trascendencia e importancia en los últimos años dada la forma como consiguen conectar los procesos educativos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), además, se les considera como herramienta esencial para potenciar los procesos de educación (a tal punto que la UNESCO se ha comprometido en su análisis y desarrollo bajo el esquema de formatos de acceso abierto conocidos como Open Educational Resource OER. Estas estrategias pedagógicas, deben guardar estrecha relación con el mundo de la informática y tienen que estar a la par del avance tecnológico,

la tecnología debe estar al servicio de la escuela y de los profesionales egresados de sus aulas, el docente debe contar con recursos informáticos para desarrollar sus procesos de formación. Por su importancia y relevancia se da paso al concepto de los objetos virtuales de aprendizaje.

- **Lúdica:** Es una actividad humana libre, placentera que puede ser efectuada individual y socialmente correspondiente a una actitud natural del hombre emprendida voluntariamente durante el tiempo libre, motivada en la satisfacción o placer que se derive de ella. (Lozano, 2015).

- **Aprendizaje:** Gardey (2012) Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo con los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

- **Las configuraciones cognitivas:** Las configuraciones cognitivas como proceso de entendimiento en las acciones neuronales y cognitivos de los niños y niñas que están en constante desarrollo por las estimulaciones internas y externas. Facilita comprender que, los procesos cognitivos en los niños y niñas deberán estar siempre directamente relacionados con las estimulaciones a nivel interno, como externo.

Además, dicha teoría permitió distinguir que al ser maximizados o minimizadas los procesos cognitivos y sus estimulaciones tanto externas como internas, las acciones pedagógicas de los docentes y padres de infantes incidirán en los procesos cognitivos de

aprendizaje en los niños y niñas y resaltando por encima de los externos, los factores internos, es decir, 1. La sensación, 2. La percepción, 3. La concentración, 4. La memoria, 5. La imaginación, tal como lo menciona, Ortiz (2015) en su libro “*La imaginación es el proceso cognitivo*”, exclusivo del ser humano, mediante el cual se elaboran imágenes nuevas que transforman anticipadamente la realidad en el plano mental.

El trabajo anterior es un aporte significativo, que amplía la visión de la autora del presente proyecto, ya que, le permite comprender, que los procesos de enseñanza-aprendizaje, deberán tener un impacto de interés, motivación, sentido y pertinencia, para que los niños y niñas comprendan, que estos procesos que desarrollan a diario en la escuela son necesarios para su proyecto de vida.

## **2.4 Fundamento Legal**

En este punto se establece la fundamentación legal del presente proyecto de investigación, con lineamientos, leyes y decretos legales, que direccionan el proceso educativo colombiano.

- La (Constitución Política, 1991) consagra la libertad de enseñanza y confiere al Estado las funciones de inspección y vigilancia sobre ella, para promover los fines sociales de la educación y la cultura, en tanto que:

- Artículo 10: El castellano es el idioma oficial de Colombia. Las lenguas y dialectos de los grupos étnicos son también oficiales en sus territorios. La enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias será bilingüe.

- Artículo 44: son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y su nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado y el amor. La educación y la cultura, la recreación, la libre expresión de su opinión se denota que la educación, la cultura, la expresión de su opinión libre tiene prioridad, siendo estos derechos fundamentales en el trabajo investigativo con el cual contribuiremos a mejorar de los niños y los procesos de aprendizaje y hábitos hacia la lectura y la escritura mediante estrategias metodológicas como base para acceder al contexto educativo.

- Artículo. 67: Se declara a la Educación como un derecho de la persona y un servicio que tiene una función social con la que se busca el acceso al conocimiento a la ciencia a la técnica y a los demás bienes valores de la cultura, allí otorga la responsabilidad educativa al estado a la sociedad y a la familia son responsables de la ley educación, que será obligatoria entre los 5 y 15 años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar, y nueve de educación básica.

- Artículo. 70: El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades.

Por otro lado, la norma que regula la prestación del servicio docente es la ley general de educación, bajo la cual señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia, de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la ( constitución Política, 1991) sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

- Ley 115 De febrero 8 De 1994 Ley General de Educación

Habla del “Desarrollo de las habilidades comunicativas para leer, comprender, escuchar, hablar y expresarse correctamente.” Con las anteriores habilidades se pretende que el individuo se desenvuelva en el campo comunicativo, siendo importante para tener buenas relaciones interpersonales y contribuir a un buen desarrollo de su comunidad.

-Artículo 5: la educación se desarrollará atendiendo fines, para efectos de este estudio los más relevantes son:

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico dentro de un proceso de formación integral, física psíquica, intelectual, moral, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

La formación en el respeto a la autoridad legítima a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

-Artículo 20: Objetivos generales de la educación básica

Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente

Artículo 21: objetivos específicos de la básica primaria.

Menciona el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura, esto se refiere a concebir a la educación como un proceso de formación permanente, de la persona tanto a nivel cultural y social que se fundamenta en una concepción integral del derecho humano y que debe ofrecerse con calidad a todos los ciudadanos.; este artículo hace referencia a las funciones comunicativas para leer, escribir, comprender, escuchar, hablar y expresarse correctamente en la lengua materna.

La Ley 1955 de 2019, por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 "Pacto por Colombia, pacto por la equidad", tiene como pilares la legalidad, el emprendimiento y la equidad. Para la materialización de dichos pilares se contempla la implementación de pactos transversales relacionadas con: Sostenibilidad, Descentralización, Transporte y logística, Construcción de Paz, Equidad para las mujeres, Gestión pública efectiva, Transformación digital de Colombia, Calidad y eficiencia de servicios públicos, Recursos minero-energéticos, Ciencia, la Tecnología y la Innovación, Inclusión de todas las personas con discapacidad, Protección y promoción de nuestra cultura y desarrollo de la Economía Naranja, Equidad de oportunidades para grupos

Indígenas, Negros, Afros, Raizales, Palenqueros y Rrom (Departamento Nacional de Planeación, 2018).

De conformidad con lo anterior, en el Plan Nacional de Desarrollo, existe un Pacto por la transformación digital de Colombia, el cual tiene como premisa "Gobierno, empresas y hogares conectados con la era del conocimiento" y su enfoque es: "Las TIC habilitan la agregación de valor transversal en la economía, generan nuevos negocios y son la puerta de entrada a la industria 4.0. Se avanzará en el cierre de la brecha digital en todos los territorios, se aumentará la velocidad de descarga de internet, se reorganizará el sector, sus fondos y su regulación, se promoverá la difusión pública con contenidos públicos y se generará talento para el mundo digital. El sector público cambiará procesos y cultura, y explotará datos masivos para aumentar eficiencia y generar valor nacional y regional. El sector privado adoptará tecnologías modernas de gestión, producción y transacción (Departamento Nacional de Planeación, 2018)."

El programa Conexión Total garantiza la disponibilidad, sostenibilidad y la calidad del servicio de conectividad de las Sedes Educativas Oficiales. Este Programa es indispensable para el cumplimiento del Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 "El camino hacia la calidad y la equidad" el cual busca impulsar en su sexto desafío estratégico el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.

Uno de los propósitos del Gobierno Nacional en materia TIC es que el país esté conectado al 100%, cerrar la brecha digital, mejorar la participación en los estratos de

menor ingreso y llevar conectividad a estas comunidades a la mayor velocidad posible; de esta manera el Plan Nacional Decenal de Educación está articulado con estas iniciativas y propone:

1. Garantizar la infraestructura tecnológica y las condiciones físicas y de conectividad de los establecimientos educativos oficiales en todo el territorio nacional, priorizando las zonas con mayores necesidades.

2. Garantizar la infraestructura tecnológica pertinente y adecuada para favorecer la inclusión en procesos de aprendizaje de todas las poblaciones.

3. Fomentar mecanismos de articulación interinstitucional para el uso compartido y óptimo de infraestructura tecnológica.

4. Propiciar la incorporación de las TIC en el Sistema Educativo para contribuir de forma directa en la mejora de la cobertura con calidad de la educación.

5. Fomentar la gestión del conocimiento a partir del uso apropiado de las TIC.

6. Impulsar todos los procesos de gestión de conocimiento que involucren en la práctica educativa los conceptos o conocimientos derivados de la investigación o la creación, a través del uso crítico y responsable de las TIC.

7. Fomentar el uso y apropiación de las tecnologías en la educación inclusiva de la población con capacidades diversas.

Por lo antes expuestos, la autora presupone, que contribuiremos a mejorar de los niños y los procesos de aprendizaje y hábitos hacia la lectura y la escritura mediante estrategias metodológicas como base para acceder al contexto educativo.

## **2.5 Fundamento Social**

Las familias de la Institución Educativa “24 de mayo”, son personas amables, responsables, respetuosas y sencillas, pero muy poco comprometidas al proceso formativo de los estudiantes.

La población estudiantil se encuentra ubicada entre la zona rural y urbana, más específicamente en el municipio de Cereté. El grado en donde se hace la investigación que es 3° de primaria cuenta con 35 estudiantes, con edades entre los 8 y 10 años.

El contexto de tipos de familias: la mayoría conforman una familia nuclear completa y extensa, el resto de familia son disfuncionales, lo que influye en forma negativa al buen desempeño académico y formativo de los estudiantes.

Con base en dialogo con la coordinadora de la Institución Educativa se dio una revisión documental de las actas de participación, se calcularon los siguientes datos en cuanto al nivel de escolaridad de los padres de familias, podemos decir que, el 67,5% no han terminado la básica primaria; dentro de este porcentaje hay un gran número de analfabeta, el 25% terminaron la primaria, el 5% son bachilleres y el 2,5% son técnicos.

Esto se refleja a que su desempeño laboral sean actividades informales (jornaleros, vaqueros, albañiles, carpinteros, moto taxistas, amas de casa y empleadas domestica), lo cual determina unos ingresos son menores al salario mínimo.

### **Cuadro 1**

*Caracterización de la población estudiantil*

COMUNIDAD					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAÑO VIEJO PALOTAL					
SEDE PRINCIPAL PRIMARIA. 2019					
GRADO	N° DE ALUMNNOS	N° DE PROFESORES	N° DE PADRES DE FAMILIA (PAREJAS)	CASOS ESPECIALES	EDADES
3	35	1	35 Diferentes tipos de familia	0	Entre 8 Y 10 Años.

*Nota.* Fuente: Elaboración propia, 2020.

## 2.6 Fundamento Institucional:

A continuación, se presentan los fundamentos Institucionales que soportan el contexto educativo y de la Institución objeto de estudio.

### Cuadro 2

#### *Fundamento Institucional*

<b>Nombre del establecimiento</b>	Institución Educativa 24 de mayo.
<b>Dirección:</b>	Calle 9 Kra 24 y 25 Cereté, Córdoba
<b>Aprobación Oficial:</b>	RES No, 01354de octubre 21 de 1999 y 001158 septiembre 20 de 2002
<b>Representante legal:</b>	Julio Cesar Montes Mestra.
<b>Teléfono:</b>	7641493-7746114
<b>Municipio:</b>	Cereté
<b>Tipo:</b>	Institución Educativa, Calendario A, Sector oficial
<b>Jornada:</b>	Mañana, Tarde, 2 Noche
<b>Género:</b>	Mixto

*Nota.* Fuente: Elaboración propia (2020).

La Institución Educativa “24 de mayo” mejora continuamente en busca de la Excelencia; propósito expresado claramente en el horizonte institucional.

**a. Misión:**

Formar estudiantes competentes desarrollando sus potencialidades, habilidades y fortaleciendo los valores por medio de estrategias pedagógicas de investigación, emprendimiento y uso de las TIC, facilitando los procesos de construcción del conocimiento capaces de producir cambios en un mundo globalizado.

**b. Visión:**

Para el año 2022, la Institución Educativa “24 de Mayo” brindará a los educandos fundamentos pedagógicos integrales para la competitividad a partir de la apropiación de las TIC, el emprendimiento, la investigación, construyendo nuevos escenarios académicos de calidad, que le permitirían ingresar a la educación superior expresando con propiedad sus ideas, respetando los derechos de los demás y las expresiones socioculturales, ambientales, responsabilizándose de sus deberes y comprometiéndose con un proyecto de vida social y productiva.

**c. Modelo pedagógico:**

El modelo pedagógico contemplado en el PEI de la I.E. “24 de mayo”, (2019) es social – cognitivo; este implica para todos los miembros de la comunidad de la I.E. 24 de mayo aplicar un Currículo que proporcione contenidos y valores para que los estudiantes a través de los aprendizajes adquiridos en la institución puedan mejorar la comunidad en orden a la reconstrucción social de la misma y promuevan un proceso de concertación constante,

mediante la formulación de alternativas de acción a confrontar colectivamente en situaciones reales.

Desde orden de ideas nuestro currículo se fundamenta en un “saber Practico” el aprender a pensar y el centrarse en que los procesos de aprendizaje converjan e la transformación del conocimiento para la solución de problemas en el bien de la comunidad. Las experiencias educativas deben ser estimuladas por el fortalecimiento científico (la investigación y el emprendimiento) a través del dialogo, la crítica, la confrontación y la acción compartida en la práctica social. Desde este punto de vista nuestra institución educativa 24 de mayo se ve en la necesidad de configurar como un agente de cambio como un puente entre el mundo real fuera de la institución y su posible transformación en busca del bien común. Así el currículo se construye desde la problemática cotidiana los valores sociales y las posiciones políticas.

