



**Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la
motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED**

Maestría en Educación

Profundización Procesos de Enseñanza - Aprendizaje

Oscar Mauricio Rodríguez Estupiñán

ID: 000724440

Línea de Investigación

Uso de las Tecnologías en Ambientes de Aprendizaje

Profesor líder

Adriana Castro Camelo

Profesor Tutor

Sandra Patricia Parada Fonseca

Bogotá

Mayo 11 de 2021

Agradecimientos

Agradezco a la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, y al Colegio Castilla IED por brindarme la oportunidad de crecer como persona en este camino, creando nuevos espacios para mi crecimiento personal y profesional.

Ficha Bibliográfica

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS -UNIMINUTO-	
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN	
RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO -RAE-	
1. Información General	
Tipo de documento	Tesis de grado
Programa académico	Maestría en Educación
Acceso al documento	Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO
Título del documento	Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED
Autor(es)	Oscar Mauricio Rodríguez Estupiñán
Director de tesis	Adriana Castro Camelo
Asesor de tesis	Sandra Patricia Parada Fonseca
Publicación	Repositorio Biblioteca UNIMINUTO
Palabras Claves	Motivación, TIC, juego, lúdica, enseñanza, aprendizaje, autonomía, valores
2. Descripción	
Esta tesis trata sobre la influencia que tienen las TIC en la escuela de hoy, y cómo estas incentivan la motivación de los estudiantes, incidiendo en su desempeño académico, recogiendo las opiniones de los niños y niñas de grado cuarto de primaria del colegio Castilla, acorde con su trabajo con estas herramientas tecnológicas.	
3. Fuentes	

57 fuentes bibliográficas. Destacando entre otros a los siguientes documentos que dan cuerpo a la investigación.

Amores Valencia, A. J. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. Lima. Revista Hamutay. Vol. 16.

Cariaga, R. (2018). Experiencias en el uso de las TIC: Análisis de relatos de docentes. Ciencia, Docencia y Tecnología. 29. 131-155. 10.33255/2956/332.

Escorcia-Oyola, L., & Jaimes de Triviño, C. (2015). Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes. Educación y Educadores, 18(1), 137-152.

Recuperado

de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/4588>

Hermosa Del Vasto, P. M. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. Revista

Científica General José María Córdova, 13(16), 121-132.

<https://doi.org/10.21830/19006586.34>

Lifelong Learning UNESCO Education Strategy 2014 2021 (UNESCO). Recuperado a partir de <http://en.unesco.org/world-education-forum-2015/5-key-themes/lifelong-learning>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. Bogotá.

Ministerio de Educación Nacional (2018). Plan TIC 2018 – 2022.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. Francia, Francia: UNESCO.

Piaget, J. (1932). El Criterio Moral en el Niño. Libros Fontanella. Quinta Edición (1984).

Piaget, J. (1972). A dónde va la educación. Editorial Teide. 5 edición. España (1981).

Piaget, J. (1967). Biología y conocimiento Editorial Siglo veintiuno Editores (1985).

- Reyero Sáez, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 12, 111–127. Recuperado de <https://tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/244>
- Rincón R, G. (2019). Hacer innovación disruptiva en la educación. Bogotá. Revista CREA N°14. Universidad de la Sabana.
- Roblizo Colmenero, M.J. y Cózar Gutiérrez, R. (2016). Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de Educación Infantil y Primaria: hacia una alfabetización tecnológica real para docentes. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 47, 23-39.
- Rodríguez Estupiñán, O. M. (2018). *Lesson Study, Communities of Practice and Learning. A path for teaching in a reflective way*. Fukui, Fukui: Fukui University, Japan.
- Vygotsky L.S. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana. Ed Pueblo y educación.

4. Contenidos

El documento inicia con la introducción de prácticas docentes creativas, las cuales se apoyen con las tecnologías aplicadas a la educación, haciendo uso de las posibilidades lúdicas que brindan este tipo de herramientas, para mejorar la motivación de los estudiantes.

Pregunta de investigación: ¿De qué manera las prácticas lúdicas desde el uso de TIC pueden incentivar la motivación de los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED?

Para dar respuesta a la pregunta propuesta, el autor decide usar un aula virtual y actividades lúdicas mediadas por TIC en las clases, para luego evaluar las opiniones de los estudiantes respecto a las prácticas pedagógicas llevadas a cabo en torno a sus procesos de formación y motivación.

El autor justifica por qué explorar este tipo de prácticas educativas, partiendo del punto que la motivación, es un factor que posibilita el desarrollo de otras habilidades, así como la formación de valores sociales.

El documento propone cinco capítulos, donde se recogen antecedentes, perspectivas teóricas, análisis de resultados del cuestionario aplicado a estudiantes, y las reflexiones que surgen como resultado de todo el proceso investigativo.

5. Método de investigación

La investigación de tipo cualitativo, enfocándose en la investigación acción educativa. Este tipo de enfoque se escogió luego de hacer un análisis de los índices sintéticos de calidad de las pruebas saber 2018, y las estadísticas de notas de finalización del año lectivo, desde los cuales se evidencia que el desempeño académico de los niños puede ser susceptible de mejorar, observando los medios de motivación frente a sus propios procesos cognitivos, los cuales pueden influir en el desarrollo de su desempeño académico. Las TIC actualmente, forman parte de la vida cotidiana y por esto también pueden usarse como medio para soportar la estructura motivacional y de aprendizaje de los niños, puesto que están continuamente usándola y recibiendo y enviando información por medio de estas.

6. Principales resultados de la investigación

Los hallazgos de esta investigación muestran que el uso de TIC dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puede ser influyente para el desarrollo de habilidades en el uso de estas tecnologías, logrando aprendizajes significativos.

Asimismo, los estudiantes descubrieron un nuevo abanico de herramientas tecnológicas lúdicas, que no solo se usan para el disfrute y el ocio, sino también para la entrega de sus deberes académicos, desarrollando estrategias y hábitos de trabajo autónomo, interiorizando nuevos aprendizajes.

Los estudiantes hicieron uso de su creatividad y motivación en la entrega de sus trabajos y actividades, todo esto como causa del aislamiento causado por la situación de pandemia por COVID-19, donde se evidenció una apropiación de los recursos físicos y tecnológicos que se poseía en casa por parte de las familias.

7. Conclusiones y Recomendaciones

Es de vital importancia tener en cuenta que las nuevas tecnologías cada vez más envuelven la vida diaria de las personas y se hacen parte de sus rutinas y hábitos diarios, y las cuales se usan muchas veces de maneras muy superfluas, no hay un buen aprovechamiento de estas herramientas con fines sociales y académicos, en especial en la dinamización de los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación, los cuales pueden contribuir en la generación y adquisición del conocimiento, no solo de tipo académico, sino también de tipo social, esto con el fin de promover el desarrollo de las personas en su vida diaria.

Se puede evidenciar que los estudiantes se sintieron motivados a trabajar haciendo uso de las plataformas y actividades de tipo virtual, al poder usar diferentes tipos de herramientas multimedia, así como el uso de las diversas ayudas que podían encontrar en sus entornos, lo cual se vio reflejado en su buen desempeño académico.

A futuro es recomendable hacer campañas de concientización a los docentes y personal de la comunidad educativa, para que el uso de las TIC sea más natural dentro de las aulas de clase, y no se convierta en una obligación o una implementación hecha solo por seguir lineamientos o políticas del gobierno.

Elaborado por:	Oscar Mauricio Rodríguez Estupiñán
Revisado por:	
Fecha de examen de grado:	

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema	4
1.1 Antecedentes	7
1.2 Formulación del problema de investigación	13
1.3 Justificación	13
1.4. Objetivos	14
1.4.1 Objetivo General	14
1.4.2 Objetivos Específicos.....	14
1.5 Delimitación y limitaciones	15
1.6 Definición de términos.....	16
Capítulo 2. Marco Teórico	18
2.1.1 La motivación y el desarrollo general de la estructura cognitiva según Piaget.....	19
2.1.2 El juego como motivación para el desarrollo de las particularidades psicológicas y cognitivas de la segunda infancia en Piaget.....	23
2.2 Juego y motivación en la perspectiva constructivista de Vygotsky.....	27
2.2.1 La motivación y el desarrollo general de la estructura psíquica y cognitiva en Vygotsky	28
2.3 La práctica docente usando tecnologías y la influencia de Piaget y Vygotsky.	29
2.4 El valor del juego en el desarrollo cognitivo.	30
2.5 El uso de medios tecnológicos para la educación.....	33

2.5.1 Importancia de la didáctica en el contexto de la formación y uso de nuevas tecnologías.	33
2.5.2 Las políticas educativas de Colombia: Computadores para educar	35
2.5.3 Procesos de enseñanza aprendizaje a partir de las TIC.....	36
Capítulo 3. Método	44
3.1 Enfoque metodológico	44
3.2 Población.....	46
3.2.1. Población y características	46
3.2.2. Muestra	46
3.3 Categorización	46
3.4 Instrumentos.....	47
3.4.1. Formato de observación de clases.....	48
3.4.2. Cuestionario a padres de familia y estudiantes	48
3.5 Validación de instrumentos.....	49
3.5.1. Juicio de expertos.....	49
3.6 Procedimiento	49
3.6.1. Fases.....	50
3.6.2. Cronograma.....	50
3.7 Análisis de datos	52
4. Análisis de resultados	53
Capítulo 5. Conclusiones	80
5.1 Principales hallazgos.....	80
5.2 Generación de nuevas ideas	82

5.3 Respuesta a la pregunta de investigación y objetivos	82
5.4 Limitantes	85
5.5 Nuevas preguntas de investigación	85
5.6 Recomendaciones	85
Referencias.....	87
Apéndices.....	93

Índice de tablas

Tabla 1	46
Tabla 2	50
Tabla 3	55
Tabla 4	56
Tabla 5	56
Tabla 6	57
Tabla 7	57
Tabla 8	58
Tabla 9	59
Tabla 10	68
Tabla 11	69
Tabla 12	69
Tabla 13	70
Tabla 14	71
Tabla 15	71
Tabla 16	74
Tabla 17	75
Tabla 18	76
Tabla 19	76
Tabla 20	77
Tabla 21	77
Tabla 22	78
Tabla 23	79

Apéndices

Apéndice 1. Carta de consentimiento para trabajo investigativo.....	93
Apéndice 2. Consentimiento Informado para Participantes de Investigación	94
Apéndice 3. Formato observación de clases	96
Apéndice 4. Cuestionario a estudiantes y acudientes	97
Apéndice 5. Hojas de vida de evaluadores	102
Apéndice 6. Formatos validación expertos.....	105
Apéndice 7. Links clases sincrónicas.....	112
Apéndice 8. Curriculum Vitae investigador.	113

Resumen

Las prácticas docentes creativas, apoyadas con las tecnologías educativas, son una herramienta en la mejora de la motivación de los estudiantes, al hacer uso de las posibilidades lúdicas que brindan este tipo de herramientas.

El objetivo de estudio es evaluar el uso de prácticas lúdicas y TIC en la motivación en los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED. Se genera la pregunta de investigación: *¿De qué manera las prácticas lúdicas desde el uso de TIC pueden incentivar la motivación de los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED?* Para dar respuesta, el autor empleó un aula virtual y actividades lúdicas mediadas por TIC, para evaluar las opiniones de los estudiantes respecto a las prácticas pedagógicas llevadas a cabo, y a sus procesos de formación y motivación. La investigación que se realiza es de tipo cualitativo, enfocándose en la investigación acción educativa.

Los hallazgos de esta investigación muestran que usar TIC dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puede ser influyente. Los estudiantes descubrieron un abanico de herramientas tecnológicas lúdicas, que no solo se usan para el disfrute, sino también para la entrega de deberes académicos, mejorando su trabajo autónomo.

Se evidencia que los estudiantes se sintieron motivados a trabajar usando las plataformas y actividades de tipo virtual, al emplear diferentes tipos de herramientas multimedia, así como las diversas ayudas que podían encontrar en sus entornos, lo cual se reflejó en su buen desempeño académico.

A futuro es recomendable hacer campañas de concientización a docentes y personal de la comunidad educativa, para que el uso de las TIC sea natural dentro de las aulas de clase, y no se convierta en una obligación e implementación hecha solo por seguir lineamientos o políticas del gobierno.

Palabras clave: motivación, TIC, juego, aprendizaje, enseñanza.

Abstract

Creative teaching practices, supported by educational technologies, are a tool in improving student motivation by making use of the entertainment possibilities provided by this type of tools.

The objective of the study is to evaluate the use of entertaining practices and ICT in motivation in fourth-grade children of the Castilla IED School. The research question is: In which way the entertaining practices using ICT improve the motivation of fourth-grade children of the Castilla IED School? To answer this, the author used a virtual classroom and ICT-mediated entertaining activities to evaluate students' opinions regarding pedagogical practices, and their training and motivation processes. The research that's carried out is qualitative in nature, focusing on educational action research.

The findings of this research show that using ICT within the learning and teaching processes can be influential. Students discovered a range of playful technological tools, which are not only used for enjoyment, but also for academic purposes, improving their self-learning abilities.

It's clear that students were motivated to work using virtual platforms and activities, using different types of multimedia tools, as well as the various aids they could find in their environments, which was reflected in their good academic performance.

In the future it's advisable to make awareness campaigns for teachers and staff of the educational community, so that the use of ICT is natural within classrooms, and does not become an obligation and implementation made just by following guidelines or policies of the government.

Keywords: motivation, ICT, games, learning, teaching

Introducción

La presente investigación busca analizar la manera como el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aplicadas de manera didáctica a través de prácticas lúdicas que incentivan la creatividad, pueden ser útiles para fortalecer la motivación estudiantil en los procesos de enseñanza - aprendizaje del idioma español para niños y niñas entre los 8 y 10 años de edad, en el grado cuarto de primaria del colegio Castilla, Institución Educativa Distrital (IED), perteneciente a la localidad octava (8) Kennedy de la ciudad de Bogotá, Colombia.

Se busca la introducción de prácticas docentes creativas, que sean capaces de impulsar el uso pedagógico y pertinente de nuevas y diversas tecnologías en la educación, no como un fin, sino como parte central en la construcción de conocimiento en los procesos de enseñanza - aprendizaje, que funcionen como herramientas pedagógicas en la necesaria actualización de los contenidos curriculares y que fomenten la formación para el uso adecuado de las TIC en el nivel básico de educación (MEN, 2016, p. 51).

En el siglo XXI se ha reconocido la importancia de la introducción de las TIC en los diferentes niveles de la educación formal, desde primaria y secundaria hasta la educación superior, primero porque la extensión y uso generalizado de las TIC es un hecho cumplido inherente a los procesos de circulación de la información y la globalización de la tecnología, la economía y la cultura (Estudillo, 2001), que se extiende en todos los estratos y clases sociales, cuyo uso comienza desde muy temprano en niños y niñas desde los 2 años (Villegas, 2017), de manera que desde el Ministerio de Educación Nacional de Colombia se ha venido incentivando su introducción en los procesos educativos formales como una forma de atender a la necesidad de formación de la población escolar en el uso responsable de estas tecnologías (MEN, 2016). En segundo lugar, porque el uso de las TIC abre grandes posibilidades para fortalecer los

procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que la formación docente en la introducción y uso de estas tecnologías hace parte de los programas de enseñanza para pedagogos y licenciados en las instituciones de educación superior del país (Álvarez y Torres, 2015).

Como herramientas adecuadas para incentivar la motivación de los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje, las TIC amplían la capacidad de oferta y los recursos educativos, permiten la conformación de nuevos entornos de aprendizaje que resaltan por su gran plasticidad y flexibilidad, permiten transformar la relación tradicional entre docente y estudiante, en tanto que hace que los estudiantes se conviertan en constantes sujetos de la comunicación y la información, eliminan la restricción espacio temporal del aula tradicional, lo que es una clara ventaja para la educación, ya que las TIC abren la puerta para que la educación llegue a los espacios cotidianos en los que transcurre la vida de los estudiantes, sin restricción (Cabero, 2007).

En la presente investigación se trata de hacer uso de las TIC en estudiantes de cuarto grado de primaria con edades entre los 8 y 10 años en el área de español, por lo que su uso está aquí restringido a población infantil y se debe tener en cuenta sus requerimientos específicos. Por un lado, las TIC se deben emplear haciendo uso de la posibilidad lúdica que estas abren, de modo tal que el proceso de aprendizaje de los contenidos curriculares del español se sustente en la capacidad de imaginación y de juego de los niños y niñas. Además, se debe tener en cuenta que en la infancia el proceso educativo no sólo puede consistir en la transmisión de conocimientos académicos, se trata de contribuir a la formación de valores ciudadanos relacionados con la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la valoración del esfuerzo y la disciplina que se deben formar desde muy temprano para beneficio de los estudiantes durante toda su vida, dentro de una perspectiva de educación integral (MEN, 2016). Por último, las TIC deben ser empleadas de manera tal que contribuyan al desarrollo de la destreza motriz, al desarrollo cognitivo, al fortalecimiento de las competencias en lectura y escritura, al manejo y

organización de la información de manera sistemática, al desarrollo de la comprensión de conceptos, como al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y sociales de los niños y las niñas (Villegas, 2017).

El uso de las TIC a través de prácticas lúdicas tiene como objetivo la superación de los problemas de motivación escolar, de manera que sea posible fortalecer el aprendizaje activo de los contenidos curriculares del área de español entre los niños y niñas de cuarto de primaria, con edades entre los 8 y 10 años.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de español en el Colegio Castilla de la localidad de Kennedy en Bogotá, para niños y niñas entre los 8 y 10 años, ha encontrado dificultades por la apatía que manifiestan los estudiantes frente a las actividades pedagógicas, lo que ha resultado en problemas de atención y en la imposibilidad de adelantar con éxito la enseñanza de los contenidos curriculares. Este problema hace necesario introducir nuevas herramientas didácticas y pedagógicas que permitan incentivar la motivación de los estudiantes.

Diferentes autores han abordado el problema de la motivación en la educación, Amores y Casas afirman que la falta de motivación hace que los estudiantes pierdan la atención, dificulta el trabajo docente y en general interfiere de manera negativa en la transmisión y enseñanza de conocimientos (Amores Valencia, 2019), Rodríguez (2006) afirma que sin motivación es difícil que los estudiantes aprendan, Gamboa, García y Ahumada (2016) afirman que la motivación determina la efectividad de los procesos de enseñanza aprendizaje y, con ello, determina el rendimiento académico de los estudiantes. En su análisis la relación entre motivación y rendimiento académico es abordada desde el valor y la relevancia que los estudiantes le otorgan al proceso educativo, desde la expectativa que los estudiantes tienen sobre sus competencias para asumir las actividades académicas y desde el componente afectivo relacionado con el entusiasmo y la emoción que puede despertar en ellos las actividades académicas planteadas por el docente, de modo que estos tres factores motivacionales son determinantes para el buen rendimiento académico (Ibidem, 2016).

En su esfuerzo por comprender la motivación escolar Carmen Morón considera que esta debe ser comprendida como la atracción de un sujeto por alcanzar un objeto determinado, lo que implica que el sujeto realice determinadas acciones en el esfuerzo por alcanzar su objetivo.

Para Morón la motivación escolar es un proceso psicológico que afecta las necesidades, deseos, tensiones y expectativas de los estudiantes, de acuerdo a ella se determina el éxito o el fracaso del proceso educativo, ya que de la motivación determina la manera como los estudiantes enfrentan y realizan las actividades escolares, las tareas educativas y su participación activa en el proceso de aprendizaje (Morón, 2011).

Para enfrentar los problemas motivacionales en el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario distinguir entre los factores externos e internos que determinan el proceso psicológico inherente a la motivación escolar, de modo que sea posible diseñar estrategias, construir ambientes de aprendizaje y seleccionar las herramientas pedagógicas y didácticas que deben ser empleadas. La motivación extrínseca es aquella que encuentra su fuente en factores externos a la actividad académica, como es el caso de la motivación por relación de identidad entre los contenidos curriculares y elementos culturales y simbólicos de la vida cotidiana de los estudiantes, la motivación por deseo de reconocimiento social y la motivación que surge a partir de la dinámica recompensa castigo frente a los resultados académicos (Gamboa, García y Ahumada 2016).

Por su parte la motivación intrínseca trata la manera como el estudiante se encuentra estimulado por el objeto de estudio, de modo que la asignatura o el tema que se aborda despierta un interés genuino en el estudiante, lo cual se puede fortalecer en la medida en la que el estudiante comienza a experimentar el aumento gradual de su dominio sobre el objeto de estudio (Morón, 2011).

En la motivación extrínseca el estudiante no gana conciencia del necesario esfuerzo para el logro de las actividades académicas, por lo que su actividad es interpretada más como habilidad e incluso astucia, (Gamboa, García y Ahumada, 2016), mientras que la motivación intrínseca no sólo permite la conciencia del esfuerzo intelectual como condición para la realización de logros académicos, sino que además permite el desarrollo de la autonomía

estudiantil en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que autores como Gamboa, García, Ahumada y Morón le otorgan mayor importancia a la motivación intrínseca.

Pese a la relevancia de la motivación intrínseca sobre la extrínseca, en la presente investigación se ha optado por la combinación de ambos factores para fortalecer el interés de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, así lo más importante es establecer prácticas didácticas que permitan hacer más atractivos los contenidos y las actividades académicas, despertando así el interés del estudiante y su autonomía, pero al mismo tiempo se reconoce la importancia de factores extrínsecos como la motivación social como parte de las necesidades de reconocimiento de los estudiantes, lo que tiene un valor instrumental en el proceso de enseñanza aprendizaje que no debe ser desaprovechado (Morón, 2011).

Dentro de los esfuerzos por incentivar la motivación intrínseca diferentes autores reconocen la importancia del uso de las TIC en la medida en la que son herramientas adecuadas para despertar el interés de los estudiantes por los contenidos curriculares (Amores y Casas, 2019), (Durán y Ramírez, 2019), (Rincón, 2019), (Mosquera y Villegas, 2017), (Pérez, Gil, Álvarez, 2015), (Rentería y Rojas, 2015) y (Rúgeles, Mora y Metaute, 2015).

