

Anexo 1 Evidencias fotográficas de la estructura didáctica¹

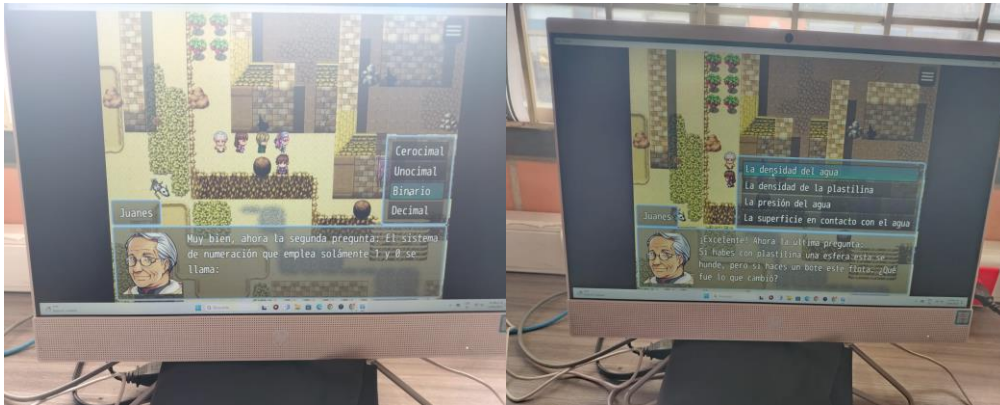


Nota: Las fotografías adjuntas muestran el proceso de aplicación de una prueba diagnóstica utilizando un formulario Google, diseñado específicamente para recoger información sobre la edad, género y estrato socioeconómico de los estudiantes participantes realizando su caracterización. Este instrumento permitió obtener datos precisos que servirán como línea base para evaluar el progreso en matemáticas tras la implementación del videojuego educativo apoyados el enfoque STEAM en el aula.



Nota: En las fotografías se evidencia el trabajo de los estudiantes de grado quinto del colegio San Viator de la ciudad de Tunja en los equipos, solucionando problemas matemáticos. Los niños se muestran concentrados en el análisis de los problemas, con un alto grado de motivación por lo que hacen, cómodos y felices aprendiendo.

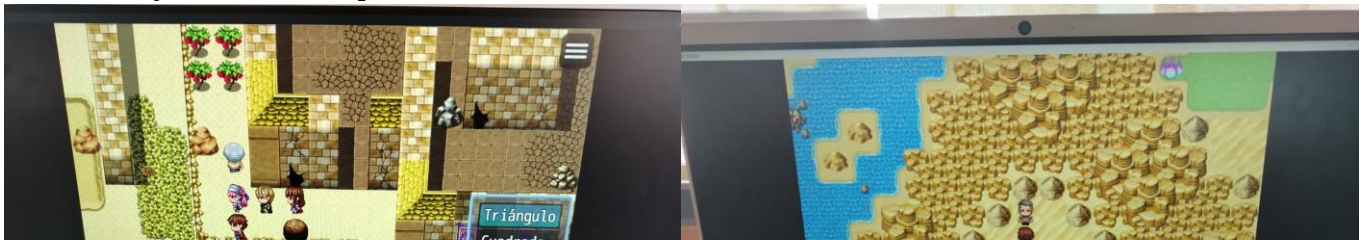
¹ Las fotografías hacen parte del proceso investigativo como evidencias, estas fueron tomadas por los autores del trabajo y cuentan con el consentimiento informado de los padres de familia, ver Anexo 2.



Nota: La secuencia de las fotografías muestra cuatro posibilidades de respuesta ante una determinada situación: “Excelente. Ahora la última pregunta. Si haces con plastilina una esfera, esta se hunde, pero si haces un bote, este flota. ¿Qué fue lo que cambio? Los estudiantes pueden tomar una de las siguientes respuestas: la densidad del agua, la densidad de la plastilina, la presión del agua, la superficie en contacto con el agua. Se parte de un contexto y una determinada situación. Es una muestra de la estructura didáctica desarrollada en el trabajo de campo.



Nota: La imagen muestra el aula del Colegio San Viator Tunja, donde se está llevando a cabo la implementación de RPG Maker como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de las matemáticas, apoyado en el enfoque STEAM. En la fotografía, se observa a los estudiantes de quinto grado completamente inmersos en la aplicación y exploración del juego educativo diseñado con RPG Maker. Algunos estudiantes están colaborando en equipos, discutiendo estrategias matemáticas dentro del contexto del juego. El ambiente es dinámico y participativo, reflejando un enfoque activo hacia el aprendizaje donde los estudiantes no solo están adquiriendo conocimientos matemáticos, sino también habilidades en tecnología, creatividad y resolución de problemas.



Nota: La secuencia fotográfica proporciona un vistazo al aula del Colegio San Viator Tunja durante la fase final de la investigación. En ellas, se puede ver a los estudiantes de quinto grado profundamente involucrados en la utilización de RPG Maker como herramienta pedagógica, enmarcada dentro del enfoque STEAM para fortalecer el aprendizaje significativo de las matemáticas. Están demostrando las habilidades adquiridas en matemáticas, destacando cómo han aplicado los principios del enfoque STEAM en el proyecto. La atmósfera en el aula es de entusiasmo y colaboración, evidenciando el éxito de la investigación en promover un aprendizaje profundo y significativo de las matemáticas mediante el uso innovador de tecnología educativa y enfoques pedagógicos modernos como el STEAM.