**d. Enfoque didáctico:**

Las actividades lúdicas permiten que los niños desarrollen habilidades teniendo en cuenta que estas son una parte importante que ayudan al niño a desenvolverse en la sociedad. De la misma manera los ayuda a desarrollar buenos modales, comunicarse efectivamente con las personas, ser considerado con los sentimientos de las personas y expresar necesidades personales. Cabe resaltar que ayudar a los niños a desarrollar estas habilidades requiere de una serie de estrategias en cada etapa de su desarrollo.

Por medio del proyecto de aula que es la forma de aprendizaje basado en proyectos vivenciando cada una de ellas, en la actual sociedad del conocimiento la búsqueda incesante de nuevas formas de concebir y entender el proceso de enseñanza y aprendizaje

se convierte en la principal preocupación de los educadores e instituciones, que deben asumir situaciones cada vez más complejas y dinámicas y organización de un currículo, es por esto es que esta investigación tiene como proyecto de aula una metodología lúdica con el fin de que los estudiantes puedan divertirse mientras aprenden e ir integrando los diferentes programas académicos de la institución educativa, trabajando a las necesidades del estudiante y llevarlos a un aprendizaje integral.

Esto permitirá organizar y que el docente pueda: - Detectar los intereses, características y problemas de la comunidad escolar. - Jerarquizar los problemas e intereses atendiendo a las prioridades y factibilidad de atención; - Diagnosticar la situación del aula. -Definir objetivos y plantearse retos. - Determinar estrategias y herramientas, técnicas y recursos. - Diseñar el plan de ejecución. -Controlar y evaluar el proceso, a fin de realizar los correctivos o eliminar los excesos y mantener el norte establecido en los objetivos y metas (Carrillo, 2001, p. 337).

**CAPITULO III:  
METODOLOGÍA**

## CAPITULO III: METODOLOGÍA

La metodología de un trabajo de investigación es un elemento clave para el logro efectivo de la misma, debido a que se estableció los procedimientos y herramientas necesarias para el cumplimiento del objeto planteado, al respecto Tamayo (2007) dice que, consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio.

### 3.1 Línea Medular de Investigación de la facultad y del programa

**Infancias:** Pensar en Infancias en la actualidad nos convoca repensar lo que conocemos de ellas y hacer el esfuerzo de inscribirlo en la época en la que estamos actualmente, es así que es necesario conocer de lo que ha significado la aparición, el devenir y las fluctuaciones de lo que ha sido el concepto de infancia, retomando algunos elementos básicos de su historia y el contraste entre la noción moderna de *infancia* y la noción contemporánea de *infancias* para precisar los cambios que ha experimentado la definición y la comprensión de este concepto en el pasado y en el presente. Así como la importancia de las repercusiones que tiene la concepción de infancia con la que se asume y sobre todo se desarrollan las prácticas de crianza y en especial la práctica pedagógica en el campo de la educación con los niños, niñas y adolescentes en la actualidad. Para el desarrollo de esta reflexión se han planteado algunas preguntas que buscan problematizar los puntos clave propuestos para el tema de infancias.

Como lo plantea Torres (s.f) la infancia puede ser analizada desde dos dimensiones: la histórica y la epistemológica, aunque diferentes, se encuentran articuladas entre sí, como lo hemos adaptado para estructurar esta exposición. Al respecto este autor señala:

Epistemológicamente, la infancia se encuentra en un punto donde convergen, fundamental aunque no exclusivamente, la Pedagogía, la Psicología y el Derecho. La infancia ha sido construida como objeto de saber a ser descrito y analizado, a la vez que normalizado, por estas prácticas discursivas asociadas a instituciones y actores sociales particulares (parr. 2).

Y es que este aspecto del cambio de significado, de sentido y connotación del concepto, no es una cuestión menor, sino que nos lleva directamente a sus transformaciones en la configuración de su epistemología, es aquí donde podemos ver como esta dimensión no se puede desligar de la histórica y es necesario articularla para comprender y explicar la (s) infancia (a) como objeto de estudio y como campo de saber.

De este modo, en el amplio campo de saber de las infancias estos ámbitos problematizantes se han de vincular con aspectos propios de la pedagogía, la didáctica y la práctica pedagógica con los niños y las niñas en la primera infancia para abordar las situaciones propias de su formación, del favorecimiento de los procesos de desarrollo, de atención y estimulación oportuna, de relación con el ámbito familiar, de desarrollo de procesos educativos en diversos contextos, niveles y ámbitos pedagógicos. Es fundamental tener claro, que en las líneas de investigación el centro de las indagaciones aborda las infancias y su educación en sus posibilidades de reflexión y de construcción de saber pedagógico en su campo específico.

### 3.2 Enfoque

La presente investigación se desarrolló, bajo un enfoque cualitativo, ya que se analizan, las dimensiones del aprendizaje y cómo fortalecerlo desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica.

La investigación cualitativa se puede definir, como una metodología investigativa capaz de originar información descriptiva: En donde se puede observar las palabras de los individuos, habladas y/o escritas.

En completa armonía con las características y la participación de la población se hace bajo una investigación cualitativa. De manera que, esta dispone de múltiples instrumentos para desarrollar, analizar las categorías o aspectos del objeto de estudio, encaminada a la solución de determinada problemática. Se propone entonces para la recopilación de datos, entrevistas y la observación.

Por su parte, Taylor y Bogdan (1986) en Rosario Quecedo Lecanda & Carlos Castaño Garrido (2002), su definición de la metodología cualitativa es:

El método de investigación cualitativa se realiza desde la ruta inductiva, en donde los investigadores entienden y crean conceptos, tomando las muestras de datos y no recopilando información, para valorar hipótesis y teorías preestablecidas. También persigue diseñar la investigación desde la flexibilidad, y da inicio al estudio, desde cuestionamientos simples. Además, su esencia percibe el contexto y a los individuos desde una mirada holística y se sensibiliza al impacto que los investigadores provocan a los individuos estudiados. (pp. 7-33).

Se tuvo como referencia el alcance *analítico-descriptivo*, ya que, este considera pertinente llevar a cabo un análisis crítico y detallado durante todas las descripciones de las diferentes características que se obtengan como resultados al momento de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

### **3.3 Tipo de Investigación**

Este proyecto fue una *Investigación-Acción* (IA) porque propicia la adquisición de conocimientos, participación-activa en el análisis de la problemática planteada y generación de competencias sociales. Además, esta investigación tuvo como principal perspectiva metodológica la Investigación-Acción-Educativa (IAE) integrando elementos aportantes de la etnografía. Morgan (2017), reconoce que la Investigación Acción (IA), es una opción con gran viabilidad, para responder a las problemáticas del día a día que se les presentan a los profesores en su labor.

Es válido resaltar que, varios autores, como es el caso de Lewin (1946) coinciden que en este tipo de investigación requiere de una interacción, mediada por el diálogo entre sus dos principales componentes: 1- la investigación y 2- la -acción, de manera que, ambos elementos se integran orgánica y perfectamente, mediante un proceso cíclico que demanda una planificación, un actuar, una observación, y una reflexión. Por lo tanto, dicha investigación tiene la capacidad de transformar la situación real y la manera de enseñar, apoyada en, actividades cuestionadoras y reflexivas, así como, del contexto y la

participación, combinando elementos teórico-prácticos, la acción y el conocimiento (Morgan, 2017).

Por su lado, Henández, Fernández y Baptista (2006) aducen que “(...), la investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 103).

La metodología propuesta se basa en programar acciones pedagógicas que permitan a los niños y niñas conocer y compartir los respectivos espacios a su vez diseñar proyectos pedagógicos que los involucren de una manera natural, y que desplieguen su curiosidad: proyectos en ciencias, artes, deportes, entre otros.

Dar continuidad al conocimiento de los niños y niñas con la entrega pedagógica como estrategia de articulación, pues tiene como objetivo, evidenciar, favorecer o consolidar el desarrollo que los niños y las niñas necesitan para responder con éxito a las exigencias que plantea el aprendizaje en la primera infancia favoreciendo entonces el conocimiento.

Dentro de estas metodologías se utilizan actividades para el fortalecimiento de la motricidad fina, el desarrollo del lenguaje, pensamiento y memoria, como también la socialización en grupo para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y grupales.

Cada acción pedagógica que se realizó en los espacios se evaluó a través de diversas estrategias como: uso de las tics, dibujar, dramatizados, manualidades dinámicas, juegos tradicionales, leer, redacción de cuento para motivar a los estudiantes a la lectura entre otras.

El estudio tiene un diseño transaccional de campo, según Hernandez, Fernandez y Baptista (2006) dicen que “(...), el procedimiento consiste en medir a un grupo de personas u objetos una o generalmente más variables y proporcionar su descripción” (p. 193).

### **3.4 Población y muestra:**

Tamayo (2007) señala que la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto determinado de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación (p. 114).

En conjunto la población estuvo dada por los niños y niñas de grado tercero de la Institución Educativa “24 de mayo” del Municipio de Cereté–Córdoba.

Para definir la **muestra** se analizó a los autores Hernandez, Frenández y Baptista (2006) “(...), los cuales definen la muestra como una unidad de análisis o un grupo de personas, contexto, eventos, sucesos, comunidades entre otros, sobre la cual se habrán de recolectar datos” (p. 302).

La muestra estuvo compuesta por: estudiantes (28) quienes participaron activamente en la investigación; docentes (2), uno de los docentes estuvo implicado directamente en la investigación, ya que era la directora de grupo del grado tercero y el otro fue entrevistado para tener una información más veraz sobre el uso de las tics y la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje; administrativos (1) quien me dio el permiso para poder desarrollar la investigación y también me proveyó la documentación requerida para hacer la caracterización de los padres de familia; padres de familia (28), los cuales fueron

entrevistados con el fin de obtener información sobre el uso de las tics y la implementación de la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje; Total, de la muestra; (59) personas.

### 3.5 Recolección de datos

#### 3.5.1 Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumento de recolección de datos son los recursos de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. Cabe destacar, que la técnica utilizada para la recolección de la información de la presente investigación es la observación con diarios de campo, siendo ésta “(...), una técnica orientada a tener contacto directo con las personas que se consideren fuente de información” (Itson, 2018, párr. 2).

Después de lo anterior expuesto, la técnica utilizada es la **observación participante**, dado que se pretende registrar la información a través de la práctica pedagógica de forma directa, precisa y completa de las actitudes y comportamientos de los niños y niñas de la Institución Educativa “24 de mayo” del Municipio de Cereté –Córdoba. Al respecto (Sierra Bravo, 1994), la define la observación directa como: “(...), la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente” (p. 8-17).

Entre tanto, el instrumento a usado en el para el desarrollo de la observación participante fue **guion de observación**; éste es un formato redactado en forma de diario de campo para obtener información acerca de las categorías que se investigan, puede ser aplicado en forma

individual o colectiva y debe reflejar y estar relacionado con las categorías y sus indicadores (Fariñas, 2010); para efectos de la presente investigación, éste fue redactado de forma flexible y fácil de diligenciar, de manera que permita obtener información relevante, precisa y actualizada del problema de estudio.

Otro de las técnicas implementados en la presente investigación fue la **Entrevista**, que, para Bravo, et al (2013), es “(...), una conversación o dialogo que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar” (p. 10). La entrevista deberá ser elaborada previamente, por el entrevistador, que es un especialista y domina su estructura comenzando con: Su preparación, seguidamente de su apertura, su desarrollo y su cierre, siempre deberá ser amena, breve, sencilla, con lenguaje comprensible para el entrevistado.

Dentro de sus ventajas, se encuentran su amplio alcance, ya que permite conocer sucesos que no pudieron ser observados como, el punto de vista de cada individuo, sus emociones, sus frustraciones y deseos.

Por último, se consideró como otra técnica, los **Talleres OVA**, ya que, según los autores Triana y Ceballos (2016) en su texto *valoración de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para la enseñanza de las matemáticas*. Este es un medio valioso ya que facilita definir con claridad las diferentes características observadas y además permite revisarlas y delimitarlas.

En fin, esta estrategia fue implementada en la investigación ya que, facilitó poder discriminar y valorar los diferentes procesos de aprendizajes, además posibilitó entender las generalidades de los distintos aspectos y sus estructuras. Por último, permitió hacer

valoraciones metodológicas de los distintos conocimientos aprendidos por los estudiantes y así poder proponer estrategias listas, rúbricas, tablas y cuadros.

Por último, se resalta la utilización de este instrumento OVA, ya que, facilita el análisis de grupos de estudio y poder definir en cada uno de ellos, sus posibilidades, fortalezas, potencialidades, debilidades, así como, deficiencias en el aprendizaje. (Triana & Ceballos, 2016). El siguiente cuadro muestra de manera detallada las técnicas e instrumentos a utilizar en el desarrollo de la investigación:

### Cuadro 3

#### *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

Técnica	Descripción	Fuente de la información
La observación	Esta técnica se utilizó para Identificar los factores internos y externos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3ro de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.	28 niños de 3o grado, 1 docente, y 28 padres de familia de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.
La entrevista	Esta técnica se utilizó para analizar los factores internos y externos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3ro de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.	2 docentes y 28 padres de familia de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.

Talleres Ova	Esta técnica se utilizó para analizar los factores internos y externos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3ro de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.	28 niños de 3ro grado, de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.
--------------	--	--

*Nota.* Fuente: Elaboración propia, (2020).