Los efectos positivos en la motivación intrínseca de los estudiantes son múltiples, entre ellos se encuentra el aumento de la autodisciplina y la autonomía, como al desarrollo del análisis crítico y el trabajo colaborativo (Rúgeles, Mora y Metaute, 2015). Su uso en la educación infantil ha presentado resultados positivos en tanto que contribuye al desarrollo de las habilidades de comunicación y representación oral, escrita, artística y corporal (Claro, 2018), otros autores han reportado que su uso no solo fortalece la autonomía en el proceso de educación infantil sino que además desarrolla la destreza motriz, ayuda a una mejor organización mental de los contenidos académicos, facilita la comprensión de conceptos y estimula para la adquisición de nuevos conocimientos (Zorraquino y Gil 2009), por último, la estimulación sensitiva de las TIC no solo hacen más llamativos los contenidos curriculares en

la educación infantil sino que, al hacerlo, las TIC permiten construir procesos de enseñanza aprendizaje que parten de los sentidos para luego estimular la actividad cerebral, incentivando la imaginación y el desarrollo intelectual de niñas y niños (Pérez, Gil y Álvarez, 2015).

Las dinámicas lúdicas y su relación con la experiencia constituyen otra herramienta central para promover el aprendizaje, ya que despiertan la atención y la motivación, por lo que el juego debe ser considerado de gran valor en la pedagogía infantil, pues los niños y niñas aprenden mientras juegan (Rincón, 2019), de todo ello que las herramientas lúdicas deban ser consideradas un componente central en la construcción de estrategias de aprendizaje, en donde los contenidos curriculares se desarrollan sustentados en la constante motivación por aprender activamente (Durán y Ramírez, 2019).

En la presente investigación se plantea hacer uso de las TIC , siguiendo los planteamientos sobre pedagogía infantil de Lev Vygotsky, de manera que los contenidos académicos del área de español del grado cuarto de primaria serán presentados en una estrategia que involucra la lúdica, el juego y la creatividad, como el uso de herramientas tecnológicas como la fotografía, las grabaciones sonoras y el video, de modo tal que sea posible fortalecer la motivación de los niños y niñas en los procesos de aprendizaje, puesto que se ha evidenciado en el trabajo a diario en clase con los estudiantes y acorde a los resultados de los índices sintéticos de calidad 2018, que el rendimiento académico ha disminuido, y una posible causa de ello sea el estado de motivación de los estudiantes hacia sus trabajos de clase.

1.1 Antecedentes

Existen diversos trabajos que señalan la necesidad de la introducción del uso de las TIC en la educación y que resaltan la importancia de la formación docente en este proceso. El trabajo de Christin Alexandra Álvarez y Laura María Torres Toro titulado *El Estado del Arte Sobre las TIC desde los programas de formación de maestros de educación infantil*, el cual se

realizó sustentado en la revisión documental de los trabajos de investigación que se concentran en el uso de las TIC, para lo cual las investigadoras visitaron 13 centros de formación superior de Bogotá en el año 2014, para luego levantar, recopilar y sistematizar la información. En su trabajo se concluye que, si bien las universidades están realizando trabajos de investigación sobre el uso de las TIC en los niveles de educación primaria, secundaria y superior, son pocos los trabajos que se realizan sobre la primera infancia en Bogotá. Por otro lado, los trabajos de investigación tienden a argumentar a favor de la manera cómo las TIC mejoran los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero en su mayoría no informan sobre el cómo las TIC posibilitan la construcción de ambientes enriquecidos de aprendizaje. A partir del material documental analizado, se concluye que existe un consenso cuando se considera que las TIC constituyen una herramienta didáctica que abre la posibilidad para que los estudiantes adquieran conciencia de su propio proceso de aprendizaje, por lo que ganan autonomía y motivación intrínseca a la hora de aprender (Álvarez y Torres, 2015).

El Plan Nacional Decenal de Educación para los años 2016-2026 del Ministerio de Educación Nacional establece en su punto estratégico número cinco (5) titulado “Transformar el paradigma que ha dominado la educación hasta este momento” si bien establece de manera explícita en qué consiste el viejo paradigma de la educación que se busca transformar, si establece de forma clara que se busca un cambio orientado a favorecer la creatividad en el aula, para lo cual se establecen lineamientos estratégicos que se sustentan en el reconocimiento de la heterogeneidad de las poblaciones escolares, la formación para la vida social, en la construcción de un nuevo paradigma más incluyente, en el respeto y reconocimiento del “otro” y, en definitiva, en la construcción de un modelo más integral de educación que supera la simple transmisión de conocimientos académicos (MEN, 2016).

En el mismo Plan Nacional Decenal de Educación el desafío estratégico número cinco (5) establece la necesidad de impulsar el uso permanente y generalizado de las TIC como apoyo a la enseñanza en los procesos de construcción de conocimiento, enfatizando la necesidad de la formación docente en el manejo de las nuevas tecnologías de la información y la adecuación de los contenidos curriculares para su uso (Ibidem, 2016).

La investigación de Gloria Rincón R. titulada *Hacer innovación disruptiva en la educación*, si bien no se concentra en la infancia, construye una mirada general sobre la educación y la necesidad de introducir en ella los nuevos avances tecnológicos. La autora establece seis (6) estrategias: 1. el aprender a desaprender cómo pasó central para que los docentes puedan adaptarse a los retos tecnológicos, 2. el uso de la inteligencia artificial en la educación, 3. la introducción de las TIC, 4. trabajar desde el enfoque que provee la neuroeducación, 5. la implementación del juego como herramienta central para promover el aprendizaje y 6. la realización de procesos educativos en un marco de estrecha colaboración entre estudiantes, docentes y padres de familia. Lo más interesante del ensayo para la presente investigación se encuentra en la vinculación entre el uso de las TIC, el juego como condición para el aprendizaje y el vínculo entre todos los actores de la comunidad educativa (Rincón, 2019).

El trabajo de Maribel Cristina Castro Flórez adquiere relevancia para esta investigación en la medida en que realiza una reflexión que se sustenta en 50 fuentes que abordan la conceptualización de los ambientes de aprendizaje, concluyendo que estos últimos no se pueden caracterizar por el uso del espacio físico, por el contrario este puede ser remoto o virtual, puede estar en la escuela o fuera de ella, lo central es que los espacios de aprendizaje sean capaces de conjugar las características propias de los alumnos, de su contexto y su cultura, los objetivos concretos de los procesos de enseñanza y aprendizaje, las actividades que soportan estos objetivos en la conformación de un entorno adecuado al aprendizaje (Castro, 2019).

La investigación de Angélica Claro Romero titulada *El uso de las TIC en la educación infantil: la visión de las familias en el municipio de dos hermanas* en Sevilla, España, aborda una importante perspectiva sobre el contexto familiar dentro de la formación educativa para el uso adecuado de las TIC en la infancia. Esta investigación se realizó sobre una muestra de 103 padres y madres de familia de niños y niñas menores de 6 años, su objetivo era levantar la información necesaria para realizar una evaluación de la valoración de las familias sobre uso didáctico y lúdico de las TIC en la educación, con el fin de esclarecer hasta qué punto las familias se encuentran involucradas en la formación y orientación del uso de las TIC en la infancia. Se concluye que en general las familias tienen una valoración positiva del uso de las TIC, lo que repercute en buen modo en la infancia. A lo largo de su análisis Claro Romero establece que la introducción de las TIC para la infancia contribuye a la plasticidad en el desarrollo cerebral, como al fortalecimiento de las habilidades de comunicación y representación, por lo que advierte que la introducción en el uso de las TIC debe realizarse con gran cuidado con el objetivo de evitar experiencias de frustración causadas por posibles limitaciones motoras o de coordinación inicial (Claro, 2018).

Por un camino similar al de Claro en España se encuentra la investigación de Patricia Villegas Parra, Daniela Mosquera Cerdas y Erica Marcela Álvarez titulado *Las TIC en el entorno social de los niños y niñas de 2 a 5 años en los hogares comunitarios Los Corazoncitos y La Unión*, en la Comuna 8 Villatina de la ciudad de Medellín en Colombia. Se trata de un estudio cualitativo con una metodología inductiva sustentada en la observación y en la realización de entrevistas desde las cuales las autoras producen datos descriptivos para el análisis. El estudio reconoce que pese a tratarse de una población de estratos medio bajos, sin recursos abundantes, se ha extendido el uso de las TIC en la infancia a través de celulares, minicomputadores y la televisión. El estudio busca establecer el nivel en el que se involucran los padres como guías y orientadores para la educación en el uso de las TIC en la infancia. El

estudio concluye que los infantes no están haciendo un uso adecuado de las TIC, que los padres no están invirtiendo su tiempo para contribuir a la orientación sobre su uso, por el contrario, incentivan el uso de las TIC en los infantes como una forma de entretenimiento que evite pasar mayor tiempo con ellos, por lo que se evidencia la ruptura del tejido familiar (Villegas, Mosquera y Álvarez, 2017).

Los trabajos más relevantes relacionados con el uso lúdico de las TIC para fortalecer la motivación de los estudiantes en la infancia son los de Pérez, Gil y Álvarez y, por otro lado, el de Durán y Ramírez. El primero se titula *Las TIC una herramienta pedagógica para integrar la animación a la lectura en el grado primero de la institución educativa Cámara Junior sede Ciudad Milagro barrio La Clarita en el municipio de Armenia*, el cual se realizó sobre una población de 22 alumnos, discriminados por 13 niñas y 9 niños del grado primero, cuyo objetivo era incentivar la motivación de los estudiantes aprovechando las posibilidades didácticas que abren las TIC en tanto que herramienta de comunicación que despierta la imaginación, promueve el desarrollo intelectual, permite la expresión individual en las diferentes maneras de acceder a la comunicación y permiten construir procesos educativos que inician por los sentidos para luego estimular la actividad cerebral. Este trabajo se desarrolló a través de un diseño cualitativo etnográfico que implicó cuatro etapas: observación, acción, ejecución y evaluación. El ejercicio lúdico y el empleo de las TIC se adecuó a los requerimientos de los contenidos curriculares para incentivar la lectura. La investigación concluyó que el uso de las TIC permitió el desarrollo de la imaginación y favorecieron la lectura a través del uso de cuentos (Pérez, Gil y Álvarez, 2015).

El trabajo de Durán y Ramírez titulado *Estrategias pedagógicas didácticas centradas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de básica primaria del colegio Divino Niño de Barranquilla* es el trabajo que más enriquece esta investigación ya que se concentra en ofrecer herramientas a los docentes para incentivar la

motivación de los estudiantes a través de la combinación de las TIC y juegos de roles, lo que dinamizó el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación se realizó con 50 estudiantes y contó con la participación de 10 docentes, utilizó la combinación de la observación con datos descriptivos en un programa de participación activa. La didáctica se concentró en la adaptación de juegos tradicionales a las exigencias de los contenidos curriculares, lo que facilitó el trabajo ya que permitieron una mejor interrelación con el entorno social y cultural de los estudiantes. Los resultados mostraron que la conjugación entre el juego y las TIC motivó la autonomía del aprendizaje en estrategias lúdico digitales y permitieron el desarrollo psicomotriz (Durán y Ramírez, 2019).

También es de importancia tener en cuenta que, con base en la experiencia docente, actualmente no hay suficientes recursos disponibles para una adecuación de los salones de clase con un uso más intensivo de las TIC, así como una infraestructura acorde a las necesidades de la población en lo respectivo a conectividad, las cuales pueden brindar nuevas perspectivas de uso e inmersión de las tecnologías en las actividades de trabajo pedagógico. Esto ligado a que aún no hay suficientes jornadas de capacitación y sensibilización para los docentes para que puedan hacer un uso más eficiente y dinámico de los recursos.

1.2 Formulación del problema de investigación

¿De qué manera las prácticas lúdicas desde el uso de TIC pueden incentivar la motivación de los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED?

1.3 Justificación

Acorde con el trabajo realizado en clase, y tomando como base los resultados de los índices sintéticos de calidad 2018, y en la diversas reuniones de docentes y coordinadores que se han llevado a cabo en el colegio, se ha resaltado que los problemas de motivación escolar en la educación infantil no solo son causa de bajo rendimiento académico de los estudiantes, en este caso de grado cuarto de primaria, además impiden el desarrollo de competencias importantes dentro del proceso desarrollo infantil como las habilidades de comunicación, el manejo y organización de conceptos, la capacidad de análisis y síntesis, como el desarrollo de la lectura, por otro lado la falta de motivación también incide de manera negativa en los procesos de enseñanza aprendizaje tendientes a la formación de valores sociales como la autodisciplina, la responsabilidad, el esfuerzo y el respeto del otro. Todas estas dimensiones; la académica, la formación de competencias y la formación de valores hacen parte de una educación integral que requiere superar los problemas de motivación, con el objetivo de incidir de manera positiva en el desarrollo de la infancia.

Para superar los problemas que la falta de motivación escolar genera en los procesos integrales de enseñanza aprendizaje es necesario desarrollar estrategias pedagógicas que hagan más atractivos los contenidos curriculares para niñas y niños entre los 8 y 10 años de edad, para lo cual se deben integrar las herramientas lúdicas y las TIC a la educación infantil, de manera que su implementación permita el desarrollo de sujetos autónomos y responsables.

Los beneficios de realizar la investigación se verán en la forma en que las TIC, al brindar diferentes estrategias de acceso a los aprendizajes y conocimientos, incidirán en la generación de interés y motivación por el aprendizaje en los estudiantes al dar más flexibilidad e interacción de estos con los aprendizajes. Esto propendiendo a dar una mejora en la calidad educativa de los estudiantes, el colegio y la comunidad educativa, quienes se verán beneficiados por este tipo de prácticas.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Evaluar el uso de prácticas lúdicas desde las TIC, como herramientas para incentivar la motivación en los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED.

1.4.2 Objetivos Específicos

Indagar como el uso lúdico de las TIC influye el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de grado cuarto del Colegio Castilla IED.

Aplicar el uso en forma lúdica de las TIC, en las prácticas educativas, haciendo uso de la multimedia, para el desarrollo de las áreas de Español, Emprendimiento e Inglés en los niños y niñas de cuarto grado del Colegio Castilla IED.

Analizar cómo el uso lúdico de las TIC, en las prácticas educativas haciendo uso de la multimedia, aumenta la capacidad de los niños del Colegio Castilla IED para desarrollar valores sociales como la autonomía, la autodisciplina y el reconocimiento del otro.

1.5 Delimitación y limitaciones

La investigación se realiza en el Colegio Castilla perteneciente a la localidad de Kennedy en la ciudad de Bogotá, Colombia. La institución es de carácter oficial y atiende aproximadamente a 3600 estudiantes desde el grado preescolar a 11 de educación media, de entre estos estudiantes se tomará como población objeto de investigación el curso 402, compuesto por 34 estudiantes, con 16 niñas y 18 niños, en edades entre los 8 y los 10 años. A partir de la observación los niños y niñas se han caracterizado por ser sociables y alegres y con habilidades comunicativas correspondientes a su edad. Los niños y niñas hacen parte de familias nucleares normales, compuestas en su mayoría por padres y hermanos, cuyos ingresos dependen del trabajo asalariado en empresas, como por actividades desarrolladas por la misma familia para aportar recursos en el hogar.

La investigación se realiza desde la última semana del mes de mayo hasta finales del mes de agosto del 2020, en el contexto de la situación excepcional de crisis sanitaria, económica y social ocasionada por la pandemia global de coronavirus COVID-19. El contexto de la pandemia y las medidas sanitarias de cuarentena imponen una evidente limitación a la investigación, ya que no existe posibilidad de clases presenciales en el aula, pero, al mismo tiempo, la necesidad de educación virtual ha demostrado la utilidad del uso de las TIC ya que posibilitan el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en espacios virtuales y tiempos que se extienden en la vida cotidiana de los estudiantes. Por el contexto de la pandemia por COVID – 19, la investigación se encuentra limitada al uso exclusivo de las TIC a través de medios virtuales, desarrollando allí su potencial motivacional, recurriendo al apoyo de las familias en el hogar para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje.

1.6 Definición de términos

Motivación: Según la definición de Morón la motivación escolar es el proceso psicológico de atracción hacia las actividades académicas y supone la acción de los estudiantes para alcanzar objetivos (Morón, 2011). Gamboa, García y Ahumada complementan esta definición al afirmar que la motivación supone siempre un interés que puede ser promovido en el aula. La falta de la misma implica carencia de interés en los contenidos curriculares, mientras que una adecuada motivación fortalece este interés y contribuye al desarrollo de la autonomía estudiantil. (Gamboa, García y Ahumada, 2016).

TIC: Son las Tecnologías de la Información y la Comunicación que, de acuerdo con Cabero, pueden ser definidas como las nuevas formas tecnológicas que permiten acceder, generar y transmitir información, ampliando con ello las posibilidades humanas de comunicación (Cabero, 2007). Como herramienta de comunicación las TIC abren múltiples posibilidades de acción educativa ya que incitan los sentidos y la imaginación, promueven el desarrollo intelectual y motivan a los estudiantes. (Pérez, Gil y Álvarez, 2015)

Juego o lúdica: Para Piaget el juego es anterior al lenguaje, es la forma de actividad que acompaña el ejercicio funcional de casi toda tendencia, fortaleciendo con ello el aprendizaje. De los 2 a los 7 años aparece el juego simbólico o de imitación que responde a tendencias ególatras, pero desde los 7 años el juego se establece a través del reconocimiento de reglas colectivas, lo que fortalece los procesos de socialización (Piaget, 1999).

Proceso de enseñanza aprendizaje: La enseñanza debe ser entendida como una práctica relacionada siempre con el aprendizaje y, este último, debe ser comprendido como aquel que surge a partir de un proceso comprensivo que involucra el intercambio de conocimientos, saberes y experiencias entre el docente y los estudiantes, mediados por estrategias pedagógicas y didácticas (Meneses, 2007).

Capítulo 2. Marco Teórico

Para el desarrollo de esta investigación se recurre a las herramientas conceptuales aportadas por las teorías constructivistas de la psicología y la educación de Lev Vygotsky y Jean Piaget, en la medida en la que ambos autores ofrecen una perspectiva teórica que permite comprender el proceso particular de desarrollo de la percepción, las funciones afectivas, las habilidades cognitivas y de socialización que hacen posible el proceso de enseñanza aprendizaje para la segunda infancia comprendida entre los siete (7) y los 12 años. Ambos autores permiten abordar el valor del lenguaje, la motivación, el juego y la imaginación para el desarrollo de las estructuras psíquicas y cognitivas y, por último, permiten comprender el importante papel que juega la asimilación de los medios de expresión y comunicación tecnológicos en los procesos de aprendizaje.

Se aborda el problema de la motivación al interior de las condiciones generales, leyes y dinámicas del desarrollo cognitivo infantil, luego se busca comprender el papel del lenguaje y la imaginación para el desarrollo del aprendizaje, se aborda el papel del juego, no solo como didáctica, sino como elemento central que hace posible el desarrollo de las habilidades humanas para, por último, indicar de qué modo pueden ser introducidas las TIC para el fortalecimiento de la motivación.

2.1. El juego y la motivación en el desarrollo cognitivo infantil desde la perspectiva constructivista de Piaget

Los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación deben realizarse en concordancia con las diferentes etapas del desarrollo cognitivo, afectivo y social de los estudiantes ya que, para cada etapa, existen condiciones y necesidades muy particulares de los

infantes, de modo que los objetivos, estrategias y herramientas pedagógicas deben adecuarse a las diferentes etapas del desarrollo infantil.

Se intenta aquí comprender de manera general los mecanismos y dinámicas que en Piaget determinan todo el proceso constructivista del desarrollo humano, para luego detenerse en las funciones estructurales de la primera y segunda infancia.

2.1.1 La motivación y el desarrollo general de la estructura cognitiva según Piaget

Para Piaget el proceso del desarrollo humano está determinado por su tendencia al equilibrio, de manera que todo el proceso en su conjunto, como cada etapa particular, deben ser entendidas como el esfuerzo de las funciones y habilidades por restaurar o alcanzar un equilibrio sustentado en las condiciones orgánicas y mentales del ser humano (Piaget, 1991, p. 11). En cada etapa del desarrollo de las funciones intervienen elementos variables, elementos que aparecen, cumplen su función, para luego dar paso a nuevos elementos y funciones, cada uno sustentado en el estado anterior, de modo que se trata de un proceso progresivo que va desde el desarrollo de las funciones más simples hasta la construcción de las funciones más complejas. Existen también elementos funcionales generales, constantes, que intervienen y determinan todo el proceso, generando los mecanismos necesarios para el paso continuo de una etapa a otra desde el nacimiento, la infancia y la adolescencia hasta la etapa adulta. Entre las variables y los elementos constantes, en contraste con el desarrollo orgánico que tiende a una mayor estabilidad, Piaget define el desarrollo mental y psíquico como aquel que tiende a un “equilibrio móvil”, en donde el proceso de construcción cognitiva permite el ajuste de cada parte de la estructura para cada momento de desarrollo (Piaget, 1991).

Los elementos funcionales constantes acompañan el desarrollo cognitivo desde la infancia hasta la madurez, de modo que están presentes durante toda la vida. Entre estos elementos está la inteligencia que en todas las etapas de desarrollo busca comprender y

explicar, pero también está la acción funcional que determina la organización de cada estructura psíquica y cognitiva. La acción psíquica y cognitiva responde al interés y surge como respuesta a una necesidad, esta última no es otra cosa que la necesidad de restaurar el equilibrio de la estructura psíquica y cognitiva que se ha visto alterada por las transformaciones internas de carácter orgánico y psíquico o por las transformaciones que tienen origen en el mundo exterior (Piaget, 1991).

Así, el hambre altera el equilibrio psíquico y orgánico y requiere de una acción que lo restablezca, del mismo modo que un problema teórico requiere una acción que lo resuelva. El paso de una etapa del desarrollo a la siguiente surge también por una necesidad que requiere una serie de acciones que permitan, no solo recuperar el equilibrio perdido, sino que se busca siempre llegar a un estado de reajuste y equilibrio más estable que el anterior, avanzando así de manera progresiva (Piaget, 1991).