### 3.5.2 Fases del proceso

El siguiente cuadro muestra de manera detallada las etapas de ejecución en el desarrollo de la investigación:

#### Cuadro 1

##### *Etapas de ejecución del proyecto*

Plan	Momentos	Destinatarios	Técnica
1. Reconocer a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa 24 de mayo	Reconocimiento del contexto y características de comunidad.	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Identificar y mencionar el nombre de los niños y niñas		
	Observar y examinar la clase orientada por la maestra titular		
2. Explorar y seleccionar dispositivos tecnológicos	Examinar los dispositivos con los que contaba la comunidad estudiantil	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Relacionar dispositivos tecnológicos con las acciones pedagógicas de la práctica medios y mediaciones		
3. Comprender la implementación de la herramienta pedagógica (OVA) desarrollando estructura mental por medio de los saberes interdisciplinarios	Identificar el concepto de OVA	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Reconocer los Objetivos de Aprendizajes Virtuales en los dispositivos de los niños y niñas		
	Reconocer los conceptos aprendidos dando la recopilación del tema abordado		

4. Realizar la construcción, medidas y ubicación de los triángulos ubicando los ángulos.	Identificar los tipos de triángulos y ángulos	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Establecer un saber procedimental en el desarrollo de construcción de triángulos y ángulos		
	Establecer interacciones entre los compañeros		
5. Estimular la lectura utilizando ejercicio de la interdisciplinariedad en el tema de triángulos y ángulos.	Realizar lectura integrando el tema abordado	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Establecer relación del tema con el contexto donde viven		
	Establecer interacciones sociales		
6. Reconocer mediante la elaboración de un informe escrito o cuento el tema de los triángulos y ángulos integrando la disciplina del saber conceptual.	Demostrar afecto y aceptación en el aula de clase	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Determinar la identidad de las emociones de sus compañeros		
	Establecer interacciones sociales		
7. Establece pensamiento lógico en prueba de conocimiento dando respuesta a cuestionario integrando el saber procedimental.	Reconocer por medio de un video los conceptos trabajados	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Plasmear conocimientos en el cuestionario en relación al tema abordado		
	Establecer interacciones sociales		
8. Establecer el saber procedimental dando relevancia a los triángulos formados teniendo en cuenta medidas de los lados y de los ángulos en la elaboración de cometas.	Establece equipos de trabajo en el aula de clase	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Elaborar cometa integrando los conocimientos del tema abordado		
	Establecer interacciones sociales		
9. Establecer el saber actitudinal en la elaboración de un origami, creando una carta para sus compañeros.	Identificar las instrucciones establecidas	Niños y niñas de grado 3° de la I.E. 24 de mayo	Observación, con anotaciones en el diario de campo
	Reconocer los triángulos y ángulos formados en el origami		
	Establecer interacciones sociales		

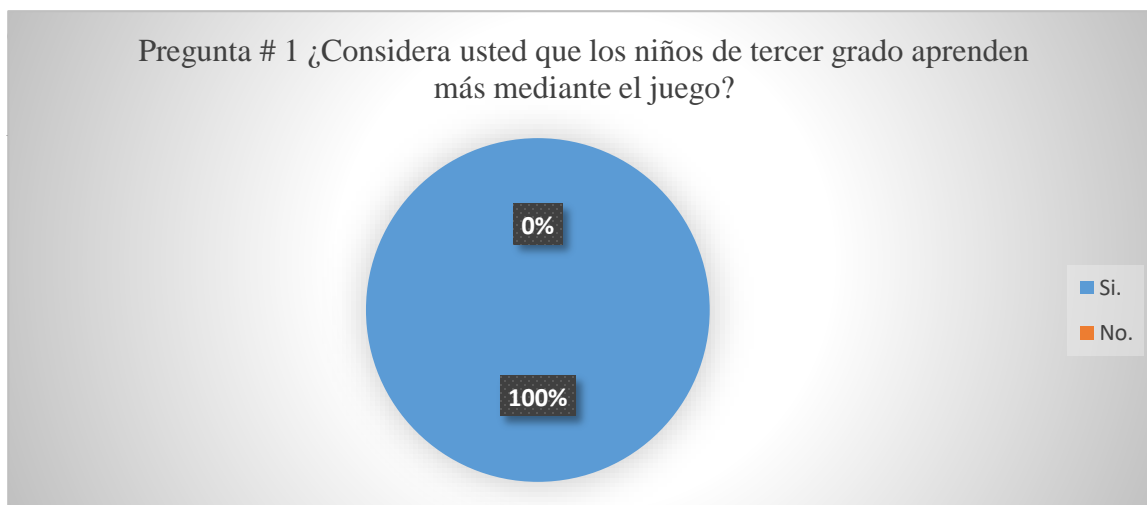
Nota. Fuente: elaboración propia, (2020).

**Reflexión y Evaluación:** para llevar a cabo esta etapa, se tienen en cuenta los procesos anteriores, con los que se verifica si el trabajo de campo tuvo éxito y se lograron los objetivos planteados. De acuerdo con ello, los análisis mostrarán los resultados de la investigación, y el grado de atención y aprendizaje de los niños y niñas de la I.E. 24 de mayo.

### 3.6 Análisis de resultados.

#### 3.6.1 Entrevista

Entrevistas implementadas a padres de familia y directivos de la Institución Educativa 2 directivos y 28 padres de familia de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté-Córdoba.



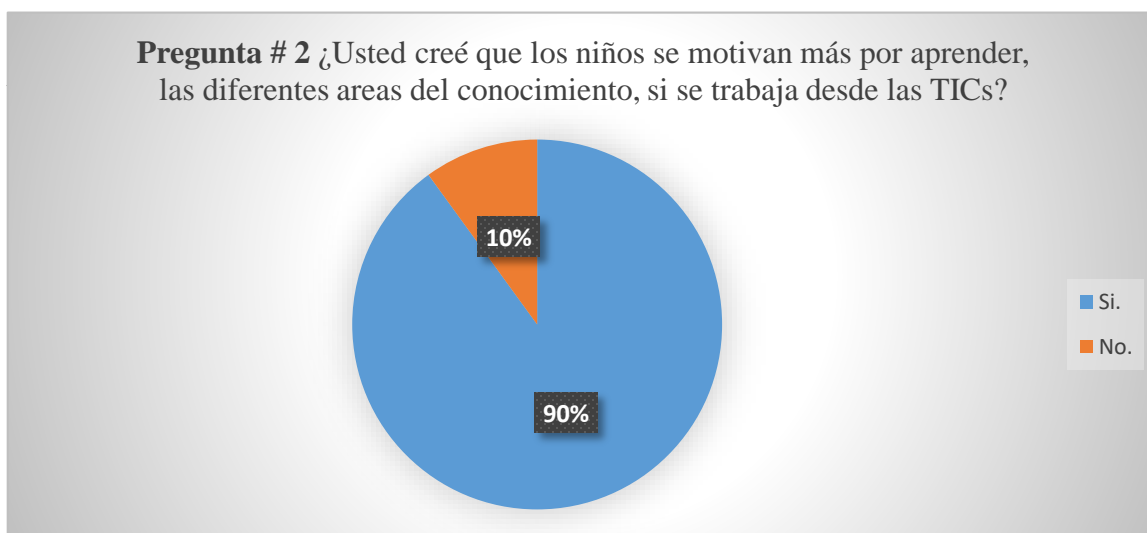
*Nota.* Fuente: Elaboración propia, (2020).

Al analizar los resultados de la pregunta # 1, se obtuvo que el 100% de los entrevistados, tanto directivos como padres de familia consideran, que los niños, si aprenden más mediante el juego.

Lo anterior presupone un trabajo colectivo entre todos los entes educativos vinculados a la familia, ya que, se ha demostrado, que los juegos, constituyen una parte importante de la actividad de los niños, ya que, en los juegos de roles, aprenden reglas, comportamientos, valores, es decir, el proceso de enseñanza-aprendizaje deberá estar direccionado y mediado por los juegos lúdicos, en las actividades docentes, durante el proceso de enseñanza.

## Gráfico 2

*Pregunta 2 Aprendizaje en las disciplinas desde las TIC*



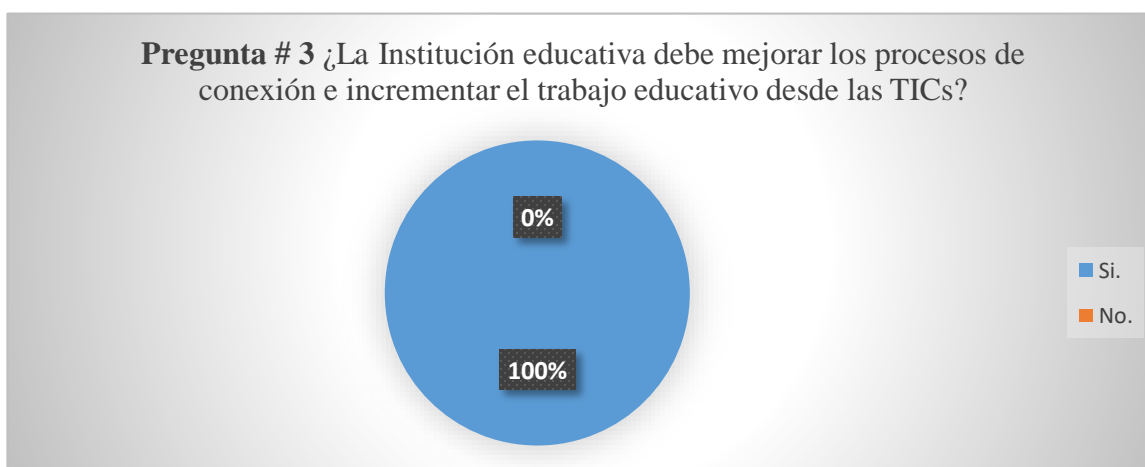
*Fuente: Elaboración propia, 2020.*

Al valorar los resultados de la pregunta # 2, se obtuvo que el 90% de aceptación y un 10% de negación, dicha negación estuvo a cargo de 3 padres de familia, los cuales consideran que los niños pierden el tiempo jugando con las herramientas tecnológicas, además, de manifestar

tener poco acceso a internet. Definitivamente, se puede inferir, dado los resultados obtenidos, que los estudiantes se motivan mucho más, cuando trabajan con los espacios tecnológicos, destacando, que no solo, sea una breve conexión a internet, sino, un apoyo simultaneo a las redes sociales, las páginas web, las bibliotecas digitales, los blogs, aplicados a los procesos de enseñanza que trabaja, sin descuidar el contexto.

### Gráfica 3

*Pregunta # 3 Conectividad y trabajo educativo desde las TIC*



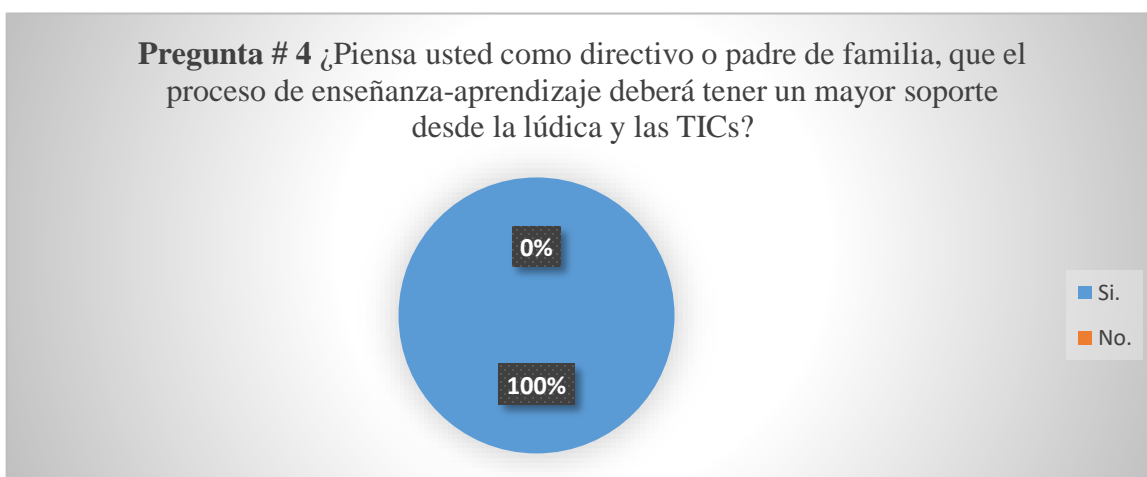
*Fuente: Elaboración propia, 2020.*

Luego de analizar los resultados de la pregunta 3, se pudo corroborar que, tanto directivos como padres de familia, que si consideran necesario que la I.E “24 de mayo”, debe asumir mayor responsabilidad, para lograr un aumento de la conectividad y la aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto se sugiere que dicha Institución, deberá hacer las coordinaciones administrativas pertinentes, donde se logre, no solamente la conexión a internet por parte de los estudiantes y profesores, sino, que se abran espacios planificados, a partir de cronogramas de trabajo, para lograr el mayor tiempo de dichos

estudiantes conectados, ya que, en los tiempos libres, será necesario que puedan buscar información de manera individual y colectiva.

#### Gráfica 4

##### *Pregunta # 4 Procesos de enseñanza*



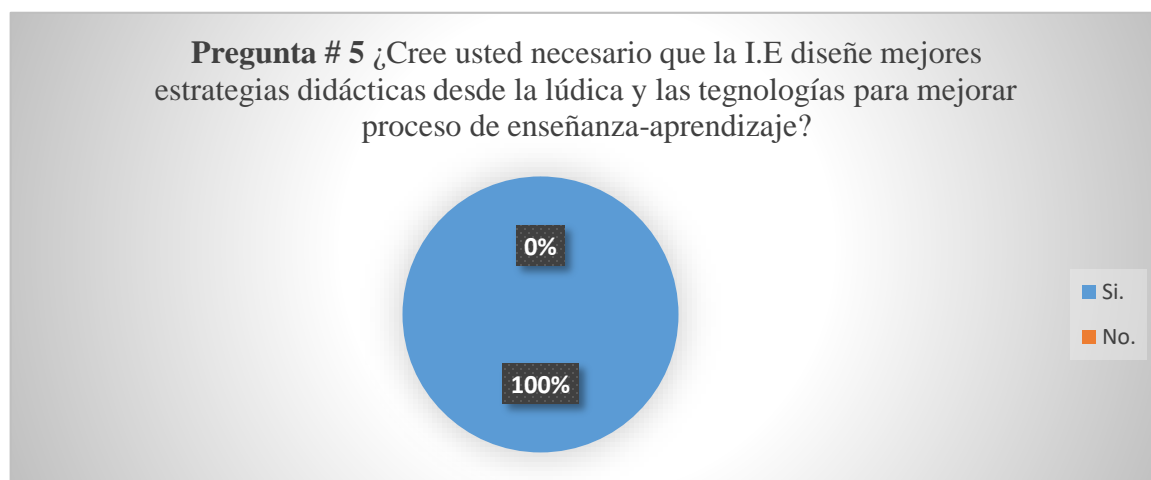
*Fuente: Elaboración propia, 2020.*

Teniendo en cuenta la respuesta de directivos y padres de familia en la pregunta cuatro, se pudo percibir, la aceptación en un 100 %, lo que reafirma el gran acierto de la autora al preocuparse en procurar incrementar la lúdica y las TIC como herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del grado tercero de la Institución objeto de estudio. Además, se considera se puede llegar a la conclusión, de que, la utilización de estas estrategias lúdicas, también pueden ser incrementadas en los demás grados de la Institución Educativa, sin descuidar el apoyo colectivo de los docentes, directivos, padres de familia y administrativos. Por lo anterior, la Institución Educativa,

diseñaría espacios, donde se lleven a cabo la construcción de dichas estrategias, desde su carácter lúdico-didáctico.

### Gráfico 5

*Pregunta # 5 Lúdica y tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje*



*Nota.* Fuente: Elaboración propia, (2020)

El resultado de la pregunta # 5 es 100% positivo, es decir que tantos directivos como los padres de familia coinciden en que, es necesario que la I.E diseñe mejores estrategias didácticas desde la lúdica y las tecnologías para mejorar proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se infiere que, es de suma importancia que la escuela tenga en cuenta diferentes estrategias que faciliten, no solamente la comunicación con los docentes, sino, también con los directivos y padres de familia, ya que, todos constituyen parte de un engranaje al que se debe perfeccionar y apoyar de manera colegiada. Como se visualiza en la respuesta anterior, es necesario un trabajo mancomunado entre los directivos y los padres de familia.

### 3.6.2. Observación

En este apartado se presenta de un modo general la manera como se abordó este proceso, en ese sentido, a continuación, se presenta un cuadro de análisis de las diferentes acciones pedagógicas:

#### Cuadro 2

##### *Matriz de resultados*

Acciones pedagógicas	Observación
Trabajo en aula, observación y presentación a los estudiantes de la práctica pedagógica	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p>La observación se generó en la clase de la docente titular, la cual se dio con el tema del triángulo y tipos de triángulo, ángulos. Notándose en la docente control con el grupo, manteniendo el orden, Se realiza la presentación a la maestra Sol Vitola, directora del grado tercero, explicando el propósito de la práctica pedagógica.</p> <p>Niño 1. Tiene dudas sobre el tema, reflejada en las preguntas que realiza.</p> <p>La vivenciante enseña a los niños y las niñas canto infantil “Quiero ser un niño diferente” de esta forma atrae su atención y confianza.</p> <p><b>Estudiantes:</b> cantan y realizan lo que se indica en la canción.</p> <p><b>Estudiantes:</b> brindan una sonrisa, mímica de un favor, un abrazo, bellas palabras de ternura.</p> <p><b>Vivenciante:</b> Explica a los estudiantes el objetivo de la práctica. Realizando una explicación sobre la herramienta tecnológica que se utilizara para abordar el tema de los triángulos y ángulos.</p> <p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>De acuerdo con las anteriores observaciones al inicio durante la explicación del tema triángulos, logrando reconocer un modelo de enseñanza tradicional con pocas estrategias pedagógicas desarrolladas en la clase para abordar el tema. Al tener encuentro con los niños y las niñas se fortaleció la relación y confianza con ellos motivándolos a mejorar. Los maestros deben mantener una armonía en el aula de clase desde que lleguen los niños y las niñas sintiéndose como en casa, llenos de confianza y tener una relación fluida con los compañeros y maestros.</p>
Trabajo en aula, Exploración y selección de dispositivos tecnológicos.	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p><b>Vivenciante:</b> La maestra en formación revisa minuciosamente las tablets para saber con cuantas podía contar para el abordaje de la estrategia tecnológica.</p> <p><b>Análisis, notas teóricas</b></p>

	<p>Los dispositivos son organizados y el cual eran necesitadas para el desarrollo de acciones pedagógicas causando armonía en el aula de clase que desde que lleguen los niños y niñas se sientan motivados en aprender y trabajar en el aula de clase.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, implementación de la herramienta pedagógica (OVA) desarrollando estructura mental por medio de los saberes interdisciplinarios.</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p>La observación se generó en el aula de clase.</p> <p><b>Vivenciante:</b> a través de la presentación de un video se inicia la enseñanza de la herramienta tecnológica OVA, donde se les explica ¿Qué es un OVA? ¿Para qué sirve? Implementándola en el tema de triángulos y ángulos.</p> <p>Estudiantes: observan y manipulan los dispositivos conociendo la herramienta tecnológica.</p> <p><b>Vivenciante:</b> ofrece respuesta a los interrogantes de los estudiantes.</p> <p>Estudiante: ¿Se puede realizar con cualquier tema en este OVA?</p> <p><b>Vivenciante:</b> Si, los Objetivos virtuales de Aprendizaje nos ayudan a desarrollar cualquier tema, utilizando la creatividad y la tecnología está de la mano con esta herramienta para hacer del tema a tratar más interesante.</p> <p>Se dividen los niños y niñas en subgrupos, la maestra en formación previa mente organiza las tablets, computador abordando el tema por medio de los videos, creando cada estudiante su propio aprendizaje.</p> <p>Al implementar el OVA con el desarrollo del tema de Triángulos y ángulos. Visualizaron los videos correspondientes conociendo el concepto, partes que lo conforman, tipos de triángulos y ángulos.</p> <p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>Al dar inicio a la explicación de que es un OVA por medio del apoyo de la tecnología la implementación se genera la capacidad de aprender motivados y creativos. Los estudiantes vieron el video de inicio de la presentación del OVA dando explicación para que servían, como se utilizan, ofreciendo respuestas a sus interrogantes sobre el tema; teniendo en cuenta que el objetivo de aprendizaje de los estudiantes está ligado al conocimiento, a las conductas que ellos deben aprender, comprender y ejecutar disfrutando de una enseñanza-aprendizaje integral.</p> <p>Se implementó el OVA con el tema de Triángulos, tipos de triángulos y ángulos. Observan los videos dando los conceptos y tipos de triangulo y ángulos. Se realizó un conversatorio sobre lo aprendido reconociendo los tipos de los triángulos que se encontraban en su entorno.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, construcción, medidas y ubicación de los triángulos ubicando los ángulos</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p><b>Vivenciante:</b> recuerda los conceptos con video creativo.</p> <p><b>Estudiantes:</b> plasman lo aprendido por medio de dibujos de triángulos, utilizando, reconociendo los ángulos que se formaron.</p> <p><b>Estudiantes:</b> forman subgrupos presentando el video de animación donde se presentan los tres tipos de triángulos, ángulos y sus características.</p> <p><b>Estudiantes:</b> Explican lo trabajado sobre los triángulos que son figuras planas formadas por tres lados, tres ángulos y tres vértices, además que dependiendo de las medidas de sus lados se pueden clasificar en equilátero, isósceles y escaleno los ángulos en: rectos, agudos, obtuso.</p> <p><b>Vivenciante:</b> recopila toda la información y realizan socialización del tema.</p>

	<p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>Cada estudiante dibuja en una hoja las diferentes clases de triángulo, escribiendo el nombre reconociendo cada uno de ellos y sus ángulos</p> <p>La interpretación y pensamiento lógico del tema lo llevaron al entorno que los rodea razonando en los triángulos que se observan en su entorno, se relacionan con lo aprendido, reconociendo sus nombres y clases de ángulo utilizando el transportador. Los estudiantes aprendieron que triángulos son figuras planas formadas por tres lados, tres ángulos y tres vértices, además que dependiendo de las medidas de sus lados se pueden clasificar en equilátero, isósceles y escaleno los ángulos en: rectos, agudos, obtuso. Midiendo los ángulos con el acompañamiento del transportador. Los estudiantes disfrutaron del proceso ya que por medio de la visualización del video encontrado en el OVA les fue fácil entender el tema abordado.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, Estimulando la lectura utilizando ejercicio de la interdisciplinariedad en el tema de triángulos y ángulos</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p><b>Vivenciante:</b> motiva a los estudiantes a buscar la lectura en los dispositivos como el celular y tablets.</p> <p>Estudiantes: realizan la lectura, utilizando el OVA comprendiendo su contenido, el cual gozaron de la socialización de lo aprendido. Estableciendo relacionan con su contexto el tema abordado con la lectura.</p>
	<p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>Los estudiantes realizaron la lectura del cuento (Zarzuela, 2018) LAS TRABESURAS DE LOS VIENTOS EN LA TIERRA, realizando una comprensión de ella por medios de respuestas a las preguntas realizadas, socializaron entre ellos para ir familiarizándose con el tema de las cometas. Integrandó el tema de los triángulos y ángulos en la lectura que se encontraba en el OVA diseñado por la vivenciante, ayudando a perfeccionando los saberes interdisciplinarios de los estudiantes.</p> <p>Al ser un grupo de estudiantes de edades diferentes, tienen la capacidad de reconocer y aplicar el tema en las acciones pedagógicas que tienen puntos del currículo, y ya tienen la noción del tema, otros vieron el tema, pero se les dificulta en reconocerlos y aplicarlo en el entorno que los rodea, por tal razón es incrementado en diferentes áreas a la geometría.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica Reconocimiento mediante la elaboración de un informe escrito o cuento el tema de los triángulos y ángulos integrando la disciplina del saber conceptual</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p>La observación se generó en la clase, la cual se dio con la transcripción de un escrito o cuento.</p> <p><b>Vivenciante:</b> motiva a realizar un escrito dando los pasos de inicio, desenlace y final de la historia, anécdota o cuento que deseaban escribir.</p> <p><b>Estudiantes:</b> divididos en subgrupos dan respuesta mediante un escrito o cuento a las preguntas ¿Qué es una cometa? ¿Cómo se elabora? ¿Qué materiales necesita para su elaboración? ¿Porque la elevamos en agosto? ¿Cómo es el clima en agosto?</p> <p><b>Vivenciante:</b> ayuda a los estudiantes a unir sus ideas para redactar.</p> <p>Estudiantes: al terminar realizan la lectura un representante de cada grupo hace la lectura del escrito.</p> <p><b>Vivenciante:</b> socializa la actividad con los estudiantes.</p>

	<p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>Los estudiantes después de las acciones pedagógicas realizada tuvieron la capacidad de redactar un escrito de la manera que ellos quisieran demostrar su creatividad dando respuesta a las preguntas de anexando una anécdota, al final un representante de cada grupo daba lectura su escrito.</p> <p>Los estudiantes establecieron concordancia con la lectura y el tema abordado de los triángulos, ángulos y escrito sobre las cometas, dando desarrollo a los saberes interdisciplinarios. Y los objetivos virtuales de aprendizaje.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, pensamiento lógico en prueba de conocimiento dando respuesta a cuestionario integrando el saber procedimental.</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p><b>Vivenciante:</b> les ordena llegar al video que se encuentra en el OVA y poder visualizar antes de dar respuesta al cuestionario y poner a prueba el conocimiento adquirido del tema abordado.</p> <p><b>Estudiantes:</b> divididos en subgrupos visualizan el video para desarrollar cuestionario.</p> <p><b>Estudiantes:</b> motivados todos participan en el desarrollo del cuestionario, dando paso a sus compañeros a participar.</p> <p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>En esta acción pedagógica se afianzaron los conceptos trabajados sobre los triángulos y ángulos, desarrollando un cuestionario de preguntas de selección múltiple, previamente vieron un video donde se relataba una historia y debían de mantener la concentración a lo sucedido y las formas que tenían los personajes de la historia del video. Mediante la observación y concentración establecieron respuestas teniendo pensamiento lógico de contesta el siguiente cuestionario, demostrando lo que habían aprendido en la aplicación del tema abordado representado en el OVA en los dispositivos seleccionados para la acción pedagógica.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, el saber procedimental dando relevancia a los triángulos formados teniendo en cuenta medidas de los lados y de los ángulos en la elaboración de cometas.</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p>Vivenciante: previa mente socializó e indico en conjunto con los estudiantes los materiales que se necesitan para la elaboración de la cometa.</p> <p>Vivenciante: realiza una introducción haciendo un recuento de todo lo aprendido en relación al tema abordado de los Triángulos y ángulos. Indicando como plasmarían sus conocimientos al arte teniendo creatividad en la elaboración de una cometa.</p> <p>Estudiantes: se organizaron en subgrupos para la elaboración de las cometas con los materiales que trajeron de sus casas como: papel, palillos o pitillos plásticos, varas de palma, hilo, pegamento.</p> <p>Vivenciante: observa el trabajo de cada grupo preguntando sobre los triángulos que se formaron en el esqueleto de la cometa.</p> <p>Estudiantes: exponen sus ideas como se elaboran las cometas y reconocen los ángulos y triángulos que forman al unir cada parte del esqueleto cometa.</p> <p>Estudiantes: al terminar las cometas cada representante del grupo expone su cometa dando a conocer los nombres de los triángulos y ángulos formados.</p>