El mecanismo general que parte de la ruptura del equilibrio, que establece la necesidad y el interés de su reajuste, que motiva la acción psíquica y cognitiva y que, por último, solo detiene la acción cuando se presenta la satisfacción de la necesidad con el reajuste del equilibrio perdido, no logra explicar más que un mecanismo que recorre y anima todas las etapas del desarrollo, pero es ineficiente para explicar el contenido de cada estructura particular, pues en cada momento concreto del desarrollo psíquico la acción se encuentra motivada por necesidades y problemas específicos (Piaget, 1991).

Desde Piaget, el problema de la motivación para despertar el interés en la realización de acciones psíquicas e intelectuales se encuentra al interior del mecanismo general de la necesidad de reconfigurar la estructura psíquica para encontrar un equilibrio. A partir de los problemas que se le plantean a la estructura psíquica e intelectual surge la necesidad de encontrar una solución, la urgencia de desencadenar una serie de acciones, de comprensión y explicación, que deben ser aprovechadas en el proceso de aprendizaje de los contenidos

curriculares. Pero, además, las herramientas teóricas que brinda el constructivismo de Piaget permiten comprender que el problema de la motivación no es un asunto accesorio y exclusivo para el aprendizaje de contenidos curriculares, este es solo un caso particular, de manera general es el móvil que surge a partir de todas las necesidades humanas que requieren satisfacción, hace parte de los mecanismos generales del desarrollo cognitivo de la infancia a la madurez intelectual y es condición para el desarrollo de todos los actos progresivos que permiten transformar la estructura psíquica e intelectual.

El niño, al igual que el adulto, no ejecuta ningún acto, exterior o incluso totalmente interior, más que impulsado por un móvil, y este móvil se traduce siempre en una necesidad (una necesidad elemental o un interés, una pregunta etc.). Ahora bien, tal y como ha demostrado Claparède, una necesidad es siempre la manifestación de un desequilibrio: hay necesidad cuando algo, al margen de nosotros o en nosotros mismos (en nuestro organismo físico o mental) se ha modificado, y se trata de reajustar la conducta en función de este cambio. (Piaget, 1991, p. 15)

En la búsqueda de satisfacción, la necesidad motiva la realización de conductas y comportamientos psíquicos que asimilan nuevos elementos del mundo exterior a la estructura psíquica ya constituida, en un proceso de adaptación tan amplio que abarca las funciones relacionadas con la percepción, la afectividad, la memoria, el pensamiento y la inteligencia lógica. Así, la necesidad no solo motiva la asimilación de nuevos conocimientos, además toda la estructura psíquica se amplía por este mecanismo y, al hacerlo, se ajusta, genera nuevos acomodamientos y se transforma, avanzando a un nuevo estadio de desarrollo (Piaget, 2019).

En el caso concreto del proceso de aprendizaje escolar, el problema de la motivación se encuentra en el reconocimiento de los hechos, prácticas y acontecimientos que pueden plantearse como problema para la estructura psíquica y cognitiva de la infancia, de modo que genere en los estudiantes la necesidad de resolver problemas inherentes a los contenidos

curriculares, para lo cual es indispensable reconocer las funciones estructurales propias de cada estado de desarrollo y no solo, como bien dice Piaget, su mecanismo general. (Piaget, 1991).

El reconocimiento de las particularidades de cada estado del desarrollo cognitivo y psíquico no es otra cosa que el reconocimiento de las variables funcionales que configuran cada momento de este desarrollo. Si bien el interés hace parte del mecanismo general y contante, esta toma cuerpo en intereses variables y concretos para cada estado de desarrollo. El juego está siempre presente a lo largo de la vida, pero varía del niño al adulto, de la misma forma que es distinto en cada etapa del desarrollo infantil. La búsqueda de explicaciones comprensivas se modifica de acuerdo al grado de desarrollo intelectual. En general para Piaget cada estructura del desarrollo psíquico está conformada por múltiples funciones variables que se pueden dividir en dos (2) grandes grupos: el grupo afectivo y el grupo intelectual. Mientras que cada grupo debe ser comprendido de acuerdo al ejercicio funcional en dos dimensiones: el individual y el social (Piaget, 1991).

En este proceso progresivo del desarrollo psíquico e intelectual Piaget reconoce seis (6) momentos centrales en el desarrollo de la estructura psíquica:

- 1- Etapa dominada por tendencias, instintos y emociones heredadas.
- 2- Etapa dominada por las primeras costumbres motrices y primeras percepciones organizadas.
- 3- Etapa dominada por la inteligencia sensorial o motriz. Aparición de la regulación afectiva elemental y las primeras fijaciones exteriores de la emotividad.
- 4- Etapa de inteligencia intuitiva, aparición de sentimientos interindividuales, espontáneos y relaciones sociales de sumisión al adulto.
- 5- Etapa donde se da inicio a las operaciones intelectuales concretas y las operaciones lógicas. Aparición de los sentimientos morales y sociales de cooperación.

- 6- Etapa donde se da inicio a las funciones mentales abstractas. Formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual.

De estas seis (6) etapas, las primeras tres (3) corresponden al periodo prelingüístico y de pre pensamiento que se desarrolla rápidamente desde el nacimiento hasta el año y medio o hasta el segundo año de vida. La etapa cuatro (4) corresponde a la primera infancia que va de los dos (2) a los siete (7) años, la etapa cinco (5) corresponde a la segunda infancia que va de los siete (7) a los doce años (12) y, por último, la etapa seis (6) que comienza desde la adolescencia hasta la etapa adulta, cuando se presenta la madures orgánica y de la estructura psíquica e intelectual (Piaget, 1991).

2.1.2 El juego como motivación para el desarrollo de las particularidades psicológicas y cognitivas de la segunda infancia en Piaget

Dado que la investigación se concentra en niños de 8 a 12 años, que corresponden al periodo de la segunda infancia de acuerdo al desarrollo infantil establecido por Piaget, es necesario detenerse en esta etapa de manera que, a partir de las determinaciones cognitivas, afectivas y de socialización generales en este periodo, sea posible establecer las estrategias pedagógicas adecuadas para la introducción de las TIC como prácticas motivacionales.

Las etapas del desarrollo infantil hacen parte de un proceso progresivo, en el cual cada una está sustentada en la anterior, de manera que la comprensión de la segunda infancia, de los 7 a los 12 años, debe hacerse en contraste con la etapa precedente que corresponde a la primera infancia que va de los dos (2) a los siete (7) años.

Para Piaget el desarrollo de funciones centrales como la inteligencia, la afectividad y el pensamiento obedecen a las formas de adaptación y socialización de los niños en cada etapa, pues en este proceso de adaptación se completan y se extienden las estructuras de la etapa anterior y se reorganiza la nueva estructura psicológica y cognitiva. Pues bien, en este

paso de la primera a la segunda infancia el juego tiene un papel central, ya que su actividad permite el proceso de socialización necesario para que el niño pueda transformar su estructura psicológica y cognitiva, realizando los ajustes que permiten alcanzar un estado superior de equilibrio (Piaget, 1991).

De manera general Piaget define el juego como la forma de actividad inicial de casi toda tendencia, por lo que su ejercicio es indispensable para el desarrollo de las funciones que conforman toda la estructura psíquica (Piaget, 1991). De todo esto que desde la perspectiva de Piaget el juego no pueda ser pensado solo como un instrumento para el aprendizaje de contenidos académicos en el aula, sino que debe ser comprendido como aquel que no solo motiva el desarrollo de las funciones sociales, cognitivas y afectivas que permiten el tránsito de una etapa a otra en el proceso progresivo de desarrollo infantil sino que, además, al permitir el ejercicio de casi toda función, ocupa un lugar privilegiado como fundamento necesario para la construcción de toda la estructura psíquica desde el nacimiento hasta la edad adulta.

Así, para Piaget el juego es previo a la aparición del lenguaje, se encuentra en el ejercicio de las actividades sensitivas y motrices de las primeras etapas de desarrollo, actuando en función del desarrollo psíquico de manera previa a la aparición del pensamiento y la actividad social, como puro ejercicio motriz sin pensamiento, preparando la estructura psíquica para la aparición del lenguaje, el pensamiento y la socialización posterior (Piaget, 1991).

Si bien para Piaget en el paso del primer año y medio de vida a la primera infancia se encuentra el origen del pensamiento, superando la etapa prelingüística, sin embargo el mundo descubierto por el lenguaje y el pensamiento es constantemente incorporado a su “yo”, de manera que el niño no logra establecer la diferencia entre las actividades privadas de aquellas que requieren colaboración colectiva, le es muy difícil construir una auténtica comunicación, por el contrario el uso del lenguaje se desarrolla como un monólogo. Estos problemas de socialización hacen que el niño se encuentre encerrado en sí mismo y que, por

tanto, mantenga un estado egocéntrico en donde dominan las tendencias compulsivas, la creencia inmediata sin mediación de la reflexión y el egocentrismo intelectual (Piaget, 1991).

En la primera infancia el juego, que posteriormente cumplirá un papel central en el proceso de socialización y, por tanto, en el desarrollo de toda la estructura psíquica, se encuentra aún encadenado por las tendencias egocéntricas inherentes a esta etapa. Se trata del juego como actividad simbólica que cumple la función de imitación, con el cual el niño deforma la realidad motivada por la satisfacción de sus propias necesidades y deseos internos, no es capaz de reconocer a los otros, por lo que, pese a que en un mismo sitio se encuentren diversos niños jugando, en realidad no tienen una auténtica interacción, todos hablan y actúan para sí mismos, sin construir auténticas relaciones de colaboración y sin la aceptación de reglas colectivas.

Se trata pues de un juego sin reglas, en donde el lenguaje interviene en una suerte de pensamiento imaginativo, pero lo central aquí es el juego simbólico, esto es, que el niño juega con símbolos a los que les corresponden signos, pero dado el estado ególatra en el que se encuentra el infante en esta etapa de desarrollo, se trata de signos que solo el niño comprende y que tienen origen en los recuerdos y experiencia vividas del infante. De todo esto que en la primera infancia Piaget define la actividad lúdica como un juego simbólico que representa el polo egocéntrico del pensamiento (Piaget, 1991).

El juego simbólico y ególatra se transforma en la segunda infancia, de manera que se desencadenan las posibilidades de socialización del infante, permitiendo con ello el desarrollo de la comunicación, el pensamiento, el lenguaje y, en general, el desarrollo de toda la estructura psíquica (Piaget, 1991). Lo central aquí es que el infante entra a la vida colectiva en la medida en la que el reconocimiento de reglas en el juego le permite el reconocimiento del mundo objetivo, superando así su anterior estado ególatra (Piaget, 1991).

Con el reconocimiento de reglas en el juego el niño ya no confunde el punto de vista propio con el de los demás, por el contrario, logra disociarlos y coordinarlos, de manera que gana la concentración en las actividades individuales y logra una colaboración efectiva cuando existe vida en común, además, con el reconocimiento de reglas en el juego, los niños ganan control sobre sí mismos en sus relaciones interpersonales. Los avances en la socialización permiten el desarrollo del lenguaje, supera los monólogos con los que en la etapa anterior solo hablaba para sí mismo sin una interlocución real, y adquiere la capacidad de realizar discusiones interpersonales.

Las discusiones que puede establecer con los otros permiten el desarrollo de su pensamiento, puede distinguir su punto de vista y ensayar argumentaciones para defenderlo, del mismo modo que puede reconocer el punto de vista del otro. Logra la conquista de la reflexión, como deliberación interior, de manera que supera la inmediatez en sus respuestas y puede pensar antes de hablar en el uso del lenguaje (Piaget, 1991).

La ruptura con el egocentrismo intelectual, generado a partir de su capacidad para interactuar con los otros a partir del juego, tiene importantes consecuencias para el desarrollo de la inteligencia y la afectividad. Al nivel de la inteligencia le permite el inicio de las operaciones lógicas, de manera que puede construir sistemas de relaciones de coordinación entre objetos y los diversos puntos de vista entre sí, de la misma forma puede establecer relaciones entre intuiciones sucesivas, con lo cual el niño accede a una nueva realidad en donde prima el pensamiento lógico y abstracto. A nivel afectivo, el sistema de coordinaciones sociales inherentes al juego, le permiten la conformación de una moral de la cooperación y la autonomía personal (Piaget, 1991).

En resumen, para Piaget el juego, en tanto que acompaña el ejercicio de casi todas las funciones desde su origen, permite el desarrollo de la estructura psíquica desde las primeras etapas en el primer año de vida hasta la madures. El juego se encuentra a la raíz de los procesos

de socialización y asimilación del mundo exterior, por lo que permite el desarrollo de la dimensión cognitiva y afectiva de la estructura. En la medida en la que el niño va avanzando gracias a la socialización que le permite el juego, este último también se desarrolla, de manera que en Piaget el juego no siempre es el mismo, sino que responde y se transforma de acuerdo a las diferentes necesidades y motivaciones en cada etapa de desarrollo.

Desde el nacimiento hasta los dos años de vida se trata de un juego sin pensamiento, centrado exclusivamente en el ejercicio de la actividad motriz y sensitiva. En la primera infancia se trata del juego sin reglas como actividad simbólica, usa el símbolo y su signo correspondiente como algo que surge de sus propios recuerdos y experiencias, por lo que el signo es aquí entendible solo por el infante y, por último, a través del juego el niño deforma la realidad de acuerdo a sus propias motivaciones y deseos, sin que logre el reconocimiento de la realidad objetiva.

En la segunda infancia, el juego tiene por función la liberación de la etapa egocéntrica a través del reconocimiento de las reglas colectivas, lo que permite el paso al reconocimiento de la realidad objetiva e interindividual, lo que permite el desarrollo del pensamiento y la afectividad.

2.2 Juego y motivación en la perspectiva constructivista de Vygotsky

En el presente apartado se busca comprender el papel de la motivación en Vygotsky que, de manera similar a Piaget, su valor para la educación no se encuentra solo en la manera como la motivación puede ser utilizada en los procesos de enseñanza aprendizaje de contenidos curriculares, sino que, sobre todo, la motivación debe ser comprendida desde su papel central en el desarrollo de las conductas y la estructura psíquica y cognitiva. En este punto muy general ambos autores coinciden, sin embargo, como se verá, en la manera como las funciones

psíquicas responden a los diferentes estímulos y motivaciones, ya dada desde transformaciones externas o internas, es distinta en ambos autores.

Por otro lado, se busca comprender el valor del juego en Vygotsky en el proceso de desarrollo psíquico y cognitivo. De nuevo aquí se intenta poner de manifiesto las profundas diferencias entre Vygotsky y Piaget, para desentrañar cuál de las dos perspectivas resulta más útil a la hora de elaborar estrategias pedagógicas que incentiven la motivación estudiantil para la infancia entre los ocho (8) y los 10 años, tal y como se propone como problema de la presente investigación.

2.2.1 La motivación y el desarrollo general de la estructura psíquica y cognitiva en Vygotsky

Pese a que Vygotsky y Piaget hacen parte del mismo paradigma constructivista en psicología y educación, en diferentes puntos se distancian, así en su consideración del proceso general de desarrollo de las conductas Vygotsky cuestiona que Piaget no articuló el uso del lenguaje con la actividad práctica, sino que, por el contrario, los concibió como si tuvieran dos caminos de desarrollo separados. Para Vygotsky este error no le permitió a Piaget ver el importante papel que tiene la articulación del lenguaje y la actividad práctica en la solución de problemas motivados por el mundo exterior, por lo que no pudo comprender sus consecuencias para el desarrollo posterior de la conducta y el pensamiento del infante como, además, lo llevó a demeritar el papel del lenguaje en el desarrollo de los procesos de socialización en la primera infancia pues, como ya se explicó, para Piaget el lenguaje en esta etapa del desarrollo reconstruye siempre un monólogo que no le permite al niño reconocer la realidad objetiva ni interactuar con ella. Así lo dice Vygotsky:

Aquellos que se dedican al uso de la inteligencia práctica, así como los que estudian el desarrollo del lenguaje, a menudo no logran vislumbrar la interacción de estas dos

funciones. En consecuencia, la conducta adaptativa de los niños y la actividad de utilizar signos se tratan como fenómenos paralelos; este punto de vista nos lleva al concepto de Piaget de lenguaje “egocéntrico”. Este no atribuía al lenguaje un papel importante en la organización de las actividades del pequeño, no subrayaba sus funciones comunicativas, aunque se viera obligado a admitir su importancia práctica (Vygotsky 2009, p. 47).

Lo importante en esta discusión es comprender el valor que juega la motivación en Vygotsky dentro del proceso general de desarrollo de las formas complejas de conducta, lo cual lleva al problema de la articulación de la actividad práctica y el lenguaje, pues es a partir de la motivación interna del infante, generada a partir de los problemas que le plantea el mundo exterior para el logro sus deseos, que este articula el lenguaje y la actividad práctica lo que, como se verá, desemboca en profundas transformaciones para el desarrollo de la pensamiento y la afectividad del infante.

Para Vygotsky el lenguaje y la actividad práctica, entendida como la actividad para enfrentarse a la resolución de problemas planteados por el mundo exterior, tienen dos caminos separados, sin embargo, la motivación interna para la solución de estos problemas lleva a que el lenguaje e inteligencia práctica se articulen, lo que para Vygotsky constituye el evento más importante en la historia del desarrollo intelectual humano.

El deseo, como la motivación para enfrentar y resolver problemas, se encuentra de manera permanente en el infante, pero con la aparición del lenguaje el niño transforma por completo la actividad práctica con la cual busca la satisfacción de su deseo en el mundo exterior. El acontecimiento es tal que esta relación entre el lenguaje y el mundo exterior se constituye para Vygotsky en aquello que distingue al ser humano de los demás animales, esto es, aquello que hace que el hombre sea como tal hombre (Vygotsky, 2009).

2.3 La práctica docente usando tecnologías y la influencia de Piaget y Vygotsky.

Las manifestaciones de juego están ligadas a la motivación, en la infancia, estas se generan en su mayoría de manera espontánea, creando lazos de afectividad entre los participantes, y a su vez es un proceso muy complejo a nivel psicológico. (Secadas, 2018)

Con la evolución constante de las TIC, a nivel social, se han modificado las formas en que las personas se enfrentan a la información, así como las formas de comunicarse con otros, dándose un cambio a nivel total en la sociedad, lo cual conlleva una nueva alfabetización, dirigida a las nuevas tecnologías, puesto que estas ya forman parte de la vida cotidiana. (Reyero, 2019)

Con estas múltiples y variadas formas de uso de las TIC en la vida diaria, no podía dejarse de lado la escuela, que es el sitio donde las personas comparten gran parte de su tiempo y generan interacciones sociales con sus pares y con muchas más personas, este espacio también está sujeto a ser permeado por las tecnologías, nutriéndola y generando nuevas formas de desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Debido a lo anterior, las personas tienen una interconexión social mayor, generándose interdependencias, y lo cual permite a los estudiantes y profesores compartir sus saberes, sentires, visiones, dudas y recursos, lo cual es útil desde una perspectiva constructivista, donde los profesores se benefician al crear comunidades donde comparten recursos didácticos, metodologías, y resultados de sus experiencias educativas. Esto genera un mundo virtual que beneficia a las personas en general. En pocas palabras, el carácter globalizador de las TIC favorece la vida en grupos y la interdependencia de los mismos. (Ibidem, 2019)

2.4 El valor del juego en el desarrollo cognitivo.

En la infancia los procesos de creación de los niños tienen una apreciación más clara cuando juegan, porque se usan muchos mecanismos de pensamiento ligados a la imaginación.

En estos juegos, se usa mucho la reproducción de sus vivencias y cosas que han visto, Sin embargo, esta reproducción nunca se hace completamente iguales a cómo sucedieron en la realidad. De esta manera el juego es una combinación y transformación, para crear una nueva realidad. Vygotsky (1999) afirma que “el deseo de los niños de crear es tan actividad de imaginación como el juego”.

Es así como el juego se convierte en un valor agregado, donde aparte de recibir una satisfacción, el niño ejercita y modela sus fuerzas y aptitudes. Las actividades lúdicas se convierten en una forma de enseñanza vivencial, que ayudan a formar el carácter y la comprensión que tienen las personas de su entorno. Es así como el juego influye también en el desarrollo de sus procesos cognitivos, y de pensamiento, y potencia esas habilidades en la medida que estas son estimuladas con las emociones de la vivencia diaria (Vygotsky, 1999).

Para Piaget (1992) Las experiencias físicas conducen al niño a una etapa que el denomino la fase de la inteligencia representativa y tiene dos (2) momentos: La referente al pensamiento intuitivo (entre los seis y los siete años) y la de pensamiento operatorio concreto (entre los diez y once años). Y es de este modo que el niño coordina acciones donde actúa orden en su desarrollo de movimientos (Piaget, 1992).

En el primer momento, el niño es una herramienta del juego, donde al preguntarse acerca del mundo que lo rodea inicia a darle un orden lógico a las cosas de su realidad. En el segundo momento, El niño reduce su egocentrismo, y se vuelve un ser más sociable, y aprende a corregir sus errores volviendo al punto de partida, y recreando las situaciones para lograr un objetivo que sea acorde a sus motivaciones y objetivos de logro.

Según Piaget (1992), Los niños adquieren las bases del conocimiento científico cuando manipulan los objetos de un ambiente de manera espontánea, donde esta última es un elemento que brinda libertad:

No se puede negar que sin una manipulación de objetos el niño no llegaría a construir las correspondencias uno a uno que sirven para elaborar un número entero y para descubrir que una suma de objetos será siempre la misma cualquiera que sea el orden de enumeración (Piaget, 1992, p. 32).