	<p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>Los estudiantes formaron grupos explicando paso a paso la construcción de una cometa en formas diferentes para cada grupo, en esto se dio gran relevancia a los triángulos formados teniendo en cuenta medidas de los lados y de los ángulos. Un integrante por grupo presento sus comentarios de su elaboración.</p> <p>Los estudiantes se agruparon y con materiales de su entorno que trajeron de sus hogares, realizaron las cometas implementando lo aprendido de los triángulos. Estoy segura de que esta experiencia no se les olvidara, ya que en ella aplicaron el tema en las diferentes áreas integrando el saber procedimental.</p>
<p>Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, el saber actitudinal en la elaboración de un origami, creando una carta para sus compañeros.</p>	<p><b>Observaciones, notas de campo</b></p> <p>Vivenciante: les ofrece los dispositivos para que miren el video de tutorial para realizar un sobre en origami.</p> <p>Estudiantes: En papel de color van trazando los pasos a pasos que se indicaron en el video.</p> <p>Vivenciante: socializa con los estudiantes los triángulos que se formaron al realizar el origami.</p> <p>Estudiantes: Reconocen los tipos de triángulos como equilátero, isósceles, escaleno y ángulos rectos, agudos, obtuso.</p> <p><b>Análisis, notas teóricas</b></p> <p>Los estudiantes integrando los saberes interdisciplinarios en esta acción pedagógica tuvieron más claridad ya que lo llevan a la práctica.</p> <p>Desmarcando el sobre e indicar que tipos de triángulos se marcaron en el papel. Los estudiantes disfrutaron en resolver un problema accesible, dando solución con autonomía a partir de lo visto, interpretando la información y aplicar a las necesidades de cada actividad incrementando otras áreas o asignaturas para una formación integral. Al final darán sus puntos de vistas los estudiantes por grupo de trabajo, socializando lo aprendido.</p>

*Nota.* Fuente: Elaboración propia, (2020).

**CAPTULO IV:**

**PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y  
PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## CAPTULO IV: PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En esta instancia se presentan varias alternativas de soluciones educativas y pedagógicas, basadas en los talleres OVA, que permitirán solucionar las deficiencias encontradas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación, se presentan las etapas que se llevaron a cabo durante las observaciones, las valoraciones y las anotaciones pertinentes de las prácticas pedagógicas con los estudiantes, las cuales se relacionan en el siguiente cuadro:

### Cuadro 6

#### *Cronograma de actividades*

Año	Acciones pedagógicas	Mes/fecha	Tiempo en el aula
2019	Trabajo en aula, observación y presentación a los estudiantes de la práctica pedagógica	Septiembre / semana (2-6)	4 horas
2019	Trabajo en aula, Exploración y selección de dispositivos tecnológicos.	Octubre / semana (21 -23)	5 horas
2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, implementación de la herramienta pedagógica (OVA) desarrollando estructura mental por medio de los saberes interdisciplinarios.	Octubre / semana (24 - 25)	4 horas
2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, construcción, medidas y ubicación de los triángulos ubicando los ángulos	Octubre / semana (24 - 25)	4 horas
2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, Estimulando la lectura utilizando ejercicio de la interdisciplinariedad en el tema de triángulos y ángulos	Octubre / 28	4 horas
2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica Reconocimiento mediante la elaboración de un informe escrito o cuento el tema de los triángulos y ángulos integrando la disciplina del saber conceptual	Octubre / 29	4 horas
2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, pensamiento lógico en prueba de conocimiento dando respuesta a cuestionario integrando el saber procedimental.	Noviembre / 05	5 horas

2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, el saber procedimental dando relevancia a los triángulos formados teniendo en cuenta medidas de los lados y de los ángulos en la elaboración de cometas.	Noviembre / 07	5 horas
2019	Trabajo en aula, observación de la acción pedagógica, el saber actitudinal en la elaboración de un origami, creando una carta para sus compañeros.	Noviembre / 08	5 horas

*Nota.* Fuente: Elaboración propia, (2020).

A continuación se da ejecución: para esta etapa, se llevó a cabo la observación y las anotaciones pertinentes en la investigación, relacionados en el siguiente cuadro:

### Cuadro 7

#### *Descripción y aplicación de los talleres OVA*

N°	Tema	Objetivo	Descripción Actividad	Participantes	Logros Pedagógicos
1.	Triángulo y tipos de triángulo, ángulo	Identificar los diferentes triángulos y sus ángulos	Explica a los estudiantes el objetivo de la práctica. Realizando una explicación sobre la herramienta tecnológica que se utilizara para abordar el tema de los triángulos y ángulos.  La maestra en formación revisa minuciosamente las tablets para saber con cuantas podía contar para el abordaje de la estrategia tecnológica.	28	Los estudiantes lograron cantar y realizar lo que se indica en la canción. Además, hubo sonrisas, mímica, abrazos, bellas palabras de ternura. Por lo tanto, este ejercicio permitió  fortalecer la relación y confianza con ellos motivándolos a mejorar u por supuesto Identificaron los diferentes triángulos y sus ángulos  -Los dispositivos tecnológicos fueron organizados lo que facilitó desarrollar acciones pedagógicas causando armonía en el aula de clase que desde que llegaron los niños y niñas demostrando motivación por aprender y trabajar.  -Se concluye que el manejo de ambientes de los aprendizajes y su uso adecuado supone que se hace consiente. (Zabalza, 2018).
2.	Interdisciplinariedad.	Afianzar los conceptos y tipos de triángulos	-Se presentan varios videos que incluyen los conceptos y tipos de triángulo y ángulos.		Se genera la capacidad de aprender motivados y creando.  -Conocieron y aplicaron otras formas de aprender, comprender y ejecutar,

		y ángulos.	<p>-Se explica previamente como se utiliza el OVA, ofreciendo respuestas a cada duda surgida sobre el tema.</p> <p>- Se explica que es un OVA por medio del apoyo de la tecnología y su implementación</p>		<p>disfrutando de una enseñanza-aprendizaje integral.</p> <p>- Fueron capaces de establecer un conversatorio colectivo sobre lo aprendido reconociendo los tipos de los triángulos que se encontraban en su entorno.</p> <p>-Plasmaron lo aprendido por medio de dibujos de triángulos, utilizando y reconociendo los ángulos que se formaron.</p> <p>-Lograron trabajar en equipos formando subgrupos-</p> <p>-Realizaron representaciones del video mediante animación donde se presentaron los tres tipos de triángulos, ángulos y sus características.</p> <p>Por último, fueron capaces de explicar lo trabajado sobre los triángulos, reconociendo que son figuras planas formadas por tres lados, tres ángulos y tres vértices, además que dependiendo de las medidas de sus lados se pueden clasificar en equilátero, isósceles y escaleno los ángulos en: rectos, agudos, obtuso</p>
3.	Las travesuras de los vientos en la tierra	Reconocer los distintos triángulos y ángulos en la lectura que se encontraba en el OVA	<p>-Se orientó que hicieran la lectura en equipos de trabajos</p> <p>-Posteriormente se solicitó que explicaran lo comprendido.</p> <p>- Se diseñaron algunas preguntas de apoyo. preguntas y respuestas llevaron a cabo una socializaron entre ellos para ir familiarizándose con el tema de las cometas.</p> <p>Integrando el tema de los triángulos y ángulos en la lectura que se encontraba en el OVA diseñado por la vivenciante, ayudando a</p>		<p>Se logró el trabajo en equipos.</p> <p>-Hubo construcción de conocimiento mediante cada explicación y descripción por los integrantes</p> <p>-Se facilitó la comprensión y explicación.</p> <p>-Se logró comprender e integrar el tema de los cometas con los triángulos.</p> <p>-Se consolidó la interdisciplinariedad de saberes interdisciplinares de los estudiantes.</p> <p>Se reconoce y se aplica el tema en las acciones pedagógicas que tienen puntos en común dentro del currículo, destacando el entorno que los rodea, por tal razón se logra ampliar diferentes áreas a la geometría.</p> <p>-Por último, se logró motivar a realizar un escrito dando los pasos de inicio, desenlace y final de la historia, anécdota o cuento que deseaban escribir de manera libre cada uno de ellos.</p>

			<p>perfeccionando los saberes interdisciplinarios de los estudiantes.</p> <p>Al ser un grupo de estudiantes de edades diferentes, tienen la capacidad de reconocer y aplicar el tema en las acciones pedagógicas que tienen puntos del currículo, y ya tienen la noción del tema, otros vieron el tema, pero se les dificulta en reconocerlos y aplicarlo en el entorno que los rodea, por tal razón es incrementado en diferentes áreas a la geometría.</p>		
--	--	--	--	--	--

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, a continuación se hace necesario presentar la siguiente propuesta de estrategias, que permita resolver la problemática objeto de estudio.

<b>PROPUESTA DE ESTRATEGIAS PARA FORTALECIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DESDE LA LÚDICA Y LAS TICS.</b>
Propuesta de estrategias cómo estructura metodológica con acciones de mejoras desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa 24 de mayo de Cereté, Córdoba, Colombia.
<b>1. Descripción</b>
<p>Esta propuesta se ha conformado a partir de los resultados obtenidos de la aplicación de instrumentos diseñados por esta investigación, considerados a partir de la observación, las entrevistas y el análisis detallado de los talleres OVA.</p> <p>Por tanto, se partió de una realidad existente, basada en los diferentes criterios, opiniones, reflexiones, puntos de vistas, experiencias y contextos educativos,</p> <p>de los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo”, así como, los padres de familias, docentes, directivos y administrativos, los cuales desde sus participaciones, permitieron recoger la información y poder construir esta propuesta de estrategias metodológica, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.</p>
<b>2. Objetivos</b>
<b>2.1 Objetivo general:</b>

Proponer múltiples herramientas pedagógicas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

### **2.2 Objetivos específicos:**

- Definir las características principales del proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.
- Sugerir las principales herramientas pedagógicas en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.
- Relacionar un número de herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa 24 de mayo de Cereté, Córdoba, Colombia.

### **3. Justificación**

Esta propuesta de estrategias de carácter metodológico facilitará un ordenamiento lógico de las distintas herramientas pedagógicas en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria pretendiendo direccionar el trabajo pedagógico institucional donde se apliquen y se evalúen los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

Otra razón importante de esta propuesta de estrategias metodológica es que pueda utilizarse como un documento valioso referencial dentro de la Institución Educativa, ocupando un papel protagonista desde el grado preescolar y posteriormente se podrá extender a las demás áreas de estudio, incluso institucionalizarse como talleres y diplomados a nivel región y país.

Por último, esta propuesta de estrategia brinda un sumario de herramientas pedagógicas para los estudiantes del grado tercero de la básica primaria pretendiendo direccionar el trabajo pedagógico institucional.

### **4. Impacto**

Esta propuesta de estrategias vislumbra un impacto emblemático para el carácter emprendedor, ya que, fue construida desde las experiencias, opiniones, reflexiones y, sobre todo, de manera colegiada a partir de los

participantes activos de esta investigación. Estas herramientas permitieron establecer un diseño, planeación y evaluación para su futura aplicación desde las diferentes estrategias lúdicas y tecnológicas para poder fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

### 5. Estrategias

-Proponer acuerdos curriculares para lograr que los estudiantes trabajen diferentes ejercicios motivados, mediante el arte y así aumentar su atención

-Diseñar un sistema de estrategias lúdicas para aumentar las relaciones sociales, la alegría, la ternura, la empatía y la confianza entre los estudiantes, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

-Proponer actividades de capacitación pedagógica como espacios de cualificación y acompañamiento a docentes para el diseño de herramientas didácticas desde la lúdica y las Tics

-Definir un sistema de herramientas pedagógicas que faciliten el logro de los distintos conocimientos sobre los triángulos y sus ángulos.

-Diseñar un plan al apoyo para fomentar el disfrute de los artefactos tecnológicos como herramientas importantes y necesarias dentro del aprendizaje.

-Diseñar espacios extracurriculares de capacitación a padres de familia y poderlos hacer partícipes activos de los diferentes procesos de aprendizajes de sus hijos.

-Diseñar espacios extracurriculares, encaminados a fortalecer los lazos de apoyo de las escuelas de padres para que apoyen los ambientes de aprendizajes frente al conocimiento seleccionado.

-Diseñar estrategias pedagógicas que faciliten el aumento de espacios de aprendizajes motivados por la creación individual y colectiva.

-Diseñar espacios curriculares a nivel institucional donde se defina la construcción, aplicación y evaluación de las herramientas pedagógicas como la lúdica y las TICs y poder mejorar el disfrute ante las formas de aprender, comprender y ejecutar, el proceso de enseñanza-aprendizaje integral.

-Realizar encuentros pedagógicos institucionales por cada área de estudio, donde se afiance el trabajo en equipos de los estudiantes.

-Establecer convenios de relaciones y gestión con entidades y empresas para obtener recursos y mejorar materiales lúdicos combinados con las modalidades del arte (música, teatro danza y artes plásticas).
-Definir nuevas estrategias lúdicas desde las Tics que faciliten motivar los diferentes procesos mentales desde el pensamiento crítico, mediante las diferentes interpretaciones de conceptos, argumentación y criterios.
-Rediseñar el sistema institucional, los objetivos y las metas, donde se incluya la construcción del conocimiento mediante juegos lúdicos como herramientas principales obligatorias.
-Diseñar estrategias curriculares que faciliten la consolidación del carácter interdisciplinaria de los distintos saberes.
-Definir estrategias lúdico-didácticas para fomentar el logro y la motivación de la lectura y escritura articulándolas con el nudo, desenlace y final historias, anécdotas y cuento de manera libre cada uno de ellos.
<b>6. Actividades</b>
-Establecer acuerdos curriculares para lograr que los estudiantes trabajen diferentes ejercicios motivados, mediante el arte y así aumentar su atención
-Aplicar estrategias lúdicas para aumentar las relaciones sociales, la alegría, la ternura, la empatía y confianza entre los estudiantes, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Realizar actividades de capacitación pedagógica como espacios de cualificación y acompañamiento a docentes para el diseño herramientas didácticas desde la lúdica y las Tics
- Establecer un sistema de herramientas pedagógicas que faciliten el logro de los distintos conocimientos sobre los triángulos y sus ángulos.
- Aplicar herramientas pedagógicas que faciliten el logro de los distintos conocimientos sobre los triángulos y sus ángulos
-Llevar a cabo un plan al apoyo para fomentar el disfrute de los artefactos tecnológicos como herramientas importantes y necesarias dentro del aprendizaje
-Abrir espacios extracurriculares de capacitación a padres de familia y poderlos hacer partícipes activos de los diferentes procesos de aprendizajes de sus hijos
- Aplicar estrategias pedagógicas que faciliten el aumento de espacios de aprendizajes motivados por la creación individual y colectiva.

- Establecer cronograma de trabajo para espacios curriculares a nivel institucional donde se defina la construcción, aplicación y evaluación de las herramientas pedagógicas como la lúdica y las Tics y poder mejorar el disfrute ante las formas de aprender, comprender y ejecutar, el proceso de enseñanza-aprendizaje integral.

## 7. Metodología

La metodología diseñada desde esta propuesta de estrategias se da mediante una didáctica exclusiva y diferencial desde las mesas de trabajos, discusiones debates, reflexiones, opiniones, criterios, construcción e innovación al momento de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

Para esto se tuvo en cuenta:

Diseños

Planeación

Aplicación

Evaluación

Rediseños

Retroalimentación.

## 8. Conclusiones

Esta propuesta de estrategias facilita la comprensión, promoción y divulgación de los principales conceptos como categorías del resultado científico sobre cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución Educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

Por lo anterior esta investigación recomienda trabajar el carácter lúdico y tecnológico, no solo en los estudiantes de preescolar, sino todos los grados, ya que las herramientas aquí diseñadas y definidas están permeadas con el carácter lúdico-tecnológico, el cual toma como base la motivación frente al aprendizaje.

## V. ALCANCES Y LIMITACIONES

- Los alcances obtenidos en la labor pedagógica fueron muy eficaces y pertinentes, ya que, se pudo demostrar una extrapolación del aprendizaje tradicional a uno más lúdico, facilitando el fomento del proceso de enseñanza-aprendizaje donde la lúdica y las Tics, funcionaron como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la Institución educativa 24 de mayo de Cereté, Córdoba, Colombia.
- Por lo tanto, cabe resaltar que las diferentes herramientas pedagógicas diseñadas, aplicadas y evaluadas mediante los talleres Ova, respondieron eficazmente al problema objeto de estudio propuesto desde esta investigación, ya que, permitió un fortalecimiento deslumbrante del proceso de enseñanza-aprendizaje, corroborando que, la aplicación de la lúdica y las TIC constituyen herramienta pedagógica valiosas facilitando que los estudiantes se motivaran, y trabajaran en equipo, construyendo sus propios conocimientos, desde el debate, reflexión, crítica y proponiendo de manera libre y autónoma cada una de las ideas, pero sobre todo, pudieron alcanzar los niveles académicos esperados al momento de aplicar las herramientas lúdicas-tecnológicas en los distintos saberes sin descuidar su carácter interdisciplinar.
- Se puede destacar que los diferentes aspectos lograron modificar cada momento al tener que cambiar y tener en cuenta su aplicación la lúdica junto a las TIC, es decir, estas dos herramientas contribuyeron en gran medida a motivar y activar la participación, la atención y el interés por aprender diferentes conceptos que anteriormente fueron aburridos, y de poco interés para los estudiantes.

- Además, se debe destacar que el trabajo investigativo en los y niños (as), jugó un papel primordial, por el nivel de curiosidad que despertó en ellos, ya que, siempre se motivaron y se estimulaban, mediante las herramientas atractivas seleccionadas, es decir, se preocuparon y elevaron su voluntad por aprender, claro sin, dejar pasar por alto que la familia jugó un papel esencial, puesto que, se vincularon siempre en los distintos procesos de aprendizajes de la escuela.

- Esta investigación logró un alto sentido de proyección social, ya que, mediante este, los estudiantes pudieron comprender que el contexto donde se desarrollan está constituido por, conceptos, símbolos, estructuras, formas, que realmente deberán conocer, para poder comprender y actuar frente a un mundo que está totalmente conectado e interrelacionado y sobre todo, que la escuela constituye la base del aprendizaje para su comprensión lógica y permanente.

- Para finalizar se destacan los principales logros que se dieron en los procesos educativos y/o pedagógicos, estos fueron:

- Se logró que los estudiantes trabajaran los diferentes ejercicios, motivados por la incidencia lúdica del canto, aumentando su atención.

- Se mejoraron las relaciones sociales como: la alegría, la ternura, la empatía y la confianza.

- Se afianzaron en los estudiantes los distintos conocimientos sobre los triángulos y sus ángulos.

- Los estudiantes se apropiaron y disfrutaron de los artefactos tecnológicos orgánicamente.

- Se logró mejorar los ambientes de aprendizajes frente al conocimiento seleccionado.

- Se generó y aumentaron los espacios de aprendizajes, motivados por la creación individual y colectiva.
- Aumentó el disfrute ante las formas de aprender, comprender y ejecutar, el proceso de enseñanza-aprendizaje integral.
- Se afianzó el trabajo en equipo.
- Se aplicó el trabajo lúdico combinados con las modalidades del arte (música, teatro danza y artes plásticas)-
- Se fomentaron los procesos mentales desde el pensamiento crítico, mediante las diferentes interpretaciones de conceptos, argumentaciones y criterios que construyeron a partir de proposiciones diversas.
- Hubo construcción de conocimiento mediante cada explicación y descripción por los integrantes
- Se facilitó la comprensión y explicación.
- Se logró comprender e integrar el tema de los cometas con los triángulos.
- Se consolidó la interdisciplinariedad de saberes.
- Se reconoció y se aplicaron temas en las acciones pedagógicas que tienen puntos en común dentro del currículo, destacando el entorno que los rodea, por tal razón, se logró ampliar diferentes áreas dentro de la geometría.
- Se fomentó el logro y la motivación de la lectura y escritura articulándolas con el nudo, desenlace y final de historias, anécdotas y cuentos de manera libre.

- Las acciones pedagógicas desarrolladas en esta investigación, sirvieron como base para la realización de la propuesta de estrategias que se plantea para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje. La idea es que los docentes, no solo la de grado tercero, puedan utilizar estas estrategias de enseñanza en sus clases, en cualquier grado de primaria o secundaria. Para finalizar, basado en los resultados observados, obtenidos, valorados y evaluados del proceso de aplicación de instrumento y su análisis, el investigador pretende generar esta propuesta cómo estructura metodológica con acciones de mejoras desde la lúdica y las Tics como herramienta pedagógica que fortalezcan el proceso de enseñanza- aprendizaje.

## VI. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

### 6.1 Conclusiones

A continuación se presentan las apreciaciones finales teniendo en cuenta que se estudió el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las tics como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa “24 de mayo” de Cereté, Córdoba, Colombia.

Se pudo identificar que las acciones pedagógicas que se implementaron fortalecieron el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que en estas acciones se utilizaron las tics y la lúdica como una forma para enseñar de manera dinámica.

Fue necesario indagar a través de la observación y la entrevista los factores internos que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria la Institución Educativa “24 de mayo”, encontrando como resultado factores como la memoria, la sensación, la percepción, la observación, la concentración, y la imaginación.

Fue necesario describir las principales características de los factores internos que afectan el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes para así poder orientar el proceso a través de las acciones pedagógicas que se trabajaron en el aula.

La problematización como una de las causas principales es la falta de calidad y pertinencia en el servicio educativo, debido a la carencia de recursos para trabajar el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas, ya que, estos facilitaron definir los

procesos de enseñanza-aprendizaje, y comprender como estos, no solo están basados en la información, memorización y repetición, sino en el carácter problemático y constructivista, donde los estudiantes tuvieron la capacidad de interpretar, analizar, inferir, definir, proponer y argumentar.

Todo esto conlleva a generar una propuesta de estrategias con estructura metodológica que busca mejorar y fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje y que se puede usar como una herramienta didáctica con diferentes acciones de mejoras desde la lúdica y las tics.

Este estudio es de vital importancia para la educación infantil ya que contribuye positivamente a las acciones de mejora desde la lúdica y las tics, haciendo uso de los recursos digitales que dinamizan el desarrollo de las competencias y así poder orientar de manera dinámica el proceso de enseñanza- aprendizaje. Aporta tanto al docente como a los estudiantes estrategias para poder hacer de las nuevas tecnologías un aliado ideal en el aula de clases.

El aporte que hace esta investigación a mi formación como licenciada en educación infantil lo veo desde la perspectiva de enriquecimiento de mi profesión, ya que en un mundo globalizado como el de hoy en día se requiere de competencias didácticas, tecnológicas y que sean útiles para fortalecer el trabajo en la interdisciplinariedad. Como docentes se hace necesario hacer la planeación de las estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza- aprendizaje desde la lúdica y las tics y así educar eficazmente con un trabajo autónomo, colaborativo y participativo en un ambiente placentero.

## **6.2 Sugerencias**

- Por último, se destacan algunas sugerencias, como la posibilidad de que se pueda utilizar la propuesta de estrategias metodológica antes expuesta.
- Consta de acciones de mejoras desde la lúdica y las TIC como herramienta pedagógica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. No solamente en los estudiantes del grado tercero, sino, en cualquier nivel de enseñanza aprendizaje.
- Constituye un material pedagógico valioso, el cual podrá ser utilizado, para capacitación de docentes, ejecución de talleres interactivos.
- Posee la pertinencia necesaria como material de estudio, para usarse en diplomados de las diferentes cualificaciones de superación de los docentes, directivos y padres de familia en otras Instituciones Educativas de la región y el país.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ackerman, S. &. (2013). . *Metodología de la investigación. Buenos Aires.: Aula Taller.*
- Acosta. et. al. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones . *Revista Información Científica*, 241-255.
- Alejandro Hernández Gorrín. (5 de diciembre de 2011). Obtenido de <https://economyatic.com/concepto-de-tic/>
- Alfaro, V. J., Torres, G. N., & Gómez, T. Y. (2017). *Propuesta pedagógica mediada por objetos virtuales de aprendizaje para mejorar el interés por resolver los problemas matemáticos y desarrollar la capacidad de análisis lógico.* Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/250157357.pdf>
- Ausubel, D. (2015). *Aprendizaje Significativo.* . Obtenido de [epository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20GÓMEZ%20RODRÍGUEZ.pdf](https://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20GÓMEZ%20RODRÍGUEZ.pdf)
- Bravo et al, D. L. (13 de mayo de 2013). Obtenido de [http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num03/09\\_MI\\_LA%20\\_ENTREVISTA.pdf](http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num03/09_MI_LA%20_ENTREVISTA.pdf)
- Carolina Dattari & Josefina Bonnefont, e. a. (2017). Obtenido de [https://www.academia.edu/34880747/El\\_M%C3%A9todo\\_Montessori\\_TEOR%C3%8DA\\_DE\\_LA\\_EDUCACI%C3%93N\\_CAROLINA\\_DATTARI](https://www.academia.edu/34880747/El_M%C3%A9todo_Montessori_TEOR%C3%8DA_DE_LA_EDUCACI%C3%93N_CAROLINA_DATTARI)
- Carrillo, T. (2001). El proyecto pedagogia de aula. *educere*, 337.

Chamorro, L. I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 20.

Colombia Aprende. (2012). *date of reference, June 13th of 2008*. Obtenido de

[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html#h2\\_1](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html#h2_1)

Contreras & Garavito, F. A. (marzo de 2015). Obtenido de:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/425/BenavidesContrerasFrancyAleyda.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Daros, W. R. (1997). *El entorno social y la escuela*. Rosario: Eitorial Artemisa.

Díaz , B., & Hernández , G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*.

Mexico : McGraw- Hill.