De esta forma, cuando un niño juega con objetos se está permitiendo una potencialización de su ser y una construcción de sus conocimientos cognitivos. Además, el juego tiene que ver con las formas de adaptación, porque las lúdicas al ampliar el mundo que el niño conoce, le da nuevas herramientas de interacción con el mismo. (Padilla, 2012)

Así mismo, Como estamos hablando de niños entre los 8 a 10 años, son niños que se encuentran en el Estadio de las operaciones concretas, el tercero de los cuatro estadios de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget el cual ocurre entre las edades de siete (7) y 11 años. En esta etapa pueden aplicar mecanismos de comprensión en objetos concretos, y donde los objetos con los que el niño no ha tenido contacto siguen siendo objetos fantasiosos para ellos. (Piaget, 1992)

Generalmente, el juego se acompaña de componentes emocionales, porque los niños asocian el juego a aspectos de la diversión y el ocio, donde son situaciones que los hacen sentir bien. Estas situaciones son muy beneficiosas para el aprendizaje puesto que el niño está comprometido su nivel de concentración en lo que hace o ejecuta es muy alto, de esta forma construye significados más profundos y esto favorece el aprendizaje y comprensión. (Toledo, Mejía, 2015).

El juego, tiene una estrecha relación con los valores que se generan socioculturalmente en el entorno donde este crece, Toledo (2015) dice que la imitación y juegos de rol son relevantes porque identifican los grupos culturales, los cuales generan variantes culturales, y procesos de desarrollo diferentes en los niños.

2.5 El uso de medios tecnológicos para la educación.

Las TIC y su integración en la vida diaria de las personas, han sido un fenómeno que se ha estudiado mucho en las últimas décadas, Y en los últimos años se ha generado una gran preocupación por las entidades de educación, por mejorar la misma usando estas nuevas tecnologías. (Molina, Morales, Rodríguez, 2019).

Actualmente los docentes generalmente enfrentan varios desafíos como: Tamaño grande de grupos de enseñanza, Manejo de la cultura de aula y escolar Organización de temas y creación de actividades significativas para los estudiantes, Mantener el proceso de auto mejoramiento como educador.

También debe tener en cuenta el balance de las actividades de la lección, poseer buena administración del tiempo para desarrollarlas, las diferentes formas de motivación en el aula, entre otros. Esos desafíos son los pilares que construyen el perfil profesional de los docentes. Así que, el maestro no se convierte sólo en una enciclopedia de conocimientos, sino que también debe buscar maneras de mediar ese conocimiento, comprendiendo y buscando la mejor forma de acceder a los estudiantes.

Además, un maestro debe tener vocación y motivación para llevar a cabo con esta exigente, pero gratificante profesión. Así, los educadores deben ser dinámicos, y conscientes de las necesidades de los estudiantes y de esa manera, esos elementos son los que conforman y dan base a la construcción de profesores reflexivos y analíticos. (Rodríguez, 2018)

2.5.1 Importancia de la didáctica en el contexto de la formación y uso de nuevas tecnologías.

La Didáctica es un arte porque actúa en situaciones de gran complejidad e impredecibilidad, porque requiere de juicios basados en el curso de la acción y porque los fines

son generados durante el mismo proceso. La enseñanza se concibe como un arte, como un proceso dialéctico de ideas y prácticas (Westbury, 2007).

La Didáctica no se limita, por un lado a los métodos y estrategias para la instrucción, y por otro, a la elección y aplicación de una teoría de aprendizaje; sino que la Didáctica se inserta en las situaciones reales de enseñanza-aprendizaje para indagar y proponer la organización de las condiciones externas del aprendizaje y el control del modo de interacción de éstas con las condiciones internas, una vez especificadas, durante todos los procesos que jalonan el aprendizaje con objeto de producir unos resultados determinados que supongan el desarrollo y el perfeccionamiento de las propias condiciones internas, conocidas como la estructura cognitiva de la persona (Roith, 2015).

Es importante resaltar que la producción de materiales atractivos para los estudiantes, se constituyen en un aporte al proceso de formación que acompañan al profesor en el desarrollo de actividades escolares y extraescolares, que redundan en mejores procesos de comprensión lectora. Esto implica considerar no sólo aspectos conceptuales, didácticos, técnicos y metodológicos, sino que también invita a reflexionar sobre las características de los materiales con los que permanentemente entran en contacto los estudiantes y sobre los contextos auténticos en los que se desarrollan los actos de comunicación, sean o no verbales (Villa, 2008).

Es de esta forma, que al lograr una integración de las TIC en el aula para que sea provechosa implica también que se debe formar a los docentes, Los cuales sean reproductores de estas prácticas y a la vez puedan generar un sistema de chequeo y evaluación de las mismas, para así crear comunidades de trabajo en las escuelas, ciudades y a nivel global. (Molina, Morales, Rodríguez, 2019)

Según Roblizo y Cózar (2016), La educación, es de un actuar lento cuando se trata de incorporar nuevas tendencias o nuevas formas de trabajo. Pero debido a que las TIC en este momento están inmersas en gran parte de las acciones de la vida diaria, las cuales han comenzado a suplir necesidades básicas de la sociedad, necesita también una escuela que tenga procesos de transformación social en torno a las TIC.

Esta revolución digital, ha hecho que la idea de un aula de clase sin presencia de las TIC sea algo fuera de lo normal. Es así, como el mundo, y las escuelas en general, han debido generar nuevas formas y metodologías para facilitar el uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El mundo escolar ha tenido que hacer frente a numerosos desafíos para afrontar los nuevos cambios, planteando nuevos modelos de aprendizaje, nuevos procedimientos y estrategias didácticas, nuevas metodologías y nuevos recursos que faciliten la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Roblizo, Cózar, 2016)

Es así como actualmente en la mayoría de las escuelas, se han introducido mejoras, incorporando dichas tecnologías, como por ejemplo el uso de tableros inteligentes, computadores, tabletas digitales, y muchos materiales que se hallan en la web, estos recursos digitales didácticos, facilitan y permiten de una manera amable y fácil el desarrollo de muchas habilidades cognitivas, además de obtención de destrezas digitales que se necesitan en la vida diaria.

2.5.2 Las políticas educativas de Colombia: Computadores para educar

Este programa fue creado en el año 2000, y fue una de las estrategias que el gobierno usó para suplir las necesidades de brindar computadores a los colegios públicos y bibliotecas

del país. En esa época una de las preocupaciones del Estado, era la de lograr avances en el uso de las TIC y hacer un mejor uso de estos medios de comunicación y también de la información. (Escorcia, Jaimes, 2015)

Es así como se generan estrategias para que los estudiantes hagan uso de estas tecnologías, en el caso específico de Bogotá, la Secretaría de Educación (SED) creó varias propuestas, entre ellas se realizó por varios años una carrera de observación digital, llamada Ciberodisea, la cual convocaba a los niños a hacer búsquedas en la web para responder preguntas y con base en los resultados se les otorgaban premios a los estudiantes y a los colegios que resultaban ganadores. (El tiempo, 2002)

Todos esto muestra que las TIC tienen una gran cantidad de posibilidades de uso de la información, Especialmente en el ámbito de la enseñanza, Y actualmente no son herramientas pasivas, sino que se han vuelto en una de las herramientas de más uso y difusión en la sociedad. Este tipo de mediaciones tecnológicas cambian el modo de percibir el mundo. Con las TIC se puede promover trabajo cooperativo, y potenciar muchas habilidades, un ejemplo de esto es la capacidad para poder realizar varias tareas al tiempo, así como la producción de nuevas formas de acceder a los saberes.

2.5.3 Procesos de enseñanza aprendizaje a partir de las TIC

El aprendizaje y la enseñanza son procesos donde las emociones juegan un papel principal: hay emociones que facilitan o dificultan el aprendizaje. No hay ningún aprendizaje o valores si no hay emoción, porque todo lo que aprendemos involucrando las emociones, se mantiene por más tiempo en la memoria. Los niños aprenden mejor cuando pueden manipular, asociar y establecer relaciones entre los diferentes elementos que se encuentran en su contexto cercano, es de esa manera que estamos permitiéndoles aprender a aprender. (Rodríguez, 2018)

Los niños desde una edad muy temprana no son simples observadores pasivos, registrando la apariencia superficial de las cosas. Por el contrario, ellos construyen sistemas explicativos - teorías implícitas - para organizar sus conocimientos. Tales teorías implícitas contienen principios causales y las relaciones causales; Estas teorías permiten a los niños a predecir, explicar, razonar sobre los fenómenos relevantes y, en algunos casos, intervenir para cambiarlos. Tan sólo en su primer año de vida, los bebés desarrollan incipientes teorías sobre cómo el mundo de las personas, otros seres vivos, objetos y números funcionan.

Es importante señalar que estas teorías no son simplemente aisladas formas de conocimiento, sino que desempeñan un papel profundo en la vida cotidiana y posterior educación de los niños. (Transforming the Workforce for Children Birth Through Age 8: A Unifying Foundation, 2015)

Piaget también hace una distinción entre los tres tipos de conocimiento que una persona llega a poseer, el conocimiento físico, el conocimiento social y el conocimiento lógico – matemático (Piaget, 1932, 1972).

2.5.3.1 Conocimiento Físico

Es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo, la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: un lápiz, un juguete, etc.

2.5.3.2 Conocimiento Social.

Puede ser dividido en convencional y no convencional. El convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de este conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los fines de semana no hay que estudiar, que hay que saludar a los demás, el lenguaje que se habla, los días feriados (día de la madre, día del padre...), entre otros.

El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

El conocimiento social está basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con los otros. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

2.5.3.3 Conocimiento Lógico - Matemático.

Es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto. De hecho, se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. Por ejemplo, si se ve un círculo azul y uno verde, se piensa en la relación de semejanza entre estos, esta relación se crea no en los objetos sino en el interior del individuo. Este tipo de conocimiento no es observable, se construye en la mente cuando se

realizan interacciones con los objetos, teniendo en cuenta que estos conocimientos no se olvidan porque provienen de la experiencia vivida.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el conocimiento físico y el social dependen del lógico-matemático que es el que define ciertas reglas de asociación y diferenciación que sirven de base para los otros tipos de conocimiento. El conocimiento lógico – matemático no se puede enseñar puesto que nace de la propia experiencia y vivencia de la persona. Así a medida que la persona tiene contacto con su entorno físico, y comparte con los demás, puede estructurar mejor su conocimiento lógico - matemático.

Ahora bien, con el uso de las TIC estos conocimientos pueden ser usados y comprendidos de una manera más sencilla, al existir gran cantidad de formas para acceder al mismo conocimiento, dándole así a los niños posibilidades de interiorizar los conocimientos de múltiples formas, de acuerdo a sus necesidades y características particulares.

También, los educadores tienen diferentes maneras de adaptar y reformar el proceso educativo. El uso de las TIC está tomando más importancia en la sociedad, y la educación y las escuelas no son la excepción. Así que, más que un cambio tecnológico, es un cambio cultural. Los profesores también tienen que adoptar estas nuevas tecnologías y hacerlas también parte de sus prácticas diarias. Las TIC son poderosas herramientas de la motivación, no sólo porque son una forma diferente de abordar las clases, sino también porque los estudiantes están en contacto con este tipo de tecnologías todos los días. De esa manera los educadores pueden ser promotores del uso productivo de estas tecnologías.

Es importante para los profesores participar constantemente en procesos de formación y desarrollo, siendo capaces de adaptarse a los cambios en la sociedad, y a la forma en como estos cambios afectan la vida cotidiana de nuestras comunidades. Así, la educación

ahora no está basada solo en resultados académicos, sino también en cómo el entorno escolar contribuye a crear una nueva forma de pensamiento en las comunidades escolares, generando motivación en los miembros de la comunidad, haciéndolos conscientes de cómo pueden beneficiarse y colaborar con los demás, y con las posibilidades que brindan las TIC esto se acentúa aún más, puesto que estas tecnologías brindan un gran abanico de posibilidades a la hora de generar nuevos contenidos y nuevas metodologías de mediación al acceso del conocimiento.

De esta forma, se puede hablar de una construcción de conocimientos en la escuela haciendo uso de las TIC para brindar una mejor adaptación de los estudiantes en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Dicho de otra forma, generar un espacio para que ellos pregunten, discutan, donde ellos se puedan expresar en forma adecuada, y además de eso hagan uso de sus habilidades sociales. (Henaó, & Silvia, 2008).

Frente a esta necesidad de construcción de conocimiento, Delors (1994) citado por Guillén (2008) propuso en el ámbito de la UNESCO, como pilares de la educación las siguientes capacidades básicas: 1. El aprender a conocer, que se refiere a comprender no sólo el desarrollo de la capacidad para acceder a la información, sino también el deseo de conocer en forma permanente, comprender el mundo que lo rodea y sentir el placer de comprender y descubrir; 2. El aprender a hacer que hace referencia a promover el trabajo en equipo, y saber hacer frente a diversas situaciones; 3. El aprender a ser referido a la creatividad y a la capacidad de innovación de cada individuo, considerando su autonomía, capacidades y responsabilidad; 4. El aprender a convivir juntos en pro de desarrollar el conocimiento de los demás, su historia y sus tradiciones. Se podría conjugar estos cuatro pilares básicos, con la posibilidad de que sea el mismo estudiante quien maneje adecuadamente los destinos de su proyecto educativo y su

proyecto de vida, con el fin de observar y tener resultados académicos de mejor calidad y de mayor involucramiento de los estudiantes por sí mismos.

La motivación tiene un papel principal en los procesos de relación entre profesores y alumnos, porque si los maestros están motivados pueden mejorar, planificar y hacer lecciones que podrán disfrutar los alumnos, y en las cuales los estudiantes puedan aprender de una manera más espontánea y no necesitan ser forzados a memorizar conceptos sólo para obtener buenas calificaciones, están motivados debido a que están aprendiendo para la vida.

Un gran desencadenante de la motivación es reflexionar acerca de los resultados inesperados de las actividades, de esta manera los esfuerzos propios son la chispa de motivación y auto mejoramiento. Reflexionando y tratando de averiguar por qué los resultados de la planeación y actividades y planificación se desarrollaron de cierta manera, y buscando qué cosas pueden ser modificadas o cambiadas para tener mejores resultados es uno de los propósitos del proceso reflexivo. Pero el proceso reflexivo por sí solo no es suficiente, tiene que haber motivación y voluntad para continuar trabajando cuando se presentan resultados inesperados, lo que proporciona nuevos caminos para construir y caminar. (Rodríguez, 2018)

¿Cuándo una lección es divertida y productiva? Una donde sólo el maestro habla y los estudiantes garabatean en sus cuadernos en silencio, o una donde los estudiantes constantemente se enfrentan a retos, donde el ruido está permitido, pero es el ruido causado por la motivación, sorpresa y es debido a que los estudiantes están siempre preguntando, investigando, siempre queriendo saber más y profundizar en los temas.

El uso de las TIC, ha tenido muchos cambios los cuales han sido un gran impacto en el área de educación, y pues este impacto depende en gran medida de cómo se usen esas

tecnologías, en que contexto y su finalidad, entonces al ser una gran oportunidad, abre muchas posibilidades, pero también genera nuevas exigencias. (Hermosa del Vasto, 2015).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO publicó en 2019 los estándares de competencia en TIC para docentes, los cuales pretenden ser una guía para las instituciones formadoras de maestros. Este proyecto muestra una serie de pensamientos y enfoques en busca de reformar la educación a través de alfabetismo en TIC y profundizar el conocimiento.

El marco de trabajo de estos estándares se basa en 18 competencias organizadas que giran en torno a un eje de seis (6) aspectos de práctica profesional de los docentes, y la idea es que los docentes generen competencias para usar las TIC en su práctica diaria, brindando una educación de calidad, y a su vez desarrollando competencias en materia de TIC en sus estudiantes. (UNESCO. 2019)

A continuación, se nombran los seis (6) aspectos de práctica profesional definidos por la Unesco: Comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas, Currículo y evaluación, Pedagogía, Aplicación de competencias digitales, Organización y administración, Aprendizaje profesional de los docentes.

La Unesco (2019) dice que, las posibilidades de uso de las herramientas tecnológicas se pueden adaptar de acuerdo al contexto del país y aulas, generándose así un diseño de currículos más flexible. Algunos de los recursos que la Unesco propone como tema de aplicación e innovación en el aula son: Recursos educativos abiertos (REA), Redes sociales, Tecnologías móviles, La Internet de las cosas, Inteligencia artificial (IA), Realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA).

Todos estos recursos muestran un potencial muy grande, y más si se usan al servicio de la educación, porque generan muchas posibilidades y escenarios de oportunidad para que los estudiantes y docentes, generen nuevas formas de acceso al conocimiento y creación de aprendizajes más significativos y aplicables a la vida diaria. (Unesco, 2019)

2.5.3.4 Plan TIC 2018 -2022 Ministerio de Educación

Actualmente el gobierno está en el proceso de elaborar políticas de aprovechamiento de las TIC, en vista que la sociedad actual requiere nuevas competencias por parte de los estudiantes de todos los niveles educativos, y los objetivos de esa política están enmarcados por los siguientes objetivos: Aumentar el acceso a las tecnologías digitales mejorar la conectividad a Internet, Promover la apropiación de las tecnologías digitales en la comunidad educativa, Fortalecer el monitoreo y la evaluación del uso, acceso e impacto de las tecnologías digitales en la educación. (MEN, 2018)

Debido a la situación que se está viviendo a nivel mundial por la pandemia, el uso de las TIC en todos los aspectos de la vida se ha incrementado, y la educación no está exenta de esto, es así como también en este momento, el gobierno se encuentra capacitando a los docentes y generando alternativas para poder garantizar la prestación del servicio educativo, una de estas estrategias se denomina “aprender en casa”, donde no solo se han hecho esfuerzos para que los estudiantes tengan conectividad en sus hogares sino que también se han empleado los medios de comunicación como la televisión, entre otros para complementar la labor de enseñanza.

Capítulo 3. Método

En este capítulo se enmarca el enfoque metodológico que se usó en el desarrollo del presente proyecto, así como los instrumentos que se diseñaron y aplicaron para la obtención de la información necesaria para analizar y dar cuenta a los objetivos de investigación propuestos.

3.1 Enfoque metodológico

La presente investigación es de tipo cualitativa, que busca comprender los fenómenos, observándolos desde una perspectiva donde los participantes se encuentran en un ambiente natural, relacionado a su contexto (Sampieri, 2014).

Por medio de este tipo de investigación, se desarrollarán las pruebas y búsqueda de resultados del presente trabajo de grado enfocados en la investigación acción educativa.

Este tipo de enfoque se escogió luego de hacer un análisis de los índices sintéticos de calidad de las pruebas saber 2018, y las estadísticas de notas de finalización de año, desde los cuales se evidencia que el desempeño académico de los niños puede ser susceptible de mejorar, observando los medios de motivación frente a sus propios procesos cognitivos, los cuales pueden influir en el desarrollo de su desempeño académico. Las TIC actualmente, forman parte de la vida cotidiana y por esto también pueden usarse como medio para soportar la estructura motivacional y de aprendizaje de los niños, puesto que están continuamente usándola y recibiendo y enviando información por medio de estas.

El proyecto está enmarcado en una investigación Acción en Educación (IAE). Elliott (2000), define la Investigación Acción en Educación como un estudio de una situación social, cuyo fin es el de mejorar la calidad de las acciones dentro de la misma. Este tipo de investigación se construye desde y para la práctica, porque pretende mejorar la misma, a través de las transformaciones que se realizan y a la vez busca comprender sus procesos. Adicional a

esto, hace uso de la participación de los sujetos y sus procesos reflexivos para mejorar sus prácticas, usando colaboración grupal, y análisis crítico de las situaciones, que dan cuenta a un espiral de crecimiento a medida que los procesos investigativos se refinan usando ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

Es así como la Investigación Acción en Educación (IAE) en cuanto a su aplicabilidad, permite describir la influencia que tienen las TIC en los procesos de motivación de los estudiantes del grado cuarto. Sumado a ello, se hizo necesaria la observación y el análisis de la participación de los menores, para definir los resultados en las actividades que permiten su aprendizaje académico, la formulación de planteamientos y la explicación de sus conductas estudiantiles y manifestaciones sobre las habilidades académicas que se desarrollan en pro de sus nuevos aprendizajes, dado que la IAE es una herramienta que facilita la elaboración del saber pedagógico. (Elliott, 2000)

El diseño de estudio es, *no experimental*, puesto que es un diseño cualitativo y no se realizará ningún tipo de experimento en la muestra objetivo de esta investigación.

Acorde con esto se usará la investigación acción educativa, la cual según Elliot consta de las siguientes fases:

1. Aclaración y diagnóstico de una situación problemática en la práctica.
2. Formulación de estrategias de acción para resolver el problema.
3. Implantación y evaluación de las estrategias de acción.
4. Aclaración y diagnóstico posteriores de la situación problemática.

Cabe aclarar que este es un modelo en espiral, lo cual permite que se siga reflexionando y corrigiendo para mejorar con cada ciclo que se ejecute.

Siguiendo este orden de ideas, el objetivo es buscar por medio de una reflexión sobre el actuar de la población objeto, enmarcada en situaciones sociales desde sus experiencias con las TIC, la lúdica y los medios audiovisuales y virtuales, y de esta forma ampliar la

comprensión de las problemáticas que giran en torno al proceso motivacional de los niños, quienes son parte activa dentro del proceso de investigación, generando nuevas formas de mejorar la calidad educativa.

3.2 Población

3.2.1. Población y características

La población objetivo son los estudiantes del Colegio Castilla IED, de la localidad octava de Kennedy en la ciudad de Bogotá, la cual, es una institución de carácter oficial y atiende aproximadamente a 1600 estudiantes en la jornada tarde.

Los estudiantes se han caracterizado por su sociabilidad y por poseer habilidades comunicativas correspondientes a su edad. Hacen parte de familias nucleares normales, compuestas mayormente por padres y hermanos, donde sus mayores fuentes de ingresos provienen del trabajo como empleados en empresas, así como actividades generadas por las familias para generar ingresos extras en el hogar.

3.2.2. Muestra

Se tiene como muestra 34 estudiantes del curso 402, quienes son 16 niñas y 18 niños en edades entre los 8 y los 10 años. En la investigación participan todos los niños y niñas como población natural perteneciente al curso 402, de forma probabilística puesto que los estudiantes fueron seleccionados al azar al conformar los grupos de curso al inicio del año escolar.

3.3 Categorización

Tabla 1

Objetivos específicos	Categorías de investigación	Subcategorías	Instrumentos
Indagar como el uso lúdico de las TIC aumenta el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de grado	Enseñanza y aprendizaje	Aprendizaje de conocimientos en las	Cuestionario a estudiantes y

cuarto del Colegio Castilla IED en las diferentes áreas.		áreas de español, inglés y emprendimiento.	padres de familia
Aplicar el uso en forma lúdica de las TIC, en la práctica haciendo uso de la multimedia, para el desarrollo de competencias académicas, sociales y digitales en los niños y niñas de cuarto grado del Colegio Castilla IED.	Motivación y lúdica	Uso lúdico de las TIC en el desarrollo de procesos de competencias digitales y personales.	Cuestionario a estudiantes y padres de familia Observación trabajos realizados por los estudiantes en las clases Aula virtual
Analizar cómo el uso en forma lúdica de las TIC, en la práctica haciendo uso de la multimedia, aumenta la capacidad de los niños del Colegio Castilla IED para desarrollar valores sociales como la autonomía, la autodisciplina y el reconocimiento del otro.	Uso de TIC y aprendizaje	Uso lúdico de las TIC para desarrollar habilidades académicas y sociales.	Cuestionario a estudiantes y padres de familia

Nota. Tabla 1. Descripción de las categorías y subcategorías de investigación. Fuente: elaboración propia.

Esta tabla resume las categorías y subcategorías identificadas en el desarrollo de la investigación, así como los instrumentos que darán cuenta de la recolección de información para su posterior análisis.

3.4 Instrumentos

Se tomó como instrumento la técnica de observación participante, la cual es utilizada comúnmente en investigaciones de tipo cualitativo, donde se contemplan sucesos de una forma natural.

Cómo complemento de la observación se usaron cuestionarios. Según Sampieri (2014), el instrumento más utilizado para recolectar datos e información es el cuestionario, puesto que el diseño de las preguntas lleva a quien las contesta a un proceso de reflexión propia, donde reflejan su sentir ante la situación que se investiga.

Debido a los cambios sociales, como el efecto de la pandemia por Covid-19, estos cuestionarios fueron realizados de forma virtual, además que esta modalidad de aplicación permitió obtener los datos de manera más fácil y brindó un alcance efectivo a los sujetos objetivo de aplicación. (U de A, 2015)

3.4.1. Formato de observación de clases

En este formato se consignan las observaciones, que según Polo (2015), permiten la recolección de información sistemática, las cuales fueron realizadas en las diferentes clases que se llevaron a cabo con los estudiantes durante el proceso de investigación. Dicho formato se diseñó para anotar los puntos relevantes en el desarrollo de las clases, así como los comportamientos observables de los estudiantes y las interacciones en el desarrollo de las actividades.

Se procedió a la observación de las lecciones virtuales sincrónicas con los estudiantes, donde se usaron prácticas (clases en vivo de manera sincrónica, desarrollo de actividades lúdicas online, creaciones multimedia por parte de los estudiantes y acudientes) para incentivar la motivación de estos, así como el análisis de las métricas de las actividades lúdicas virtuales, que fueron herramientas didácticas usadas para el fortalecimiento de la motivación y procesos de aprendizaje de las asignaturas. (Apéndice 1)

3.4.2. Cuestionario a padres de familia y estudiantes

Este cuestionario estructurado, donde las preguntas se aplican de forma uniforme (García, 2002), se diseñó con el fin de recolectar la información acerca de la percepción de los estudiantes de sus procesos cognitivos y motivacionales frente al uso de las TIC, así como el desarrollo de las habilidades de uso de tecnologías para el desarrollo de estas.

Debido a que el proceso llevado a cabo en el desarrollo de las actividades ha sido virtual y por las edades en que se encuentran los estudiantes, se hace necesaria la cooperación y participación de los acudientes, quienes han pasado a tomar principalmente el rol de acompañamiento y asesoría para el desarrollo de las actividades de los niños. (Apéndice 2)

3.5 Validación de instrumentos

Los instrumentos fueron sometidos a la validación por parte de expertos, quienes se encargaron de analizar las preguntas y revisar si cumplían la finalidad acorde a los objetivos propuestos en la investigación, donde se evidencia que las 2 personas realizaron correcciones pertinentes a los instrumentos para luego dar el aval de aplicación. Se realizaron las correcciones y ajustes indicados para la aplicación de los instrumentos, así como la autorización por parte de la institución para la aplicación de los mismos. Los resultados de validación luego de realizar los ajustes pertinentes fueron de aceptación por parte de los evaluadores quienes brindaron su visto bueno para la aplicación de los instrumentos. (Apéndice 3)

3.5.1. Juicio de expertos

Los expertos que validaron los instrumentos, dando un juicio favorable y aval para la aplicación de los mismos fueron **Tatiana Gómez Tibasosa** y **Aura María Estupiñán Sánchez** profesionales que el autor considero idóneos para esta labor. (Apéndice 3)

3.6 Procedimiento

Para conocer los efectos del uso de las TIC, de manera lúdica y creativa en la motivación escolar de los niños y niñas entre 8 y 10 años pertenecientes al cuarto grado, se realizaron prácticas pedagógicas alrededor de aprendizajes de las áreas de emprendimiento, inglés y español.

Estas prácticas que fueron grabadas para su análisis abordaron el trabajo en clases virtuales, y el uso de actividades lúdicas virtuales donde los niños participaron desarrollando juegos de tipo lúdico como complemento de las temáticas vistas en clase, estas se evidenciaron con las métricas de resultados de actividades de las clases. Adicional, se aplicó un cuestionario

Definición de nombre, título problema y antecedentes																		
Definición marco de referencia																		
Elaboración diseño metodológico																		
Diseño y validación de instrumentos de recolección de información (cuestionarios y formatos de observación)																		
Planeación de actividades de clase																		
Observación de actividades de clase																		
Aplicación instrumentos de recolección de información (cuestionarios)																		
Análisis de información																		
Análisis y tabulación de la información																		
Ajustes y revisión del proyecto																		
Autoevaluación de la propuesta																		
Sustentación																		
Fase 1																		
Fase 2																		
Fase 3																		

Fuente: Investigador

3.7 Análisis de datos

Se realizó un análisis de contenidos, el cual permite dar credibilidad a los datos obtenidos en la observación y cuestionarios, para de esta forma, relacionar la información obtenida para analizar y dar soluciones a los objetivos propuestos.

Acorde con Sampieri (2014), para el análisis de los datos cualitativos, primero se recolectan los datos, y luego se analizan, acorde a un procedimiento estandarizado, donde se hace un análisis de confiabilidad y validez.

Debido a estas razones, el análisis es un proceso de suma importancia cuando se organizan los datos e información, y para esto se realiza revisión de los materiales obtenidos y los productos entregados (productos multimedia, cuestionarios, métricas de uso de herramientas lúdicas virtuales) por los estudiantes en las diferentes actividades realizadas.

En este orden de ideas, los datos obtenidos se ordenarán, y se clasificarán haciendo uso de cuadros y gráficos, que se analizarán y darán herramientas para llevar a cabo una mejor interpretación del fenómeno en estudio, en este caso la influencia de la lúdica y las TIC en la motivación de los estudiantes.

4. Análisis de resultados

Una vez recolectada la información, y aplicados los instrumentos correspondientes, se realizó el tratamiento de los datos para su análisis, esto con el fin de obtener los resultados que permitan dar respuesta a los objetivos planteados en la presente investigación.

Para el inicio de este ejercicio primero exploraremos los resultados de los instrumentos planteados. Iniciaremos con el desarrollo del primer objetivo, en el cual se indaga como el uso lúdico de las TIC influye el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de grado cuarto del Colegio Castilla IED.

Para dar respuesta a este objetivo inicialmente se parte de un análisis del desempeño tomado de los resultados de las pruebas estandarizadas (Pruebas Saber 3) de los estudiantes para comparar con los resultados que se obtuvieron con la información recolectada.

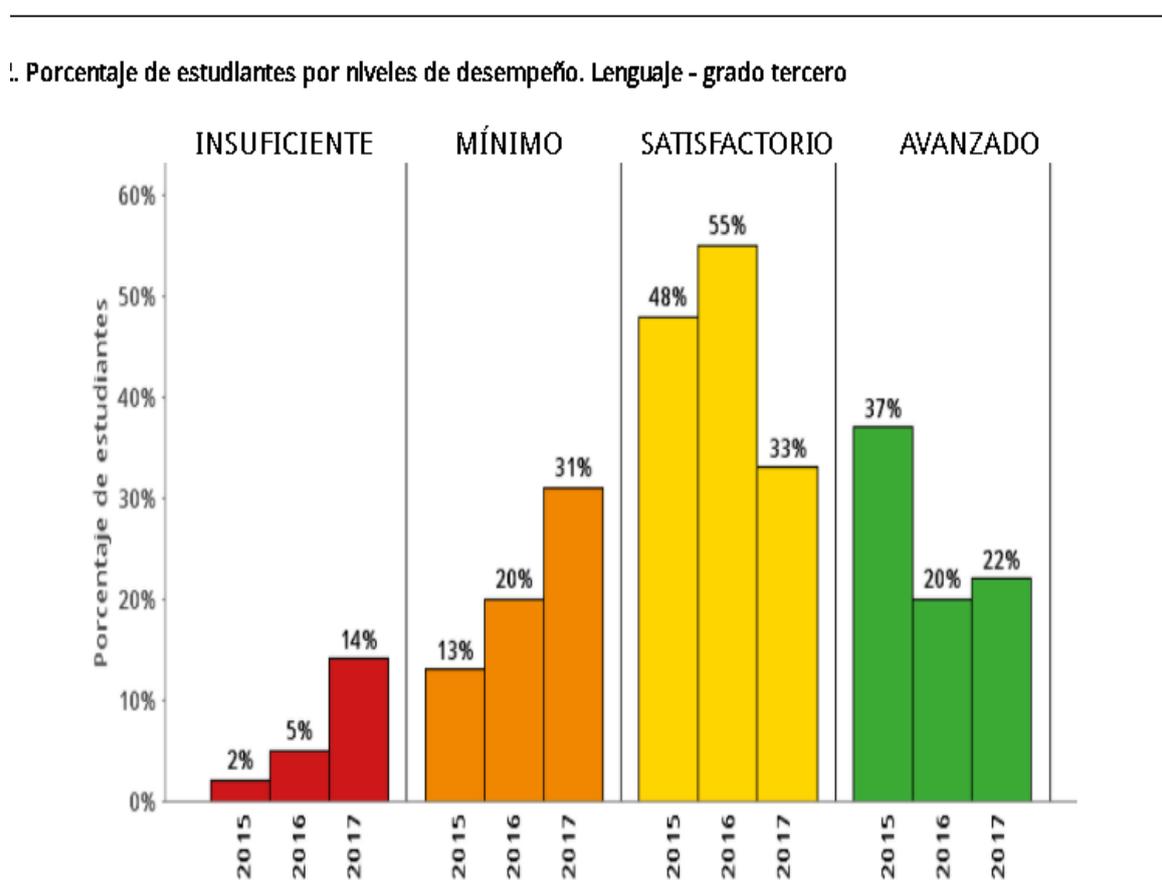


Figura 1. Comparación de resultados desempeños Lenguaje
(Fuente: ISCE 2018 Colegio Castilla)

Como se observa en los resultados de las pruebas saber registradas con el Índice Sintético de Calidad en la Educación (ISCE, 2018), con el pasar de los años los estudiantes muestran una disminución en los desempeños en las diferentes áreas que se evaluaron, un ejemplo de esto está en los porcentajes que se observan en los resultados del área de español (figura 1), donde la cantidad de estudiantes que se ubicó en categorías satisfactorio y avanzado fue disminuyendo, mientras que, la cantidad de estudiantes que se ubican en un desempeño mínimo ha aumentado, esto es un indicio que puede haber un cambio en los procesos de motivación de los estudiantes que está influyendo en sus desempeños.

Ahora bien, Piaget (1991) en su teoría hace énfasis en que los procesos de interiorización y adquisición de conocimientos hacen parte de un sistema dinámico en cambio constante, en ese sentido las transformaciones de tipo cognitivo están asociadas a las habilidades que el niño adquiere en sus etapas de crecimiento, producto de la exposición a los cambios en su entorno. En este aparte, la educación primaria es el espacio adecuado para la formación de la persona, y donde se deben poner los esfuerzos, para la creación de una sociedad con personas que puedan dar su aporte en la mejora de esta.

Seguido a esto, para Vygotsky (1999) el lenguaje y la actividad práctica, entendida como la actividad para enfrentarse a la resolución de problemas planteados por el mundo exterior, tienen dos caminos separados, sin embargo, la motivación interna para la solución de estos problemas lleva a que el lenguaje e inteligencia práctica se articulen, lo que para Vygotsky constituye el evento más importante en la historia del desarrollo intelectual humano.

Al articular la teorización que brinda el Ministerio de Educación Nacional, en la cual se hace hincapié en que actualmente los niños están inmersos en la era de las tecnologías, y hacen parte de su diario vivir, hay un potencial para que ellos dominen estos espacios usándolas en sus actividades. Es decir, existe un auge de uso de las TIC y esto conlleva a capacitar a los actores de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Seguido de esto, se realiza el cuestionario estructurado (Apéndice 2), el cual tiene como propósito continuar en nuestra indagación de como como el uso lúdico de las TIC, aumenta el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de grado cuarto del Colegio Castilla IED en las diferentes áreas.

A continuación, relacionaremos las preguntas contenidas en el cuestionario aplicado a los estudiantes.

Tabla 3

Uso del Internet

4. ¿Cuántas Horas Usa Internet Para Hacer Tareas en la Semana?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Menos de 2 horas a la semana	2	4.8
b. Entre 2 y 5 horas a la semana	9	26.5
c. Entre 5 y 10 horas a la semana	13	39.8
d. Más de 10 horas a la semana	10	28.9
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: La mayoría de estudiantes que equivale al 39.8% (13 estudiantes) da un uso entre cinco (5) a 10 horas para realizar sus labores escolares, lo cual es un tiempo considerable, comparando con el tiempo que usaban los estudiantes en sus estudios presenciales., y 28.9% usa más de 10 horas semanales para el desarrollo de sus actividades escolares.

Interpretación: El tiempo usado por los estudiantes en internet para el desarrollo de las actividades escolares es alto, sin embargo, hay algunos que no usan mucho tiempo para esto, puede ser un indicativo de no poseer dispositivos en el hogar y deben usar eficientemente los medios que tengan cuando logran acceder a internet.

Tabla 4

Solución A Dudas En Las Actividades

10. Cuándo tiene dudas respecto a los trabajos o tareas, ¿cómo lo soluciona?			
<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>	
a. Consulto con mis acudientes	18	53.0	
b. Me comunico con los profesores	3	8.4	
c. Busco en internet	13	38.6	
d. Me comunico con mis compañeros	0	0.0	
	34	100.0	

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 53% de los consultados, resuelve sus dudas preguntando y apoyándose en sus padres o acudientes, 38.6% usa el internet, y 8.4% se comunica con los profesores en el momento de aclarar dudas, y en menor medida piden ayuda a compañeros de clase.

Interpretación: Los padres y acudientes han adquirido mayor presencia e importancia en los procesos de formación de los estudiantes, tanto así que los estudiantes consultan mínimamente con sus pares, y en combinación con la facilidad de acceso a información en internet generan soporte robusto para aclarar las dudas que se presentan a la hora de realizar actividades por parte de los estudiantes.

Tabla 5

Formas De Comunicación Para Consulta

11. ¿Qué formas de comunicación usa para consultar dudas que tenga sobre los trabajos y tareas?			
<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>	
a. Teléfono	6	18.1	
b. Chat	2	6.0	
c. WhatsApp	15	44.6	
d. Email	11	31.3	
	34	100.0	

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 18.1% de los estudiantes usa el teléfono como medio de comunicación, 6% usa el chat, 44.6% usa como medio la aplicación *WhatsApp*, 31.3% hace uso del email para comunicarse en caso de tener dudas en la realización de sus actividades.

Interpretación: Se hace uso de plataformas de comunicación entre los integrantes del grupo de clase, esto generando comunidades virtuales donde en caso de tener dudas, los estudiantes, o sus acudientes, pueden hacer consultas acerca de las actividades que se desarrollan en las clases, así como el uso del email para comunicarse con otros padres o docentes.

Tabla 6

Habilidades De Uso De Las Plataformas Virtuales

13. ¿Es capaz de editar, organizar y enviar las tareas asignadas a la plataforma Google Classroom?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Si	30	89.2
b. No	4	10.8
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 89.2% de las personas puede hacer uso de las herramientas de la plataforma *Google Classroom* para el envío de sus actividades, 10.8% presenta dificultades para el uso de las mismas en el momento de realizar entregas por medios virtuales.

Interpretación: Los estudiantes en compañía de sus padres, han tomado familiaridad con el uso de las herramientas virtuales, potencializando sus formas de trabajo, y usando nuevas alternativas para el desarrollo de sus actividades, sin embargo, hay personas que, por problemas tecnológicos (equipos desactualizados, no poseer medios para acceder, entre otros), o por desconocimiento e insuficiente capacitación presentan problemas a la hora de hacer uso de estas herramientas.

Tabla 7

Horario De Trabajo En Casa

16. Tiene un plan y horario de trabajo en casa para realizar trabajos o tareas

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Si	28	83.1
b. No	6	16.9
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: Los participantes consultados afirman que 83.1% poseen un horario de trabajo en casa para la realización de sus actividades académicas, y un 16.9% no cuentan con horario especificado para la realización de dichas tareas.

Interpretación: El contar con un horario de trabajo en casa es importante, y más ahora con la situación de la pandemia, puesto que el hogar se convirtió en un centro de realización de múltiples actividades, respecto a esa situación, la mayoría de estudiantes cuentan con una programación de actividades y tiempos estipulados para realizar sus actividades escolares, sin embargo varios no cuentan con este tipo de horarios, puede deberse a dinámicas familiares, o porque eventualmente solo se cuenta con un dispositivo en casa, y deben depender de los tiempos de utilización del mismo.

Tabla 8

Uso Autónomo Del Internet

20. ¿Considera que puede trabajar por su cuenta haciendo uso del internet, aplicaciones educativas, entre otros y completar las tareas o trabajos sin problema?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Si	23	68.7
b. No	11	31.3
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 68,7% de las personas considera que puede trabajar sin necesidad de acompañamiento, haciendo uso de las herramientas tecnológicas para completar sus actividades académicas, y 31.3% considera que no puede trabajar sin necesidad de un acompañamiento.

Interpretación: Una gran parte de los estudiantes considera que pueden realizar sus actividades sin necesidad de acompañamiento, lo cual demuestra que se han generado procesos de trabajo autónomo, y de responsabilidad hacia las actividades que se le asignan. Pero es un proceso que debe seguir trabajándose en los hogares y en la escuela, puesto que, por su edad, los estudiantes aun necesitan guía, más no tutela constante.

Tabla 9

Adquisición De Habilidades Por Medio De Clases Virtuales

21. ¿Cree que ha adquirido nuevos conocimientos y habilidades usando las clases virtuales?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Frecuentemente	19	55.4
b. A veces	10	30.1
c. En ocasiones	5	14.5
d. Nunca	0	0
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 55.4% de los consultados considera que con frecuencia adquirió nuevos conocimientos y habilidades, el 30.1% a veces aprendía cosas nuevas, y el 14.5% en ocasiones encontraba cosas nuevas para aprender, 0% considera que no aprendió nada con las clases virtuales.

Interpretación: Los estudiantes consideran que han adquirido nuevas habilidades y aprendizajes haciendo uso de las tecnologías y clases virtuales, lo cual es un indicador que las clases virtuales generan motivación e interés por aprender por parte de los estudiantes.

Al recolectar la información acorde a los ítems o categorías observadas se pudo evidenciar las siguientes situaciones:

Los estudiantes entregaron sus actividades mayormente en los tiempos establecidos, y a su vez con elaboraciones de calidad, esto producto de los análisis de las actividades de clase realizadas donde los niños mostraban su responsabilidad, así como el uso de diferentes estrategias para el desarrollo de sus trabajos, donde se reflejaba el grado de familiarización e interiorización de los conocimientos y aprendizajes dispuestos en las clases.

La información obtenida del cuestionario (cuestionario estructurado, preguntas 4,11,10,13,16,20,21), donde se muestra que los estudiantes tomaban una buena parte de tiempo semanal para la realización de sus deberes académicos, de esta forma, ellos tomaban responsabilidad de sus actividades por realizar y consultaban acerca de las temáticas de las lecciones, así como hacían uso del material propuesto por el docente, además que al tener dudas

buscaban medios de resolverlas (preguntando a acudientes, docentes, consultando en internet, usando videos de explicación de youtube), lo cual se ve reflejado en las buenas calificaciones que los estudiantes obtuvieron, así como la apreciación que ellos tienen donde consideran que obtuvieron nuevos aprendizajes, son evidencias que muestran como el uso lúdico de las TIC promovió la mejora del rendimiento académico de los estudiantes en el proceso de enseñanza virtual.

Seguido a esto, se realizará desarrollo del segundo objetivo al aplicar el uso en forma lúdica de las TIC, en las prácticas educativas, haciendo uso de la multimedia, para el desarrollo de las áreas de Español, Emprendimiento e Inglés en los niños y niñas de cuarto grado del Colegio Castilla IED.

Según Reyero (2019), La evolución de las TIC ha permitido que las personas accedan y confronten la información del medio de maneras diferentes, puesto que ahora todas estas tecnologías forman parte de la vida y quehacer diario de las personas. Es así, como por medio de las observaciones de las actividades realizadas (juegos virtuales, clases en línea, trabajos realizados), se evidencia que los estudiantes han interactuado con las tecnologías, generándose procesos de alfabetización digital, para el uso de plataformas educativas y la consecución de información para el desarrollo y creación de sus trabajos y deberes.