Escariocelia. (s.f.). *Contexto educativo y elementos que intervienen en el ejercicio profesional*. Obtenido de:

<https://padlet.com/escariocelia/ldlwtpba2po4#:~:text=Podemos%20decir%20que%20entendemos%20por,ense%C3%B1anza%20y%20el%20aprendizaje%20escolar.>

Escobar, Z. Á. (noviembre de 2015). *El uso pedagógico de las Tic en la educación básica primaria, como herramienta de aprendizaje y desarrollo de las competencias*

*básicas en la enseñanza de la asignatura de Lengua Castellana en la Institución Educativa San Andrés de Girardota*. Obtenido de

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2835/T.G.%20Angela%20P%20Escobar.pdf?sequence=1>

Fariñas, A. (2010). *Tipos de Investigación*. Obtenido de:

<https://bloquemetodologicodelainvestigacionudo2010.wordpress.com/tecnicas-e->

instrumentos-de-recoleccion-de-datos/:

<https://bloquemetodologicodelainvestigacionudo2010.wordpress.com/tecnicas-e-instrumentos-de-recoleccion-de-datos/>

Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. Mexico: Trillas.

Flórez, G. S. (julio de 2017). *Estrategia didáctica mediada por OVA para favorecer el proceso de comprensión de los textos literarios infantiles en los estudiantes de grado tercero del colegio de la Universidad Libre*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1331/florezsandra2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica: EUNED.

Gardey, J. P. (2012). <https://definicion.de/aprendizaje/>. Obtenido de <https://definicion.de/aprendizaje/>: <https://definicion.de/aprendizaje/>

Gimenez, A. (2017). ¿Qué hacen los menores en internet? Usos de las tic, estrategias de supervisión parental y exposición a riesgos. *Revista Electronica de Investigacion Psicoeducativa*, 170.

Giménez, M.-M.-J. (2017). Obtenido de [http://www.enriquesanchezrivras.es/congresotic/archivos/Form\\_Compert\\_metodos/MiraGimenez.pdf](http://www.enriquesanchezrivras.es/congresotic/archivos/Form_Compert_metodos/MiraGimenez.pdf)

Gomez , T., Molano , O., & Rodriguez , S. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institucion educativa niño jesus de praga*. Ibagué.

González, B. Y. (s.f.). *Concepto de proyecto pedagógico e investigación en el aula*.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mexico: McGraw Hill.

Hernández, S. (2001). *Evaluación de habilidades cognitivas*. México: Universidad de Guadalajara.

Herrera, Rhenals y Tordecilla. (2015). *Implementación de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para apoyar el proceso educativo en los estudiantes de Grado Cuarto de Primaria de la Institución Educativa Alfonso Spath Spath*. Universidad Los Libertadores. Montería: Córdoba.: En:  
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/947/HerreraCogolloAstridDolores.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

*Introducción al Desarrollo Socioafectivo*. (s.f.). Obtenido de:

<https://es.slideshare.net/bolivar1974/cuales-son-las-habilidades-socio-afectivas-y-eticas-patricia-jimenez>

Itson. (2 de Marzo de 2018).

[http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05\\_lectura\\_Tecnicas\\_e\\_Instrumentos.pdf](http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05_lectura_Tecnicas_e_Instrumentos.pdf). Obtenido de  
[http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05\\_lectura\\_Tecnicas\\_e\\_Instrumentos.pdf](http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05_lectura_Tecnicas_e_Instrumentos.pdf):  
[http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05\\_lectura\\_Tecnicas\\_e\\_Instrumentos.pdf](http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05_lectura_Tecnicas_e_Instrumentos.pdf)

Jesuites Educacio-formación profesional . (27 de septiembre de 2018). Obtenido de:

<https://fp.uoc.fje.edu/blog/la-teoria-de-piaget-y-la-educacion-infantil/>

Jiménez, B. (2016). *Lúdica y recreación*. Obtenido de:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Lamas, H. (2015). Propósitos y Representaciones. *Sobre rendimiento escolar*, 315.

Lewin, K. (1946). *La investigación-acción y los problemas de las minorías*. London.

Lozano, P. L. (2015). Ludica y Aprendizaje . *Facultad de estudios a distancia* .

MEN. (2010). Manual de Implementación Escuela Nueva. *Escuela Nueva*, 19.

Montero, H. B. (2017). Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de literatura. *Pensamiento matemático*, 75-88.

Morgan, C. L. (2017, septiembre). La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación Inicial y superior privada de Lima. *Educación Vol. XXVI, N° 51*, 137-157 .

Mosquera, T. X. (2018, julio). *Estrategia pedagógica a partir del contexto y la mediación de las TIC para el desarrollo del pensamiento aleatorio y sistemas de datos en los estudiantes de grado 5° de la básica primaria de la Institución Educativa Liceo del pacífico de Buena Aventura*. Obtenido de:

<http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle/123456789/357/ESTRATEGIA%20PEDAG%C3%93GICA%20A%20PARTIR%20DEL%20CONTEXTO%20DE%20LAS%20TIC%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20ALEATORIO%20Y%20SISTEMAS%20DE%20DATOS%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20GRADO%205%C2%BA%20DE%20LA%20B%C3%A1SICA%20PRIMARIA%20DE%20LA%20INSTITUCI%C3%93N%20EDUCATIVA%20LICEO%20DEL%20PAC%C3%8DFICO%20DE%20BUENA%20AVENTURA.pdf>

20Y%20LA%20MEDIACI%C3%93N%20DE%20TIC%C2%B4S%20PARA%20E  
L%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20ALEATORIO%20Y%20  
SISTEMA%20DE%20DAT

Nolasco, d. Á. (2006). *Estrategias de enseñanza en educación*. Obtenido de:

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html#refe1>

Ochoa et al. (24 de febrero de 2015). Obtenido de:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/416/C%C3%A1rdenasOchoaDelcyElcid.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Ortiz, A. (2015). *Neuroeducación: ¿Cómo aprende el cerebro humano y cómo deberían enseñar los docentes?* Bogotá: Ediciones de la U. .

Parra, Pineda, D. M. (2003). *Manuel de Estrategias de Enseñanza/ Aprendizaje*. Medellín .

PEI, I. E. (2019). *P.E.I. La Fraternidad*. Cereté: Institucional.

Piedra, V. S. (septiembre de 2018). Obtenido de:

<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/14683/8/TFLACSO-2018SEPV.pdf>

Pintrich. (1994). Classroom and individual differences in early adolescents' motivation and self-regulated learning. *Journal of early adolescence*, 139.

Constitución Política [C.P]. Republica de Colombia (1991).

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 5-39.

Ramón, F. (2014). *Actividades para favorecer la historia local: en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. La habana: Editorial Universitaria.

Rivera, N., & Chadwick, C. (1991). *Evaluación formativa para el docente*. Barcelona: Paidós.

Royero & Orozco, S. C.-X. (diciembre de 2016). Obtenido de:

<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7519/xiomar.pdf?sequence=1>

Sánchez, A. B. (2018). *Objetos virtuales de aprendizaje para el fortalecimiento de la comprensión lectora en ambientes digitales, para estudiantes de primaria de la Institución Educativa Rural Granada*. Obtenido de:

<http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/2227/Beatriz%20Elena%20Sa%CC%81nchez%20%20Arcila.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sevill, D. J. (2016). La importancia de las nuevas tecnologías en el proceso educativo. Propuesta didáctica TIC para ELE: mELEndien7dias.

Sierra Bravo, R. (1994). *Técnicas de Investigación Social*. Paraninfo S.A.

Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. Mexico : Limusa .

Triana, M. M., & Ceballos, J. F. (2016). Valoración de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) para la enseñanza de las matemáticas. Un instrumento para profesores.

Vargas, P. M. (2008). Obtenido de:

[http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2008/blanco\\_p/sources/blanco\\_p.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2008/blanco_p/sources/blanco_p.pdf)

Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos . *Revista Cognosis*, 93- 106.

Zabalza, M. (2006). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Narcea.

Zarzuela, A. (2018). <https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/las-travesuras-de-los-vientos-cuento-para-ninos-sobre-los-cuatro-vientos-de-la-tierra/>. Obtenido de: Las travesuras de los vientos en la tierra.

## VIII. ANEXOS

### Anexo 1. Sesión N° 1: Formato de planeación

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

LICENCIATURA EDUCACIÓN INFANTIL

**Fecha:** 4 de septiembre 2019

**Lugar:** INSTITUCIÓN EDUCATIVA “24 DE MAYO”

**Docentes Investigadores:** LEVIS OLIVIA PINEDA VILLADIEGO

#### OBJETIVO INVESTIGATIVO:

Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria de la institución educativa “24 de mayo”

#### OBJETIVO GENERAL:

Reconocer a los estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa “24 de mayo”.

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
➤ Reconocimiento del contexto y características de comunidad.	INICIO: Se realiza la presentación a la maestra Sol Vitola, directora del grado tercero, explicando el propósito de la práctica pedagógica.	Realizar conversatorio con la docente titular explicando los objetivos de la práctica y la observación del contexto.	La docente en formación realiza la observación y presentación a los estudiantes de la práctica pedagógica.	Indicadores de Logro: Observar y realizar caracterización.  Reconocimiento
	CENTRO: la maestra en formación enseña canto infantil para motivarlos e identificarlos	Canto “quiero ser un niño diferente”	Todos formando un círculo entonan y realizan lo que indica la canción.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar y mencionar el nombre de los niños y niñas.</li>   <li>➤ Observar y examinar la clase orientada por la maestra titular.</li> </ul>	<p>CIERRE: se observa el tema que abordan los estudiantes y se refleja dudas en su aprendizaje.</p>	<p>Toma de apuntes en el tema abordado y posibles estrategias para ayudarlos a comprender el tema.</p>	<p>Elaboración de propuesta con el objetivo de crear interés en el tema.</p>	<p>Reconocen las estrategias que ayudan al aprendizaje integral de los niños y niñas.</p>
<p><b>Recursos: canto infantil.</b></p>				
<p><b>Observaciones:</b></p>				

## Anexo 2. Imagen reconocimiento de los estudiantes



Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

### Anexo 3. Sesión N° 2: Formato de planeación

#### OBJETIVO INVESTIGATIVO:

Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.

#### OBJETIVO GENERAL:

Exploración y selección de dispositivos tecnológicos.

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
<p>➤ Examinar los dispositivos con los que contaba la comunidad estudiantil.</p> <p>➤ Relacionar dispositivos tecnológicos con las acciones pedagógicas de la práctica medios y mediaciones.</p>	<p><b>INICIO:</b></p> <p>La maestra en formación revisa minuciosamente las tablets para saber con cuantas podía contar para el abordaje de la estrategia tecnológica.</p>	<p>Se organizarán, limpiarán las tablets.</p>	<p>Todas las tablets se cargan y se ingresa la herramienta tecnológica OVA</p>	<p>Indicadores de Logro:</p> <p>Identifica los dispositivos con que cuenta la Institución.</p>
	<p><b>CENTRO:</b> Establecer el tema en las tablets</p>	<p>Por medio de una memoria se ingresa la información del OVA en las 8 tablets.</p>		
	<p><b>CIERRE:</b></p> <p>Considerar el OVA como estrategia para el aprendizaje integral de los niños y niñas.</p>	<p>Dialogo por medio de preguntas con los estudiantes</p>		
<p><b>Observaciones:</b></p>				

#### Anexo 4. Selección de dispositivos tecnológicos



Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

### Anexo 5. Sesión N° 3: Formato de planeación

#### OBJETIVO INVESTIGATIVO:

Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3° de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.

#### OBJETIVO GENERAL:

Comprender la implementación de la herramienta pedagógica (OVA) desarrollando estructura mental por medio de los saberes interdisciplinarios. Agotada

Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar el concepto de OVA</li> <li>➤ Reconocer los Objetivos de Aprendizajes Virtuales en los dispositivos de los niños y niñas.</li> <li>➤ Reconocer los conceptos aprendidos dando la recopilación del tema abordado.</li> </ul>	<b>INICIO:</b> Socialización grupal	Conceptualizar los precios conocimientos de los niños y niña referente al OVA, triángulos y ángulos.	Se dividen los niños y niñas en subgrupos, la maestra en formación previa mente organiza las tablets y el tema abordar de los videos, creando cada uno su propio aprendizaje.	<b>Indicadores de Logro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconoce y construye concepto referente al tema.</li> <li>➤ Establece relaciones en los conceptos y dibujos del tema abordado.</li> <li>➤ Realiza acciones interpretando el tema con dominio.</li> </ul>
	<b>CENTRO:</b> Coordinación y liderazgo con los niños y niñas en la manipulación del OVA en los dispositivos para el desarrollo del tema.	Ver los videos educativos referentes al tema que es un OVA, que es triangulo y clases de triángulos, ángulos.	Conversatorio sobre lo aprendido. Cada estudiante dibuja en una hoja las diferentes clases de triangulo, escribiendo el nombre reconociendo cada uno de ellos y sus ángulos.	
	<b>CIERRE:</b> Observación del aprendizaje y coordinación en los saberes interdisciplinarios.	Interpretación y pensamiento lógico del tema, llevándolo al entorno que los rodea.	Razonar que triángulos observados en su entorno, se relacionan con lo aprendido, reconociendo sus nombres y clases de ángulo utilizando el transportador.	