Desde la perspectiva de Vygotsky (1999), donde se toma el juego y la lúdica como una forma de enseñanza vivencial, que a su vez amplía la comprensión del entorno por parte de los sujetos, se nota como las actividades de tipo lúdico virtuales, potenciaron las formas en que los estudiantes se relacionaban con los conocimientos y diversas formas de acceso a estos, creándose así un enlace entre sus capacidades para usar estas herramientas tecnológicas y creando nuevos conocimientos de uso en sus actividades académicas, pero también para su aplicación en las vivencias diarias.

Para la aplicación y dando respuesta al objetivo se creó un aula virtual usando la plataforma Google Classroom, donde su estructura estaba compuesta por:

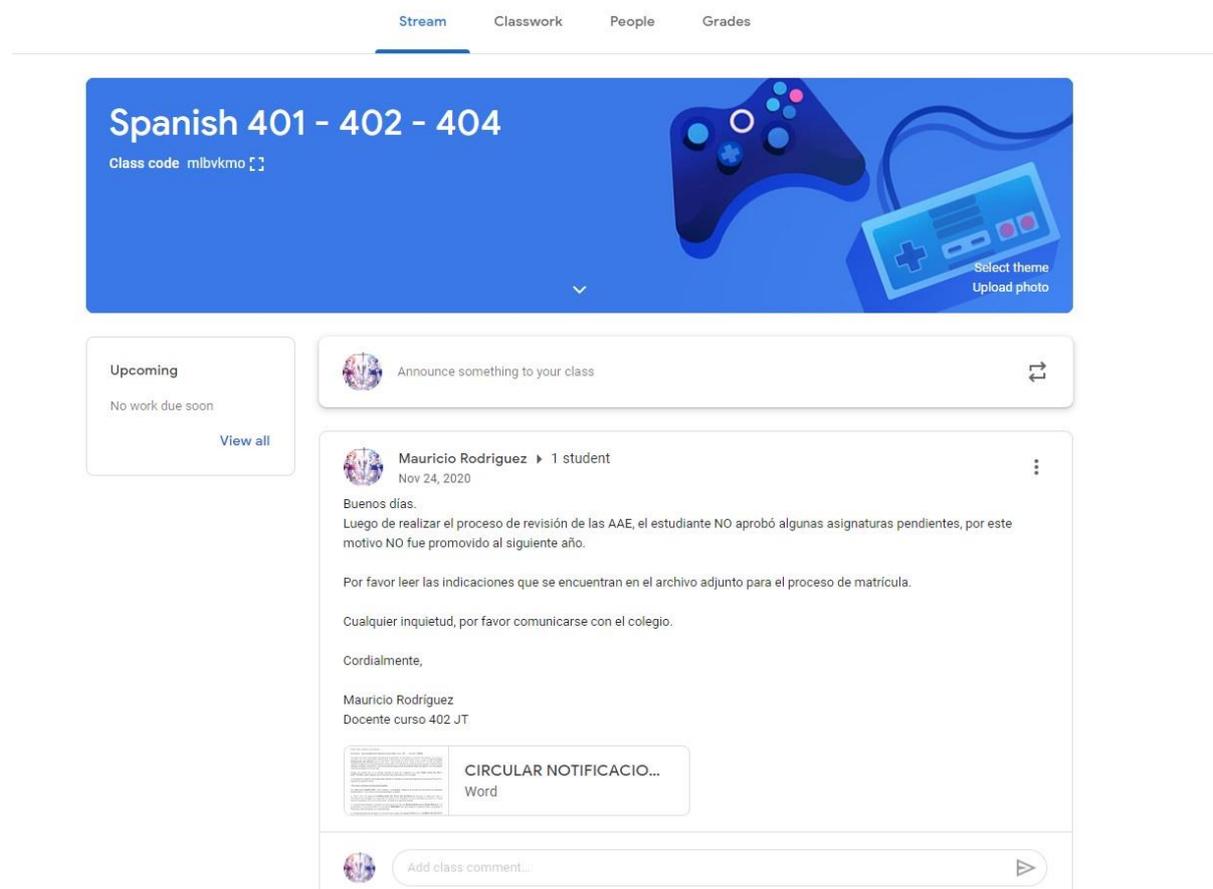


Figura 2. Acceso Google Classroom

Plataforma de acceso a las clases y actividades, desde la cual se realizaba la interacción con los estudiantes para el desarrollo de los diferentes trabajos que se programaban para el desarrollo de las temáticas.

The screenshot displays the Google Classroom interface with the 'Classwork' tab selected. The left sidebar lists various course topics, and the main area shows a list of activities. Each activity entry includes a document icon, a title, and a due date.

Activity Title	Due Date
Autoevaluación 4P	Due Oct 30, 2020
Repaso 1	
géneros literarios	Due Oct 23, 2020
Oct 19 al 23 Contemos una película	Due Oct 23, 2020
Cuestionario Sep 28 Oct 2	Due Oct 2, 2020
sep 28/oct 2 Hágame resúmenes y esquemas...	Due Oct 2, 2020

Figura 3. Vista de actividades Google Classroom.

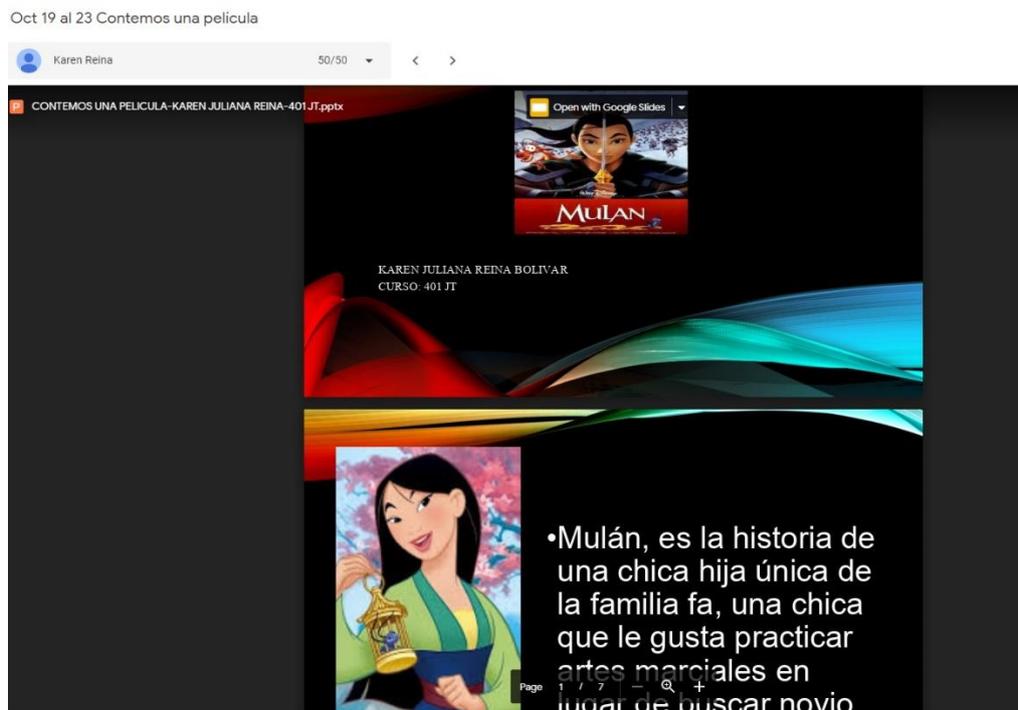


Figura 4. Presentación actividades estudiante.

Desde esta plataforma se podía evidenciar las diversas formas de trabajo y desarrollo de habilidades de los estudiantes al utilizar diferentes herramientas tecnológicas y multimedia.



Figura 5. Video trabajo multimedios <https://drive.google.com/file/d/1sRubpIRQAG4-oYsACrkJEd8rBWgNQ0bz/view?usp=sharing>.

Todas estas oportunidades que se brindaron, gracias a la versatilidad de las herramientas tecnológicas, generaron espacios para la realización de actividades de interacción de los estudiantes y para su trabajo autónomo (trabajos de desarrollo en casa, actividades interactivas, videotutoriales acerca de las temáticas vistas, clases en tiempo real), se convirtió en un espacio de comunicación activa entre pares y con el maestro, además, se evidenció que este tipo de interacción, permitió que los estudiantes desarrollaran sus habilidades tecnológicas y digitales, así como su responsabilidad y autonomía, que se ven reflejados en las entregas realizadas por los mismos. (Apéndice 5)

Acorde a las observaciones realizadas en el diario se evidenció que los estudiantes obtuvieron habilidades digitales, debido a que en la práctica de las actividades y desarrollo de clases, se observó que ellos usaban diferentes estrategias para desarrollar sus trabajos académicos (videos, presentaciones con diapositivas usando herramientas de ofimática, grabaciones de audio, presentaciones multimedia), esto sumado a que su motivación por desarrollar actividades diferentes usando los diferentes espacios existentes en las actividades lúdicas de forma virtual, así como el desarrollo y la apropiación de medios audiovisuales tecnológicos para el desarrollo de sus trabajos en casa en compañía de sus acudientes, brindaron un camino para que los niños notaran y adaptaran su forma de usar las tecnologías de su entorno. (Apéndice 5)

Por medio de las grabaciones de las clases virtuales (Apéndice 5), los resultados de las actividades lúdicas en línea (sopas de letras interactivas, juegos educativos, entre otros) y los registros de observación de las clases en el formato de observación (Apéndice 1), se realizó el proceso de recolección de información para este análisis.

Su propósito es dar cuenta de los comportamientos de los estudiantes en el desarrollo de las clases, aportando información encaminada al logro de los objetivos propuestos en esta

investigación, los cuales hacen referencia a aspectos asociados con el rendimiento académico, la motivación, el desarrollo de competencias y los valores sociales.

En primera instancia y luego de grabar las clases (Apéndice 5), se realizaron observaciones y análisis de estas, así como de los resultados y entregas de los instrumentos aplicados a los estudiantes al realizar las actividades virtuales que se asignaban como trabajo complementario a sus deberes regulares.

En estas observaciones (Apéndice 1) se evidenció que los estudiantes se motivan al realizar actividades virtuales, y con la guía de sus acudientes hacen un mejor uso de las tecnologías a su alcance, esto ampliando las posibilidades de uso de las TIC en los ámbitos educativos y de autoformación de los estudiantes.

Los juegos virtuales, videos de repaso y actividades de refuerzo en plataformas como *Educaplay*, *Quizizz*¹, entre otras, así como el uso creativo de presentaciones interactivas por medio de algunas páginas especializadas como www.genially.com, las cuales permiten generar presentaciones interactivas y llamativas para la planeación de las clases. Este tipo de recursos mostraron un efecto positivo en los procesos de motivación de los estudiantes, y cada vez que se finalizaba una clase y se consultaba con ellos sobre su percepción de la clase, los participantes en general mostraban una aceptación acerca de las actividades realizadas en la clase.

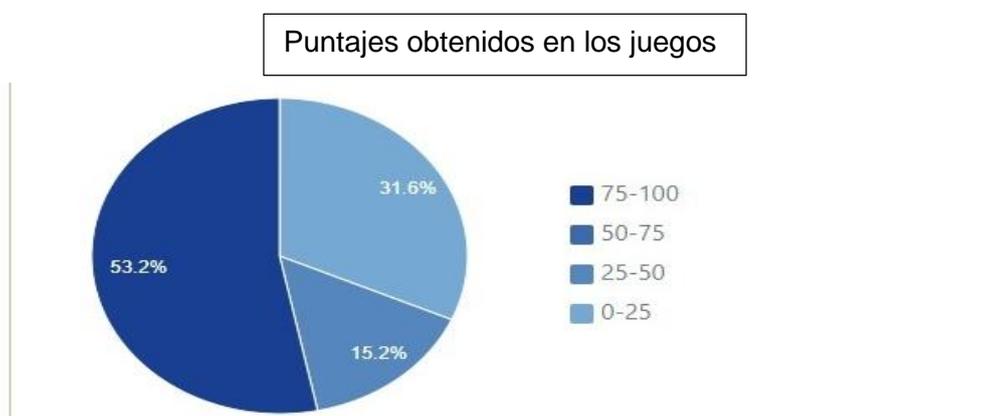


Figura 6. Porcentaje de éxitos en juegos virtuales plataforma Educaplay

¹ Son plataformas donde se pueden crear actividades lúdicas interactivas.

En esta ejecución de actividades evidencia cómo los estudiantes jugaban entre 2 a 4 veces para obtener mejores puntajes como se evidencia en la figura 1, donde 53.2% de los alumnos obtuvo puntajes superiores a 75 puntos, lo cual indica que sus procesos motivacionales crecieron, a la vez que reforzaban los conocimientos vistos en las clases.

El uso de las plataformas virtuales se convirtió en una experiencia influyente para las familias, porque se debió realizar un proceso de ajuste en razón a los diferentes cambios en la forma de trabajo de las clases y en el compromiso que se debe adquirir para el desarrollo de las actividades, puesto que, los estudiantes han necesitado más apoyo y acompañamiento, fortaleciendo los lazos familiares, así como el compromiso de los padres y acudientes en el proceso formativo de los niños.

En algunos casos, se observó cómo los estudiantes en las clases en vivo usaban las herramientas a su alcance como medios de distracción (escribir bromas en el chat, hablar de temas diferentes a los académicos, compartir la pantalla sin permiso para mostrar juegos o videos, entre otros), generando contratiempos en las clases, pero que no afectaban de manera significativa las mismas, además de convertirse en una oportunidad para hacer un trabajo de refuerzo de valores y responsabilidad, haciendo un uso adecuado de las TIC.

≡ English				
Sort by last name ▼	Overall grade	Oct 16 House chores out of 50	Oct 16 What if... everybod... out of 50	Oct 16 Quiz 4th term out of 50
 Class average	97.43%	48.65	49.11	47.45

≡ Spanish				
Sort by last name ▼	Overall grade	Oct 23 géneros literarios out of 50	Oct 23 Oct 19 al 23... out of 50	Oct 2 Hágamos resúmen... out of 50
 Class average	96.13%	44.91	46.43	47.25

≡ Emprendimiento				
Sort by last name ▼	Overall grade	Oct 16 Repaso 1 out of 50	Oct 16 Publicidad para mi... out of 50	Sep 25 Creacion de... out of 50
 Class average	92.61%	47.28	49.54	48.65

Figura 7. Desempeños académicos de los estudiantes
(Fuente: Aula virtual Google Classroom)

Como se muestra en la figura 7, donde se evidencian los resultados promedio de las entregas de actividades realizadas por los estudiantes en la plataforma *Google Classroom*, los desempeños académicos de los estudiantes usando el trabajo virtual fueron adecuados, la mayoría realizaban las entregas de sus creaciones y trabajos en los tiempos establecidos, usando diferentes formas de entrega de acuerdo a la actividad; es así como la creación de videos, presentaciones, uso de fotografía y música, y varias ayudas multimedia, se convirtieron en parte activa de la forma de presentación de las actividades, lo cual incide directamente en la motivación de los estudiantes, porque las muestras presentadas evidenciaban su compromiso

por realizar las actividades. En estos procesos, el apoyo por parte de los acudientes fue fundamental, fortaleciendo los procesos académicos de los estudiantes.

Además, en concordancia con las respuestas obtenidas en el cuestionario (preguntas 5,7,8,12,14,15), donde se indica que los estudiantes consideran que adquirieron habilidades nuevas con el uso de las tecnologías virtuales, esto debido a que los docentes hacían uso de estos recursos frecuentemente en el desarrollo de las clases, sumado a que los estudiantes encontraron una oportunidad de aprendizaje usando las TIC , además de convertirse en un puente importante de comunicación para estar en contacto con sus compañeros, esto debido a que por la situación de pandemia por Covid-19, el contacto de forma directa y presencial se ha visto afectado, lo cual les brindó nuevas formas de comunicarse, usando de una forma más efectiva estos medios al momento de consultar con sus pares.

Tabla 10

Uso De Medios Audiovisuales En Los Trabajos Escolares

5. ¿Utiliza medios como videos, audios, juegos en línea, cuando realiza sus trabajos del colegio?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Nunca	7	21.7
b. Algunas veces	14	42.2
c. Frecuentemente	9	25.3
d. Muy frecuentemente	4	10.8
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: De las personas consultadas, 42.2% hace uso de herramientas audiovisuales para la realización de sus trabajos algunas veces, 25.3% los usa con frecuencia, 10.8% los usa constantemente, y hay un 21.7% que realiza sus trabajos sin hacer uso de estas alternativas.

Interpretación: Si bien la mayoría de los estudiantes usa apoyos audiovisuales en la realización de sus trabajos y actividades académicas, existen personas que no las usan, puede ser debido a su falta de acceso o dispositivos en el hogar, así que su tiempo de uso se ve limitado.

Tabla 11

Motivación Por Clases En Línea

7. ¿Se siente motivado con las clases y actividades por internet?			
<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>	
a. Nunca	0	0.0	
b. Algunas veces	11	33.7	
c. Frecuentemente	10	30.1	
d. Muy frecuentemente	13	36.1	
	34	100.0	

Fuente: elaboración propia.

Análisis: De acuerdo con la información de la figura 10, 36.1% de los consultados afirma que se siente motivado muy frecuentemente por las clases desarrolladas por internet, 30.1% considera que se motiva frecuentemente, y 36.1% siente motivación algunas veces con este tipo de actividades, sin embargo, no hubo respuestas respecto a nunca sentirse motivado frente a estas actividades.

Interpretación: Una alta cantidad de los estudiantes siente una gran motivación hacia las actividades virtuales. Se evidencia que las actividades deben generar interés en los niños, de lo contrario no serán del agrado de los mismos, sin embargo, esto muestra que se está generando motivación por las actividades y clases usando este tipo de estrategias.

Tabla 12

Agrado Por Las Clases Por Internet

8. ¿Qué es lo que más le agrada de las clases por internet?			
<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>	
a. Encontrarme con mis compañeros	19	55.9	
b. Reforzar mis aprendizajes	25	73.5	
c. Realizar actividades fuera de la rutina	18	52.9	

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 55.9% de personas ve las clases por internet como medio para encontrarse con sus compañeros, 52.9% lo ve como una forma de hacer cosas diferentes, y 73.5% encuentra una forma de reforzar sus aprendizajes vistos en clase.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes ven en las clases por internet una gran oportunidad de aprendizaje, pero encuentran la oportunidad de tener contacto con sus compañeros, debido a que la educación virtual prima como medio de protección por la pandemia por Covid-19 que se está viviendo, se hace complejo tener encuentros presenciales con sus amigos y compañeros. Además, muchos ven estas actividades como una forma de cambiar la rutina, lo cual se convierte en un foco de motivación hacia las actividades que aparte de brindar diferentes formas de aprendizaje, son un mecanismo de distracción y entretenimiento.

Tabla 13

Uso Correcto De Plataformas Educativas

12. ¿Puede usar correctamente las plataformas educativas como Google Classroom?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Siempre	26	78.3
b. Algunas veces	4	12.0
c. En ocasiones tengo dificultad	3	8.4
d. No sé cómo usarlas	1	1.3
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 78.3% de las personas asegura que puede usar correctamente las plataformas educativas, 12% afirma que algunas veces las usan correctamente, 8.4% presentan dificultades al usar las plataformas, y 1.3% no sabe cómo usar las plataformas educativas.

Interpretación: La mayoría de estudiantes han generado nuevas habilidades en el manejo de plataformas educativas, generando conocimientos respecto a los alcances, utilidad y usos que tiene la virtualidad, sin embargo, se evidencia que en este proceso existen personas que no se familiarizan fácilmente con este tipo de tecnologías, por falta de tiempo de uso de las mismas.

Tabla 14

Apoyo En El Uso De Herramientas Virtuales

14. Cuando envía los trabajos o tareas en la plataforma lo hace:

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Solo	5	15.7
b. Con ayuda de sus acudientes	25	72.3
c. Las tareas las envían los padres o acudientes únicamente	4	12.0
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 72.3% de los consultados envía las actividades con ayuda de sus padres o acudientes, el 15.7% realiza estas actividades sólo, y el 12% únicamente entrega de las actividades cuando sus padres o acudientes lo hacen.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes cuenta con el apoyo y acompañamiento de sus acudientes para enviar las actividades, esto con el fin de hacer los envíos de información correctamente, y generando sinergia entre acudientes y estudiantes. Se evidencia además que hay un crecimiento en los procesos de autonomía de los estudiantes que ya logran enviar sus actividades solos. Sin embargo, hay acudientes que prefieren enviar las tareas sin darle oportunidad a los niños de experimentar y aprender, tal vez esto causado por limitaciones de tiempo o de acceso a internet.

Tabla 15

Uso adecuado de los medios de participación en clases virtuales

15. Cuando participa en clases virtuales en vivo, ¿hace uso adecuado de los medios de participación como el chat y el micrófono para hablar?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Siempre	22	66.3
b. Algunas veces	10	28.9
c. Ocasionalmente	2	4.8
d. Nunca	0	0.0
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 66.3% de las personas asevera que hace un buen uso de las herramientas cuando realizan clases virtuales en vivo, 28.9% algunas veces hacen usos inadecuados de las mismas, 4.8% ocasionalmente hace uso adecuado de las herramientas.

Interpretación: En los procesos de clases en vivo, se generan ciertas normas para que haya una buena fluidez y se logre que los participantes interioricen los aprendizajes de manera eficiente, sin embargo, estas herramientas también se pueden convertir en distractores. Se muestra que la mayoría de los estudiantes han desarrollado habilidades autónomas y de reconocimiento del otro, y hacen uso adecuado de dichas herramientas. Sin embargo, en ocasiones, al hacer uso inadecuado en las clases, se genera desorden, el cual provoca un efecto bola de nieve², que desorganiza por momentos y distrae a todos los estudiantes.

Sumado a esto, y acorde a las observaciones realizadas, los estudiantes encontraron en las actividades de tipo virtual una forma diferente de afrontar las rutinas diarias, donde a la vez que estaban motivados por la variedad de actividades, tenían diversas formas de abordar los aprendizajes, para generar una mayor significancia e interiorización de los conocimientos. Todo esto, también influenciado por el desuso que se ha dado a los medios análogos de consecución de información (consulta en libros y enciclopedias), da un espectro de trabajo más amplio para el uso de las tecnologías virtuales en el aula.

Por otra parte, los estudiantes encontraron nuevas formas de uso de la virtualidad, no solo para el disfrute y el ocio, sino como una herramienta para el desarrollo de sus deberes, generando habilidades para el manejo y trabajo en plataformas educativas, el cual debe seguir mejorando puesto que, si no se dedica una buena cantidad de tiempo para una correcta capacitación, o no se cuenta con suficientes recursos de acceso a las mismas, estos procesos de familiarización toman más tiempo.

En conclusión, el segundo objetivo se responde cuando los hallazgos muestran que hubo un desarrollo de las habilidades en el uso de tecnologías en la comunicación tales como:

² Una persona inicia una acción y los otros copian la ejecución de la misma acción, por ejemplo, que un niño salude cuando ya se está en clase genera que los otros comiencen a saludar.

generación y dominio de habilidades sociales, de comunicación, así como en la adquisición de nuevos aprendizajes.

Acorde con el objetivo, los estudiantes al estar en contacto usando las TIC en las actividades de las diferentes clases, encontraron diversas formas de desarrollar varias competencias académicas: dándole significancia a los conocimientos, apropiándose de los aprendizajes, y por medio del uso de las plataformas educativas, recursos y juegos en línea propuestos por los docentes, se realizó un trabajo de refuerzo y afianzamiento de los mismos.

Asimismo, se adquirieron capacidades de reconocimiento del otro, y de comunicación entre pares, que, a pesar de estar a la distancia, podían hablar y escribir entre ellos para resolución de dudas y charlas espontáneas de la cotidianidad. Esta comunicación, se desarrolló por medios no convencionales aparte de la presencialidad, dándole más peso e importancia al uso de las Tecnologías de comunicación (Whatsapp, chats, videollamadas, correos electrónicos).

Por último, se desarrollaron nuevas competencias digitales como: acceso y uso adecuado de las plataformas, uso del correo electrónico, aplicaciones de comunicación, uso adecuado de chats y videollamadas, tomando e interiorizando estas herramientas como un medio más de uso en su vida diaria.

Para finalizar se desarrollará el tercer objetivo, al analizar cómo el uso lúdico de las TIC, en las prácticas educativas haciendo uso de la multimedia, aumenta la capacidad de los niños del Colegio Castilla IED para desarrollar valores sociales como la autonomía, la autodisciplina y el reconocimiento del otro.

Acorde con Roith (2015), Las didácticas no están únicamente limitadas a las teorías y estrategias de instrucción, sino que permea las condiciones internas de la persona, para que perfeccionen y cambien sus estructuras cognitivas, la cuales también influyen en la creación de hábitos y normas en el estudio y para la vida diaria.

En las clases realizadas, los recursos que se usaron en el desarrollo de las mismas (videos educativos, plataformas educativas, actividades lúdicas de aprendizaje, juegos en línea, presentaciones de clase, uso de multimedia para la entrega de trabajos por parte de los niños), demostraron que al brindar nuevos escenarios y normas de trabajo para las clases haciendo uso de las tecnologías y recursos virtuales, fomentaron nuevos procesos de desarrollo de trabajo autónomo por parte de los estudiantes, un ejemplo de esto, está dado en los procesos de generación de normas implícitas en las clases, como el uso correcto de la palabra (manejo apropiado del chat, micrófono y cámara en las clases virtuales) y participación durante los encuentros en vivo (sincrónicos), así como, se ven reflejados en el esfuerzo puesto, calidad de trabajo en las diferentes formas de entrega (videos, audios, uso de herramientas de ofimática y multimedia, medios análogos como afiches) de las actividades que se planeaban para las clases.

Ahora bien, El MEN (2018) ha propuesto que las políticas en educación para los próximos años tienen como objeto mejorar la apropiación de las tecnologías para mejorar los procesos de formación, y de acceso de estas tecnologías en la educación, lo cual, va de la mano con un desarrollo de habilidades autónomas en las personas, que son necesarias para el manejo del trabajo en forma virtual.

Observando esto, las respuestas del cuestionario (preguntas 1,2,3,6,9,17,18,19,20) reflejan, que los niños consideran que han adquirido procesos de trabajo autónomo, y de colaboración con apoyo de sus acudientes. Adicional a esto, el uso de las plataformas virtuales ha generado nuevas formas de comunicación y reconocimiento de sus pares, así como en ocasiones, encontrar apoyo en familiares o acudientes de algunos compañeros.

Tabla 16

Dispositivos Tecnológicos En El Hogar

1. ¿Cuáles dispositivos tiene en su hogar?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Computador	20	58.8
b. Tablet	8	23.5

c. Smartphone	22	64.7
d. Ninguna de las anteriores	2	5.9
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: Según la figura 3 del 58.8% de los estudiantes posee computador, 64.7% posee smartphone correspondiente a 22 personas, 23.5% posee Tablet y 5.9% no posee ningún dispositivo en el hogar.

Interpretación: De acuerdo a la figura 3, la mayoría de los estudiantes cuentan en casa con al menos un (1) dispositivo tecnológico para el desarrollo de sus trabajos y tareas. El que más predomina en el teléfono inteligente, por ser el medio que más se usa entre los integrantes del hogar. Aun así, hay dos (2) estudiantes que no poseen ningún tipo de dispositivo en casa, lo cual evidencia que buscan formas de tener acceso para el desarrollo de las actividades escolares.

Tabla 17

Uso De Dispositivos Tecnológicos

2. ¿Qué uso le da a su computador, teléfono o Tablet?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Usar redes sociales	7	20.6
b. Jugar	18	52.9
c. Hacer tareas	33	97.1
d. Buscar información de mi interés	20	58.8
e. Chatear	9	26.5
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 97.1% de los estudiantes usa sus dispositivos para realizar tareas y trabajos, y 52.9% para jugar, del mismo modo 58.8% los usa para buscar información de su interés, y en menor medida se usa para el acceso a redes sociales y chatear, con 20.6% y 26.5% respectivamente

Interpretación: La mayoría de los estudiantes usan sus dispositivos para realizar sus deberes escolares, y también como medio de entretenimiento, y el acceso a redes sociales y chats está más controlado debido a su edad (ocho (8) a 10 años) en la cual sus padres y

acudientes como acompañantes de los procesos muestran un seguimiento de uso más riguroso, debido a los riesgos a los que se exponen los niños (hablar con extraños, acceso a páginas indebidas para su edad).

Tabla 18

Tiempo De Conexión A Internet

3. ¿Cuántas horas está conectado a internet en la semana?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Menos de 5 horas a la semana	12	34.9
b. Entre 5 y 10 horas a la semana	10	30.1
c. Entre 15 y 20 horas a la semana	7	20.5
d. Más de 20 horas a la semana	5	14.5
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 34.9% de los estudiantes se conecta a internet menos de cinco (5) horas semanales, 30.1% lo hace con una duración de cinco (5) a 10 horas, 20.5% usa su tiempo para estar conectado entre 15 a 20 horas, y 14.5% está conectada a internet más de 20 horas a la semana.

Interpretación: Los estudiantes cuentan con un tiempo de conexión controlado por sus padres, lo que evita que haya tiempos muy prolongados de uso del mismo, para poder darle espacio a otras actividades familiares o deberes en el hogar.

Tabla 19

Uso De Recursos Tecnológicos Por Parte De Los Docentes

6. ¿Con qué frecuencia sus profesores usan recursos tecnológicos (videos, audios, juegos en línea, videollamadas...) en las clases?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Nunca	2	4.8
b. Algunas veces	11	33.7
c. Frecuentemente	15	44.6
d. Muy frecuentemente	6	16.9
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 33.7% de las personas considera que los docentes usan a veces recursos tecnológicos, el 44.6% observa que los docentes usan con frecuencia las ayudas, el 16.9%

indica que con mucha frecuencia los docentes usan ayudas tecnológicas, y 4.8% considera que los docentes nunca hacen uso de dichas ayudas.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes considera que los docentes hacen uso de diversos recursos tecnológicos para el desarrollo de las clases, y que lo hacen con frecuencia, lo cual es importante para el desarrollo de actividades que sean de mayor significancia para los estudiantes.

Tabla 20

Ayudas Usadas Para Encontrar Información

9. Cuando realiza las actividades de clase, ¿Qué tipos de ayudas usa para encontrar información?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Enciclopedias	5	14.7
b. Libros	7	20.6
c. Videos de YouTube	22	64.7
d. Google	32	94.1
e. Páginas de internet acerca de los temas vistos	22	64.7
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 94.1% de los estudiantes usa Google como su fuente de búsqueda y consecución de información, 64.7% usa videos de YouTube y páginas web acerca de los temas que desea averiguar, 20.6% usa libros, y 14.7% usa enciclopedias.

Interpretación: El avance tecnológico, y la digitalización y consecución de información actualizada y oportuna que brinda el internet es amplia y efectiva, lo cual ha dejado en desuso los medios impresos para lograr estos fines. Por consiguiente, la inclusión de medios virtuales en el aula es de suma importancia en el desarrollo de actividades académicas.

Tabla 21

Uso Compartido De Dispositivos En El Hogar

17. ¿Comparte el uso del computador, Tablet, smartphone con padres, acudientes o hermanos para realizar trabajos y tareas?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Frecuentemente	20	61.4
b. A veces	9	26.5
c. Ocasionalmente	2	4.8

d. Nunca	3	7.2
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 61.4% de los consultados con frecuencia comparte los dispositivos que usan para acceder a internet para la realización de sus trabajos, el 26.5% a veces debe compartir sus dispositivos con sus familiares, 4.8% ocasionalmente comparte sus dispositivos, y 7.2% poseen un dispositivo propio para la realización de sus trabajos.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes deben compartir el dispositivo que tiene en casa con sus familiares para poder realizar sus actividades, lo cual puede generar problemas en el uso y creación de horarios para desarrollo de las actividades en el hogar. Sumado a esto, en la mayoría de los hogares no se contaba con una contingencia suficiente para que los miembros familiares pudieran tener cada uno un dispositivo propio de acceso, así como los medios para acceder al servicio de internet.

Tabla 22

Acompañamiento En Realización De Actividades Escolares

18. Cuando realiza sus actividades escolares, las hace:

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Solo	4	12.0
b. Con ayuda de mis compañeros	1	2.4
c. Con ayuda de mis padres o acudientes	29	85.5
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 85.5% de las personas realiza sus actividades con el apoyo de sus acudientes, 12% las realiza de manera autónoma, y 2.4% las realiza con sus compañeros de clase.

Interpretación: En el proceso de desarrollo de actividades se evidenció que los acudientes adquirieron mayor responsabilidad y compromiso en su rol de formadores de los estudiantes, lo cual se refleja en el apoyo en la realización de las actividades escolares, y se evidencia que a pesar que los estudiantes necesitan apoyo de sus padres, están desarrollando

procesos de trabajo autónomo, así como de trabajo colaborativo, pero puesto a la situación social actual, esta esta reducida a los compañeros que vivan cerca.

Tabla 23

Distracciones En Internet

19. ¿Cuándo realiza actividades académicas en internet, con qué frecuencia se distrae de su trabajo?

<u>Criterio</u>	<u>f absoluta</u>	<u>f relativa</u>
a. Frecuentemente	5	13.3
b. A veces	18	53.0
c. Ocasionalmente	8	24.1
d. Nunca	3	9.6
	34	100.0

Fuente: elaboración propia.

Análisis: El 9.6% de consultados afirma que no se distrae cuando trabaja por internet hasta terminar sus actividades académicas, 53% a veces se distrae de sus trabajos, 24.1% ocasionalmente hace otras cosas diferentes a las que se propuso en el momento inicial, y 13.3% se distrae con frecuencia al momento de realizar sus trabajos.

Interpretación: Por su momento de desarrollo mental y cognitivo, los estudiantes tienden a distraerse constantemente de sus actividades ya sea en el medio físico o virtual, sin embargo, se evidencia formación de procesos de trabajo autónomo y creación de hábitos de estudio.

Otro hallazgo, hace referencia a los procesos de independencia y responsabilidad en el uso de materiales de participación en las clases sincrónicas, donde los estudiantes consideraron que, la mayor parte del tiempo hacían uso adecuado de dichas herramientas, lo cual proporcionó espacios de crecimiento no sólo académico sino de formación autónoma y creación de hábitos de estudio, donde a pesar de tener distracciones por el mismo entorno donde se trabaja (el hogar), se llevaban a cabo trabajos y entregas, sin mayor dificultad.

Es de notar que la mayoría de los estudiantes, crearon espacios y horarios de estudio en su hogar, para coordinar su vida en casa, con su trabajo académico, así como tiempos para compartir los recursos de conectividad con sus hermanos y familiares, que también los necesitaban para realizar sus actividades académicas y/o laborales.

Capítulo 5. Conclusiones

En el proceso de este trabajo de investigación, se abordan diferentes estrategias de uso de las TIC en forma lúdica, en el proceso educativo y de formación de los estudiantes, para de este modo evaluar cómo este tipo de actividades incentivan la motivación de los estudiantes.

Es así como en el desarrollo del estudio, y para dar respuesta a la pregunta de investigación ¿De qué manera las prácticas lúdicas desde el uso de TIC pueden incentivar la motivación de los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED? se analizan los usos que se da a las TIC al interior del proceso educativo en el aula de clase, y su influencia en el desarrollo de valores sociales, acá es donde la autonomía, autodisciplina y el desarrollo de competencias digitales y académicas empezaron a jugar un rol de suma importancia para el desarrollo de las actividades mediadas por las Tecnologías de Información y Comunicación usadas en las diferentes clases llevadas a cabo.

A continuación, se presenta información que al obtenerse al confrontar los resultados obtenidos con la realidad propuesta en el objeto de estudio. Estas responden al cumplimiento de los objetivos que han servido como guía para el desarrollo de la investigación trabajada.

5.1 Principales hallazgos

- El uso de las TIC dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puede ser influyente en la formación de personas quienes tienen mejor entendimiento del uso de las tecnologías y por ende están mejor capacitadas para el uso de las mismas, esto debido a que logran aprendizajes significativos al realizar manipulación de los recursos tecnológicos que se usaban en la realización de las actividades de clase.

- A pesar que existen políticas de implementación y cobertura de las TIC por parte del gobierno, las familias en ocasiones no cuentan con los recursos tecnológicos o de conectividad suficientes para poder usar las herramientas de trabajo de clase de una manera óptima y acorde a las necesidades de las actividades que se proponen.
- Los estudiantes encontraron nuevas formas de usar las tecnologías de comunicación diferentes a las correspondientes con el ocio y entretenimiento, desarrollando potencialidades en el desarrollo de trabajo autónomo para el desarrollo de sus quehaceres académicos, así como nuevas formas de generar aprendizajes por medio del uso de actividades virtuales lúdicas.
- Los niños y niñas adquirieron nuevas competencias de uso de las TIC en lo referente a la interacción con plataformas digitales educativas, así como habilidades para el uso de estas mismas tecnologías en la vida diaria, y donde la mediación lúdica aportó nuevas formas para que los estudiantes accedieran y crearan nuevos conocimientos.
- Debido a la situación de pandemia por COVID-19, por la cual no hubo presencialidad en las aulas de clase, los estudiantes encontraron diferentes estrategias para el desarrollo de las actividades, y pudieron estimular su motivación y creatividad, esto incidiendo en la creación de trabajos académicos diversos donde usaban diferentes estrategias para lograr sus objetivos, y así mismo generando una apropiación de los materiales y recursos físicos y tecnológicos disponibles en sus hogares y entornos.
- Se afianzaron los lazos de comunicación y apoyo por parte de los acudientes en los procesos educativos de los estudiantes, así como organización en los tiempos de trabajo y estudio al interior del hogar, esto fortaleciendo las relaciones al interior de la familia.
- Los estudiantes crearon nuevos procesos respecto a su independencia y responsabilidad en el uso adecuado de las tecnologías disponibles para las clases, y para su

disfrute personal, incidiendo en un mejor manejo de sus tiempos en el hogar para el desarrollo de sus actividades académicas y de ocio.

- El docente encontró un apoyo y un nuevo abanico de opciones para realizar actividades de clase, lo cual brindó nuevas oportunidades de creación de contenidos que fueran de mayor agrado para los estudiantes y que de esta forma desarrollaran y adquirieran nuevos conocimientos y aprendizajes significativos.

5.2 Generación de nuevas ideas

Es de vital importancia tener en cuenta que las nuevas tecnologías cada vez más envuelven la vida diaria de las personas y se hacen parte de sus rutinas y hábitos diarios, y las cuales se usan muchas veces de maneras muy superfluas, no hay un buen aprovechamiento de estas herramientas con fines sociales y académicos, en especial en la dinamización de los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación, los cuales pueden contribuir en la generación y adquisición del conocimiento, no solo de tipo académico, sino también de tipo social, esto con el fin de promover el desarrollo de las personas en su vida diaria.

Sumado a esto, el vivir una situación anormal como la presentada por la pandemia por COVID-19, ha sido una oportunidad para el surgimiento de nuevos campos de acción para las personas, las cuales, al tener acercamiento y manejo de las plataformas tecnológicas, han creado nuevas formas de trabajo, y para el caso de la investigación nuevas formas de procesos de enseñanza aprendizaje, los cuales no se usaban frecuentemente.

5.3 Respuesta a la pregunta de investigación y objetivos

Dando respuesta a la pregunta de investigación ¿De qué manera las prácticas lúdicas desde el uso de TIC pueden incentivar la motivación de los niños y niñas de grado cuarto del

Colegio Castilla IED? se evidencia de acuerdo a los resultados arrojados en la investigación, que efectivamente las prácticas lúdicas incentivan y motivan a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta que, al evaluarlos se sintieron motivados a trabajar haciendo uso de las plataformas y actividades de tipo virtual, al poder usar diferentes tipos de herramientas multimedia, así como el uso de las diversas ayudas que podían encontrar en sus entornos, lo cual se vio reflejado en su buen desempeño académico.

Adicional a esto, de la información obtenida y almacenada en los formatos de observación y cuestionarios se notaron varios aspectos:

Uso de las TIC como herramienta lúdica: Al usar las diferentes herramientas que brindan las tecnologías, se crearon nuevas estrategias para que los estudiantes encontraran una forma de entretenimiento, que, al enlazarla con las didácticas de clase, motivaba a los niños y generaba espacios más agradables para que el estudiante formara aprendizajes.

Uso de las TIC por parte del docente: En este aparte, el docente al usar de forma continua estas herramientas, encontró una forma de crear sesiones de clase que agradan a los estudiantes, incidiendo en la motivación de los mismos, así como en el compromiso y creatividad que estos tenían para el desarrollo de sus actividades, los cuales repercutieron en una mejora al rendimiento académico.

Procesos de motivación: En general los estudiantes se sentían motivados por las actividades que se realizaban, debido a que la interacción con situaciones nuevas, generaba mucho interés en ellos, sin embargo en la realización de algunas actividades, como encuentros virtuales sincrónicos, uso de las plataformas (clases en tiempo real), algunos niños usaban las herramientas a disposición de manera incorrecta, generando distracciones en estos espacios, lo cual repercutía en el buen desarrollo de las actividades. Así mismo, en ocasiones, los acudientes al tener dudas sobre la realización de alguna actividad interrumpían la clase, pudiendo

comunicarse con el docente en otro momento más propicio para esto, lo cual también afectaba el proceso de desarrollo de las actividades.

Conclusión Objetivo Especifico 1:

El rendimiento académico de los estudiantes se vio influenciado por el uso de estas herramientas mediadas por TIC, puesto que los niños y niñas construyeron capacidades autónomas de trabajo, al interactuar con las plataformas y medios tecnológicos que fueron usados en las clases, habilidades digitales, al descubrir que el uso de la tecnología a su disposición tiene muchos usos diferentes al aprovechamiento del ocio. Las anteriores herramientas las cuales, apoyadas por la lúdica, incentivaron su forma de trabajo y responsabilidad en la entrega de sus deberes en las diferentes clases.

Conclusión Objetivo Especifico 2:

La inmersión y descubrimiento de nuevas formas de interacción con las tecnologías, permitió un desarrollo de los procesos de motivación de los estudiantes, y de esta forma surgieron elementos inherentes a su quehacer como estudiantes: el compromiso, autodisciplina, entusiasmo, iniciativa, respeto, formaron parte de sus tareas y estimularon su forma de adquirir los conocimientos en las diferentes clases, y así mismo estimularon su creatividad en la elaboración de sus deberes, esto evidenciando un cumplimiento de los objetivos propuestos para la investigación.

Conclusión Objetivo Especifico 3:

Los niños y niñas descubrieron nuevas formas de comunicación con sus pares y con los docentes, generándose nuevas competencias y valores sociales de respeto hacia los demás, para tener una participación acorde a la situación presentada en cada espacio en el que los

estudiantes asistían, donde ellos compartían espacios de virtualidad, respetando la palabra del otro, y mejorando el clima de trabajo en las diferentes actividades en vivo que se realizaban.

5.4 Limitantes

Una de las limitantes principales en el proceso de esta investigación fue la falta de recursos tecnológicos o de conectividad de algunos estudiantes, lo cual retrasaba el desarrollo de algunas actividades en las clases.

Asimismo, debido a que las comunicaciones con acudientes eran principalmente por medios como correos electrónicos y la plataforma educativa, en ocasiones no se tenían respuestas a las inquietudes y trabajos solicitados oportunamente, puesto que algunos acudientes solo podían responder a estas peticiones luego de su horario laboral en horas de la noche.

5.5 Nuevas preguntas de investigación

¿En qué medida las entidades gubernamentales realizarán mejoras en la infraestructura y herramientas tecnológicas, como resultado de una implementación masiva de TIC en los colegios?