**Observaciones:** Tablets, celular, Herramienta tecnológica OVA, regla y transportador.

### Anexo 6. Imagen presentación del OVA



Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

### Anexo 7 Sesión N° 4 Formato de planeación

OBJETIVO INVESTIGATIVO:				
Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3 de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.				
OBJETIVO GENERAL:				
Realizar la construcción, medidas y ubicación de los triángulos ubicando los ángulos.				
Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar los tipos de triángulos y ángulos.</li> <li>➤ Establecer un saber procedimental en el desarrollo de construcción de triángulos y ángulos.</li> <li>➤ Establecer interacciones entre los compañeros.</li> </ul>	<p><b>INICIO:</b></p> <p>Visualización de video animado sobre tipos de triángulos, ángulos.</p>	Observación de video animado	Los estudiantes forman subgrupos presentando el video de animación donde se presentan los tres tipos de triángulos, ángulos y sus características. Explicando que los triángulos son figuras planas formadas por tres lados, tres ángulos y tres vértices, además que dependiendo de las medidas de sus lados se pueden clasificar en equilátero, isósceles y escaleno los ángulos en: rectos, agudos, obtuso.	<p>Indicadores de Logro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica los tipos de triángulos y ángulo.</li> <li>➤ Establece relación en la construcción según el tipo indicado</li> <li>➤ Respeta y valora halagos para sus compañeros.</li> </ul>
	<p><b>CENTRO:</b></p> <p>Construcción de triángulos, ángulos</p>	Con pitillos plásticos los estudiantes deben formar los triángulos y ángulos.	Los estudiantes en subgrupos realizarán los triángulos indicados por la maestra en formación, ganando el grupo que mejor y rápido lo haga diciendo los ángulos que contienen utilizando el transportador.	
	<p><b>CIERRE:</b></p> <p>Socialización de lo aprendido.</p>	Interactuar sobre los triángulos que no podaron realizar.	Los estudiantes con los conocimientos adquiridos se relacionan en la socialización.	
<p><b>Observaciones:</b> Pitillos plásticos, video animado, transportador.</p>				

### Anexo 8 Imagen construcción, medidas y ubicación de los triángulos



Fuente: Registro fotográfico propio, 2019

### Anexo 9 Sesión N° 5 Formato de planeación

<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>				
Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3 de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.				
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>				
Estimular la lectura utilizando ejercicio de la interdisciplinariedad en el tema de triángulos y ángulos.				
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Metodología</b>	<b>Actividades</b>	<b>Evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizar lectura integrando el tema abordado.</li> <li>➤ Establecer relación del tema con el contexto donde viven.</li> <li>➤ Establecer interacciones sociales</li> </ul>	<b>INICIO:</b> integración de estudiantes por medio de la lectura.	Lectura de cuento	Los estudiantes realizan la lectura del cuento “Las travesuras de los vientos en la tierra”	Indicadores de Logro: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realiza lectura motivado y correctamente el estudiante</li> <li>➤ Establece comprensión a la lectura.</li> <li>➤ Establece familiarización entre la lectura y su contexto.</li> </ul>
	<b>CENTRO:</b> Respuestas de comprensión lectora.	Respuestas a las preguntas sobre la lectura.	Realizando ejercicio de comprensión lectora por medios de respuestas a preguntas realizadas por la maestra en formación.	
	<b>CIERRE:</b> Establece	Reflexión grupal sobre el tema y su contexto.	Finalmente se efectúa la socialización entre ellos para ir familiarizándose con el tema de las cometas, representando los triángulos y ángulos aprendidos.	
<b>Recursos:</b> lectura de cuento.				

**Anexo 10 Imagen lectura del cuento virtual**

Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

### Anexo 11. Sesión N° 6. Formato de planeación

<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>				
Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3 de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.				
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>				
Reconocer mediante la elaboración de un informe escrito o cuento el tema de los triángulos y ángulos integrando la disciplina del saber conceptual.				
Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Demostrar afecto y aceptación en el aula de clase.</li> <li>➤ Determinar la identidad de las emociones de sus compañeros.</li> <li>➤ Establecer interacciones sociales.</li> </ul>	<b>INICIO:</b> Explicación de un escrito o cuento referente al tema.	Informe escrito o cuento.	La maestra en formación realiza la orientación los pasos para redactar su escrito.	<b>Indicadores de Logro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comparte sus pertenencias con un niño que conoce.</li> <li>➤ Identifica los conceptos y sucesos asignados</li> <li>➤ Menciona y valora el entorno donde vive.</li> </ul>
	<b>CENTRO:</b> Informe escrito o cuento	Redactar	Los estudiantes conformados en subgrupos redactaran un escrito o cuento, utilizando los términos del tema abordado de la manera que ellos quisieran demostrar su creatividad dando respuesta a las preguntas de ¿Que es una cometa? ¿Cómo se elabora? ¿Qué materiales necesita para su elaboración? ¿Porque la elevamos en agosto? ¿Cómo es el clima en agosto?	
	<b>CIERRE:</b> Empatía con mi entorno	Reflexión grupal	Al final un representante de cada subgrupo realiza la lectura su escrito o cuento.	
<b>Recursos:</b> hoja, lápiz.				



### Anexo 13. Sesión N° 7. Formato de planeación

<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>				
Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3 de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.				
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>				
Establece pensamiento lógico en prueba de conocimiento dando respuesta a cuestionario integrando el saber procedimental.				
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Metodología</b>	<b>Actividades</b>	<b>Evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconocer por medio de un video los conceptos trabajados.</li> <li>➤ Plasmar conocimientos en el cuestionario en relación al tema abordado.</li> <li>➤ Establecer interacciones sociales.</li> </ul>	<b>INICIO:</b> Visualizar video	Comprender video	Mediante la observación de un corto video contesta el siguiente cuestionario, demostrando lo que habían aprendido en la aplicación del tema abordado.	<b>Indicadores de Logro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comparte sus pertenencias con un niño que conoce.</li> <li>➤ Puede responder preguntas sencillas.</li> <li>➤ Menciona halagos para sus compañeros</li> </ul>
	<b>CENTRO:</b> Respuestas de emociones	Resolver cuestionario	Los estudiantes realizan afianzamiento de los conceptos trabajados por medio de un cuestionario de preguntas de selección múltiple.	
	<b>CIERRE:</b> Empatía con mi entorno	Reflexión grupal	Socialización de lo aprendido en el video y respuestas del cuestionario.	
<b>Recursos: computadores y tablets, video de cuento y cuestionario.</b>				

### Anexo 14 Imagen Prueba de conocimiento (Cuestionario)



Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

### Anexo 15. Sesión N° 8. Formato de planeación

<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>				
Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3 de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.				
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>				
Establecer el saber procedimental dando relevancia a los triángulos formados teniendo en cuenta medidas de los lados y de los ángulos en la elaboración de cometas.				
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Metodología</b>	<b>Actividades</b>	<b>Evaluación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establece equipos de trabajo en el aula de clase.</li> <li>➤ Elaborar cometa integrando los conocimientos del tema abordado.</li> <li>➤ Establecer interacciones sociales.</li> </ul>	<b>INICIO:</b> Organización de equipos de trabajos.	Integrar lo aprendido con manualidades	Los estudiantes se agruparán y con materiales de su entorno deben realizar las cometas implementando lo aprendido de los triángulos.	<b>Indicadores de Logro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comparte sus pertenencias con sus compañeros.</li> <li>➤ Compara los datos aprendido con la elaboración de la cometa.</li> <li>➤ Menciona y valora el trabajo en equipo, relacionando sus conocimientos.</li> </ul>
	<b>CENTRO:</b> Relevancia del tema.	Continuidad	Explicarán paso a paso la construcción de una cometa en formas diferentes para cada grupo; dando gran relevancia a los triángulos formados teniendo en cuenta medidas de los lados y de los ángulos.	
	<b>CIERRE:</b> Empatía la elaboración de manualidad.	Socialización de experiencia.	Un integrante por grupo presenta sus comentarios y experiencia de su elaboración.	
<b>Recursos:</b> pitillos plásticos, varita de palma, papel de color, pegamento, hilo, nailon, tela o cinta.				

**Anexo 16 Imagen elaboración de la cometa (saber procedimental)**

Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

### Anexo 17. Sesión N° 9. Formato de planeación

<b>OBJETIVO INVESTIGATIVO:</b>				
Estrategias lúdicas – pedagógicas que favorezcan los procesos de aprendizaje en los estudiantes de grado 3 de básica primaria de la institución educativa 24 de mayo.				
<b>OBJETIVO GENERAL:</b>				
Establecer los saberes actitudinales en la elaboración de un origami, creando una carta para sus compañeros.				
Objetivos Específicos	Contenidos	Metodología	Actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar las instrucciones establecidas.</li> <li>➤ Reconocer los triángulos y ángulos formados en el origami.</li> <li>➤ Establecer interacciones sociales.</li> </ul>	<b>INICIO:</b>  Organización para ver video instructivo.	Observación	Los estudiantes visualizan un video donde se indican los pasos para realizar el origami.	<b>Indicadores de Logro:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica los pasos a seguir en video instructivo.</li> <li>➤ Reconoce los triángulos y ángulos formados en el origami.</li> <li>➤ Menciona y valora halagos para sus compañeros</li> </ul>
	<b>CENTRO:</b>  Elaboración de origami.	Construcción del sobre en origami.	Los estudiantes siguen los pasos a paso para la construcción de un sobre en origami,	
	<b>CIERRE:</b>	Leer las notas de sus compañeros y dar a conocer el tipo de triangulo y ángulo que se formaron en el origami.	Realizaran una nota y a su compañero elegido, después de recibirla las desmarcaran e indicaran qué tipos de triángulos quedaron marcados en el papel y leyendo en voz alta la nota que le regalaran.	
<b>Recursos: papel cartulina, video.</b>				

### Anexo 18 Imagen Video y origami



Fuente: Registro fotográfico propio, 2019.

**Anexo 20 entrevista****ENTREVISTA A DIRECTIVOS Y PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES  
DE GRADO TERCERO EN LA INSTITUCIÓN, EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA 24 DE MAYO DE CERETÉ, CÓRDOBA, COLOMBIA.**

**Objetivo:** Analizar los factores internos y externos que afectan los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de grado 3ro de la Institución Educativa 24 de mayo del Municipio de Cereté–Córdoba.

**Pregunta # 1** ¿Considera usted que los niños de tercero grado aprenden más mediante el juego?

Si \_\_\_

No\_\_

**Pregunta # 2** ¿Usted creé que los niños se motivan más por aprender, las diferentes áreas del conocimiento con mayor, si se trabaja desde las TICs?

Si \_\_\_

No\_\_

**Pregunta # 3** ¿La Institución educativa debe mejorar los procesos de conexión e incrementar el trabajo educativo desde las TICs?

Si \_\_\_

No\_\_

**Pregunta # 4** ¿Piensa usted como directivo o padre de familia, que el proceso de enseñanza-aprendizaje deberá tener un mayor soporte desde la lúdica y las TICs?

Si \_\_\_

No\_\_

**Pregunta # 5** ¿Cree usted necesario que la (I.E) diseñe mejores estrategias didácticas desde la lúdica y las tecnologías para mejorar proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si \_\_\_

No\_\_

## IX. INDICE

<b>NOTA DE ACEPTACIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>ADVERTENCIAS .....</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>8</b>
<b>TABLA DE CONTENIDOS .....</b>	<b>9</b>
<b>TABLA DE ANEXOS .....</b>	<b>11</b>
<b>TABLA DE GRÁFICAS .....</b>	<b>12</b>
<b>TABLA DE CUADROS .....</b>	<b>12</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I: .....</b>	<b>17</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS .....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I: .....</b>	<b>18</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS .....</b>	<b>18</b>
1.1 <b>Tema: .....</b>	<b>18</b>
1.2 <b>Planteamiento del Problema .....</b>	<b>18</b>
1.2.2 <b>Objetivos Específicos .....</b>	<b>23</b>
1.3 <b>Justificación: .....</b>	<b>23</b>

<b>CAPITULO II:</b> .....	29
<b>FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	29
<b>CAPITULO II:</b> .....	30
<b>FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	30
<b>2.1 Antecedentes:</b> .....	30
<b>2.2.2 Lúdica y juego en la infancia.</b> .....	43
<b>2.4 Fundamento Legal</b> .....	52
<b>2.5 Fundamento Social</b> .....	57
<b>2.6 Fundamento Institucional:</b> .....	59
<b>CAPITULO III:</b> .....	63
<b>METODOLOGÍA</b> .....	63
<b>CAPITULO III: METODOLOGÍA</b> .....	64
<b>3.1 Línea Medular de Investigación de la facultad y del programa</b> .....	64
<b>3.2 Enfoque</b> .....	66
<b>3.3 Tipo de Investigación</b> .....	67
<b>3.4 Población y muestra:</b> .....	69
<b>3.5 Recolección de datos</b> .....	70
<b>3.5.1 Técnicas e instrumentos</b> .....	70
<b>3.5.2 Fases del proceso</b> .....	73
<b>3.6 Análisis de resultados.</b> .....	75
<b>3.6.1 Entrevista</b> .....	75
<b>3.6.2. Observación</b> .....	80
<b>CAPTULO IV:</b> .....	85

<b>PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>85</b>
<b>CAPTULO IV: PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>86</b>
<b>V. ALCANCES Y LIMITACIONES .....</b>	<b>95</b>
<b>VI. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....</b>	<b>99</b>
<b>6.1 Conclusiones.....</b>	<b>99</b>
<b>6.2 Sugerencias.....</b>	<b>101</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>102</b>
<b>VIII. ANEXOS .....</b>	<b>110</b>
<b>IX. INDICE .....</b>	<b>130</b>