¿En qué medida el impacto de las clases mediadas por TIC repercute en los desarrollos cognitivos y en resultados de las pruebas realizadas en las actividades, así como las pruebas estandarizadas?

5.6 Recomendaciones

A futuro es recomendable hacer campañas de concientización a los docentes y personal de la comunidad educativa, para que el uso de las TIC sea más natural dentro de las

aulas de clase, y no se convierta en una obligación o una implementación hecha solo por seguir lineamientos o políticas del gobierno.

También es importante que las entidades gubernamentales, dediquen recursos para la capacitación y formación docente, en cuanto al manejo de las TIC y su inclusión como herramienta de trabajo en las aulas de clase. Asimismo, que haya recursos para la dotación de mejores infraestructuras tecnológicas, tales como tablets actualizadas, mejoras en la capacidad de la velocidad del internet de los colegios, tableros inteligentes, entre otros para que el desarrollo de las clases sea más dinámico y el uso de las TIC sea mejor aprovechado. (MEN, 2018)

Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá (2018). Caracterización general de escenarios de riesgo.
- Álvarez, C. A. Torres Toro, L. M. (2015). Estado del Arte sobre las TIC desde los programas de maestros de educación infantil. Bogotá. Trabajo de grado Licenciatura en Educación para la Primera Infancia. Universidad de San Buenaventura
- Amores Valencia, A. J. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. Lima. Revista Hamutay. Vol. 16.
- Cariaga, R. (2018). Experiencias en el uso de las TIC: Análisis de relatos de docentes. Ciencia, Docencia y Tecnología. 29. 131-155. 10.33255/2956/332.
- Claro Romero, A. (2018). El uso de las TIC en la educación infantil: la visión de las familias en el municipio de Dos Hermanas. Sevilla. Universidad de Sevilla.
- Committee on the Science of Children Birth to Age 8: Deepening and Broadening the Foundation for Success; Board on Children, Youth, and Families; Institute of Medicine; National Research Council. (2015). Transforming the Workforce for Children Birth Through Age 8: A Unifying Foundation. Washington (DC) Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK310550/>
- Durán Vélez, I. M. Ramírez Castellanos, I. (2019). Estrategias pedagógicas didácticas construidas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de básica primaria del colegio Divino Niño de Barranquilla. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- El cuestionario: el instrumento de recolección de información de la técnica de la encuesta social. (2018). UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA.

http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2628/1/AignerrenJose_cuestionarioinstrumentorecoleccion.pdf

Elliott, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Madrid, La Coruña: Ediciones Morata, Fundación Paideia. <https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>

El tiempo. (2002, noviembre 15). Ciberodisea, Concurso virtual. Recuperado mayo 22, 2020, de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1316568>

Escorcía-Oyola, L., & Jaimes de Triviño, C. (2015). Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes. *Educación y Educadores*, 18(1), 137-152. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/4588>

Estudillo García, J. (2001). Surgimiento de la sociedad de la información. Ciudad de México. *rev. Biblioteca Universitaria*. Vol. 4 N°2. Julio-diciembre.

García Cordova, F. (2002). *RESUMEN DEL LIBRO: EL CUESTIONARIO Recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionario* (1st ed.). Editorial Limusa. <http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/elcuestionario.pdf>

Gamboa Mora M. C, García Sandoval, J. Ahumada de la Rosa, V. D. R. (2016). *Diseño de ambientes de enseñanza aprendizaje*. Barranquilla. Universidad Simón Bolívar.

Guillén, J. (2008). Estudio crítico de la obra “La educación encierra un tesoro” Informe a la UNESCO de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors. *Laurus Revista de Educación*, 14(26), 136-167.

Henao, B. & Silvia, M. (2008) Educación en ciencias y argumentación: la perspectiva de Toulmin como posible respuesta a las demandas y desafíos contemporáneos para la enseñanza de las ciencias experimentales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, Vol. 7, No. 1, pp. 47 – 62

- Hermosa Del Vasto, P. M. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica General José María Córdova*, 13(16), 121-132. <https://doi.org/10.21830/19006586.34>
- Hernández Jaramillo, N. D. (n.d.). Investigación-Acción Educativa. Sites.Google.Com. Recuperado en septiembre 6 2020, de <https://sites.google.com/site/investigacionaccioneducativa8/>
- Iban Santiago, M. Desarrollo de las TIC en educación infantil. Trabajo de grado Universidad de Valladolid.
- Lifelong Learning UNESCO Education Strategy 2014 2021 (UNESCO). Recuperado a partir de <http://en.unesco.org/world-education-forum-2015/5-key-themes/lifelong-learning>
- Meneses Benítez G. (2007). Interacción y aprendizaje en la universidad. Universidad de Rovira.
- Méndez Álvarez, C. E. (2013). Metodología: diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales. Limusa.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional (2018). Plan TIC 2018 – 2022.
- Molina Bernal, I. A., Morales Piñero, J. C., & Rodríguez Jerez, S. A. (2019). Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: Estudios en la educación media y superior. Bogotá, Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.
- Morón Macias, C. (2011). La importancia de la motivación en la educación infantil. *Revista Temas para la educación. Federación de enseñanza de Andalucía*. N°12.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO.

(2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. Francia, Francia: UNESCO.

Padilla Caíña, E. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Repertorio Americano*, (22), 103-128. Recuperado a partir de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/5872>

Pérez Vargas S, Gil Zuleta Fernanda y Álvarez Gómez Cindy. (2015). Las TIC una herramienta pedagógica para integrar la animación a la lectura en el grado primero de la institución educativa Cámara Junior sede Ciudad Milagro barrio Clarita en el municipio de Armenia. Trabajo de grado licenciatura en pedagogía infantil. Universidad del Tolima

Piaget, J. (1932). *El Criterio Moral en el Niño*. Libros Fontanella. Quinta Edición (1984).

Piaget, J. (1972). *A dónde va la educación*. Editorial Teide. 5 edición. España (1981).

Piaget, J. (1967). *Biología y conocimiento* Editorial Siglo veintiuno Editores (1985).

Piaget J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona. Ed Labor.

Piaget, J. (1992). *Psicología y Epistemología*. Buenos Aires: EMECÉ

Portfolio. (2020). Nuevo récord diario de contagios por coronavirus en Colombia.

Pulido Polo, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica *Opción*, Vol. 31, núm. 1, 2015, pp. 1137-1156 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela

Rentería, J. Rojas, H. C. (2015). Recursos educativos digitales para la primera infancia en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC. Bogotá. Trabajo de grado para optar al título de Especialista en docencia mediada por las TIC. Universidad de San Buenaventura.

- Reyero Sáez, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 12, 111–127. Recuperado de <https://tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/244>
- Rincón R, G. (2019). Hacer innovación disruptiva en la educación. Bogotá. rev CREA N°14. Universidad de la Sabana.
- Roblizo Colmenero, M. J. y Cózar Gutiérrez, R. (2016). Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de Educación Infantil y Primaria: hacia una alfabetización tecnológica real para docentes. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 47, 23-39.
- Rodríguez Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. Bogotá. *Revista Ciencias de la salud* Vol. 4. Universidad del Rosario.
- Rodríguez Estupiñán, O. M. (2018). Lesson Study, Communities of Practice and Learning. A path for teaching in a reflective way. Fukui, Fukui: Fukui University, Japan.
- Roith, C. (2015). Transiciones en el pensamiento pedagógico de Wolfgang Klafki: de la Geisteswissenschaftliche pädagogik a la teoría crítico-constructiva de la educación (19th ed.). Argentina, Córdoba: ConCienciaSocial. *Revista Digital de Trabajo Social*.
- Rugeles Contreras, A. Mora González, B. Metaute Paniagua, P. M. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. Bogotá. *Revista Lasallista de Investigación*. Vol. 12 N° 2.
- Sampieri H, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). México D.F., México: McGraw-Hill Education.
- Secadas Marcos, F. (2018). Las definiciones del juego. Recuperado agosto 1, 2020, de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Secretaría de Educación. (2018). Caracterización del Sector Educativo Kennedy Localidad 8.

- Toledo-Rojas, V. & Mejía-Arauz, R. (2015). Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia. En Mejía-Arauz, R. (coord.) Desarrollo psicocultural de niños mexicanos. Guadalajara, Jalisco: ITESO.
- Torres Hernández, A. (2015). Investigación-acción en educación. *Milenio*, <https://www.milenio.com/opinion/alfonso-torres-hernandez/apuntes-pedagogicos/investigacion-accion-en-educacion>.
- Villegas Parra Patricia. (2017). Las TIC en el entorno social de los niños y niñas de 2 a 5 años en hogares comunitarios Los Corazoncitos y la Unión. Bello. Tesis para Licenciatura en Pedagogía infantil. Universidad Uniminuto.
- Veeduría Distrital. (2017). Ficha UPZ Castilla.
- Villa, N. (2008) Fundamentos, estructura e impacto de una propuesta de alfabetización visual apoyada en recursos hipermediales. *Revista Educación y Pedagogía*, Vol. 20, No. 51, pp. 201- 207
- Vygotsky L.S. (1999). Imaginación y creación en la edad infantil. La Habana. Ed Pueblo y educación.
- Westbury, I. Milburn G. (2007) Rethinking Schooling Twenty-five years of the *Journal of Curriculum Studies*. Routledge. pp. 114-132.
- Zorraquino, A. Gil, A. (2009). El placer de usar las TIC en el aula infantil. *Revista tribuna abierta*. N 12 2009.

Apéndices

Apéndice 1. Carta de consentimiento para trabajo investigativo:



COLEGIO CASTILLA
INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL
JORNADAS MAÑANA Y TARDE
 Resolución de Aprobación J.T. No.7440 del 13 de noviembre de 1998 SED
 Resolución de Aprobación J.M. No. 417 del 30 de enero de 2001 SED
 Acuerdo de creación J.T. No. 017 de 1992 Acuerdo Creación J.M. 002 de 1996;
 DANE 111001076767 NIT. 830.022.840-6



Bogotá, D.C., octubre 5 de 2020

Licenciado

OSCAR MAURICIO RODRIGUEZ ESTUPIÑAN

Docente Primaria

Jornada Tarde

Asunto: Respuesta solicitud intervención proyecto investigación Uniminuto

Respetado docente:

Cordial saludo. Por medio de la presente me permito dar respuesta positiva a su solicitud de aplicación de instrumentos y recolección de información en el grado cuarto de primaria, en el cual usted es docente, para su uso en el proyecto de investigación con nombre "**Las prácticas lúdicas y uso de TIC's como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla de la ciudad de Bogotá**", la cual es adelantada como parte de su proyecto de grado para la Maestría en Educación de la Universidad Uniminuto.

Esta carta se entrega a solicitud del interesado.

Cordialmente,

LUZ MERY PULIDO GORDILLO
RECTORA

Carrera 78 No. 8 A 43
 Barrio Castilla - Localidad 8 Kennedy
 Teléfonos 2923167 - 4126626
 Email: cednvacastilla8@educacionbogota.edu.co



Apéndice 2. Consentimiento Informado para Participantes de Investigación:

Investigador: Oscar Mauricio Rodríguez Estupiñán

Estimado(a) padre, madre y/o acudiente y estudiantes

En el presente documento, ustedes son invitados a participar en un estudio investigativo, el cual tiene como propósito, evaluar el uso de las prácticas lúdicas y Tecnologías de Información y comunicación (TIC) en el aula de clase como un medio para incentivar la motivación de los estudiantes, brindando así, herramientas para crear y planear clases que sean más amenas y productivas para los niños y niñas, contribuyendo al desarrollo de una educación de calidad.

BENEFICIOS Y RIESGOS

Para los participantes, este estudio no presenta ningún riesgo en términos de su integridad física, psicológica o social, como padre, madre, acudiente y/o estudiante. Se trata de una actividad complementaria y voluntaria; y no de una evaluación. Aunque no sea posible determinar resultados inmediatos, esta investigación podría eventualmente, ayudar a mejorar la experiencia de aprendizaje y enseñanza de los involucrados.

ALMACENAMIENTO DE LOS DATOS PARA LA CONFIDENCIALIDAD DEL PROYECTO

La información recolectada en los cuestionarios, los talleres desarrollados en clase y sus posteriores productos, serán procesados y analizados previa autorización de los participantes en la investigación. La cual preservará la confidencialidad de su identidad; es decir, las respuestas serán totalmente anónimas. Por lo tanto, se usarán los datos con propósitos profesionales, codificando la información y manteniéndola en archivos seguros. Solo el investigador tendrá acceso a esta información y en ningún caso se identificarán personas individuales.

Los resultados de la investigación se divulgarán en el informe final, a manera de trabajo de grado para obtener el título de Magister en Educación, donde se evidenciarán las competencias científicas y disciplinares del investigador como aporte a la generación de nuevo conocimiento. Lo anterior contempla la posibilidad de exponer los resultados por medio de múltiples publicaciones como artículos científicos, ponencias en eventos académicos, memorias y/o en revistas indexadas.

DERECHOS DE LOS PARTICIPANTES

La participación en esta investigación es voluntaria, bajo la expresa calidad en representación del estudiante y previo permiso de la participación de él o ella en la misma. Se puede negar a participar o renunciar en cualquier momento sin temor a perjuicio. Cualquier información derivada del proyecto de investigación que permita la identificación personal no será voluntariamente publicada o revelada sin el consentimiento de cada participante.

Si en algún momento hay alguna pregunta relacionada con la investigación o la participación en la recolección de información, se pueden contactar con el investigador Oscar Mauricio Rodríguez Estupiñán.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo _____
____ (nombre completo) identificado con número de cédula _____, en
calidad de padre, madre o acudiente de _____

Estoy de acuerdo en participar del estudio investigativo; el propósito y naturaleza del estudio me ha sido descrito por el investigador Oscar Mauricio Rodríguez Estupiñán. Comprendo lo que se me solicita y también sé que puedo hacer las consultas que estime pertinentes. También comprendo que puedo suspender mi participación en cualquier momento.

Nombre del participante:

Firma del participante:

Fecha: ____/____/____

Apéndice 3. Formato observación de clases:

Formato de observación de clase

Nombre del observador:	
Fecha:	Hora:
Lugar:	
Tema:	
Objetivo:	

Clase/ Grado

Item	Descripción	Reflexión/ Hallazgo
Características del grupo (Se observa si el grupo está en disposición adecuada, si realizaron las actividades previas entre otros)		
Estrategias de trabajo (las propuestas por el docente para trabajar y reforzar los conocimientos previos de los estudiantes)		
Desarrollo de la clase (Hilo que llevó la clase durante la sesión)		
Comunicación con los estudiantes (Se observa si la comunicación fue clara y si hubo necesidad de aclarar dudas con los estudiantes)		
Tratamiento de los contenidos (Se observa cómo se trataron los contenidos y su recepción por parte de los estudiantes)		

Observación a estudiantes

Item	Descripción	Reflexión/ Hallazgo
Conexión a la clase (se mide de acuerdo a la cantidad de estudiantes que se conectan a la clase)		
Participación activa (se mide de acuerdo a la observación hecha en la clase y a cuantos niños participan en la misma con sus respuestas y aportes)		
Uso adecuado de los elementos (se observa y analiza como usan los estudiantes los elementos de la clase virtual tales como el chat y las opciones de compartir elementos en forma correcta)		
Control elementos de distracción (uso inadecuado del chat entre otros)		

Apéndice 4. Cuestionario a estudiantes y acudientes

Cuestionario a estudiantes y acudientes

Proyecto de investigación: Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED.

Propósito de la investigación: Evaluar el uso de las prácticas lúdicas y TIC en el aula de clase como un medio para incentivar la motivación de los estudiantes, brindando así, herramientas para crear y planear clases que sean más amenas y productivas para los niños y niñas, las cuales contribuyan al desarrollo de una educación de calidad.

Objetivos del instrumento:

- Indagar como el uso lúdico de las TIC influye el nivel de rendimiento académico de los estudiantes de grado cuarto del Colegio Castilla IED.
- Aplicar el uso en forma lúdica de las TIC, en las prácticas educativas, haciendo uso de la multimedia, para el desarrollo de las áreas de Español, Emprendimiento e Inglés en los niños y niñas de cuarto grado del Colegio Castilla IED.
- Analizar cómo el uso lúdico de las TIC, en las prácticas educativas haciendo uso de la multimedia, aumenta la capacidad de los niños del Colegio Castilla IED para desarrollar valores sociales como la autonomía, la autodisciplina y el reconocimiento del otro.

Estimados estudiantes y padres de familia:

A continuación, encontrarán un cuestionario que consta de 21 preguntas.

Lean cuidadosamente y escojan la respuesta que consideren más pertinente de acuerdo a su experiencia. No hay respuestas correctas o incorrectas. Este cuestionario es necesario para la investigación que se está llevando a cabo.

Gracias por su colaboración.

Cuestionario:

1. Cuáles dispositivos tiene en su hogar. Puede escoger varias respuestas arca cuales dispositivos tienes en tu hogar.
 - a. Computador
 - b. Tablet
 - c. Smartphone
 - d. Ninguna de las anteriores

2. ¿Qué uso le da a su computador, teléfono o Tablet? Puede escoger varias respuestas.
 - a. Usar redes sociales
 - b. Jugar
 - c. Hacer tareas
 - d. Buscar información de mi interés
 - e. Chatear

3. ¿Cuántas horas está conectado a internet en la semana?
 - a. Menos de 5 horas a la semana
 - b. Entre 5 y 10 horas a la semana
 - c. Entre 15 y 20 horas a la semana
 - d. Más de 20 horas a la semana

4. ¿Cuántas horas usa internet para hacer tareas en la semana?
 - a. Menos de 2 horas a la semana
 - b. Entre 2 y 5 horas a la semana
 - c. Entre 5 y 10 horas a la semana
 - d. Más de 10 horas a la semana

5. ¿Utiliza medios como videos, audios, juegos en línea, cuando realiza sus trabajos del colegio?
 - a. Nunca
 - b. Algunas veces
 - c. Frecuentemente
 - d. Muy frecuentemente

6. ¿Con qué frecuencia sus profesores usan recursos tecnológicos (videos, audios, juegos en línea, videollamadas...) en las clases?
 - a. Nunca
 - b. Algunas veces

- c. Frecuentemente
 - d. Muy frecuentemente
7. ¿Se siente motivado con las clases y actividades por internet?
- a. Nunca
 - b. Algunas veces
 - c. Frecuentemente
 - d. Muy frecuentemente
8. ¿Qué es lo que más le agrada de las clases por internet? Puede escoger varias respuestas.
- a. Encontrarme con mis compañeros
 - b. Reforzar mis aprendizajes.
 - c. Realizar actividades fuera de la rutina
9. Cuando realiza las actividades de clase, ¿Qué tipos de ayudas usa para encontrar información? Puede escoger varias respuestas.
- a. Enciclopedias
 - b. Libros
 - c. Videos de YouTube
 - d. Google
 - e. Páginas de internet acerca de los temas vistos
10. Cuándo tiene dudas respecto a los trabajos o tareas, ¿cómo lo soluciona?
- a. Consulto con mis acudientes
 - b. Me comunico con los profesores
 - c. Busco en internet
 - d. Me comunico con mis compañeros
11. ¿Qué formas de comunicación usa para consultar dudas que tenga sobre los trabajos y tareas?
- a. Teléfono
 - b. Chat
 - c. WhatsApp
 - d. Email

12. ¿Puede usar correctamente las plataformas educativas como Google Classroom?
- Siempre
 - Algunas veces
 - En ocasiones tengo dificultad
 - No sé cómo usarlas
13. ¿Es capaz de editar, organizar y enviar las tareas asignadas a la plataforma Google Classroom?
- Si
 - No
14. Cuando envía los trabajos o tareas en la plataforma lo hace:
- Solo
 - Con ayuda de tus acudientes
 - Las tareas las envían tus padres o acudientes únicamente.
15. Cuando participa en clases virtuales en vivo, ¿hace uso adecuado de los medios de participación como el chat y el micrófono para hablar?
- Siempre
 - Algunas veces
 - Ocasionalmente
 - Nunca
16. Tiene un plan y horario de trabajo en casa para realizar trabajos o tareas.
- Si
 - No
17. ¿Comparte el uso del computador, Tablet, smartphone con padres, acudientes o hermanos para realizar trabajos y tareas?
- Frecuentemente
 - A veces

- c. Ocasionalmente
- d. Nunca

18. Cuando realiza sus actividades escolares, las hace:

- a. Solo
- b. Con ayuda de mis compañeros
- c. Con ayuda de mis padres o acudientes

19. ¿Cuándo realiza actividades académicas en internet, con qué frecuencia se distrae de su trabajo?

- a. Frecuentemente
- b. A veces
- c. Ocasionalmente
- d. Nunca

20. ¿Considera que puede trabajar por su cuenta haciendo uso del internet, aplicaciones educativas, entre otros y completar las tareas o trabajos sin problema?

- a. Si
- b. No

21. ¿Cree que ha adquirido nuevos conocimientos y habilidades usando las clases virtuales?

- a. Frecuentemente
- b. A veces
- c. En ocasiones
- d. Nunca

Apéndice 5. Hojas de vida de evaluadores

EXPERTO 1:

Nombre completo: TATIANA GOMEZ TIBASOSA

Cargo: Profesional Técnico Especializado para el Medio Socioeconómico

Institución: Autoridad Nacional de Licencias Ambientales (ANLA)



EDUCACION

BACHILLER ACADEMICO CON ENFASIS EN EDUCACION (FILOSOFÍA)
Escuela Normal Superior de Zipaquirá

TRABAJADORA SOCIAL
Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

MAGISTER EN FILOSOFÍA
Universidad de La Salle

DIPLOMADO EN FUNDAMENTOS DEL DERECHO AMBIENTAL
Politécnico Superior de Colombia

DIPLOMADO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
Politécnico Superior de Colombia

Breve descripción de su experiencia laboral e investigativa:

Trabajadora Social y Magister en Filosofía, con énfasis en investigaciones sociales y académicas, así como intervención en caso, grupo y comunidad en diferentes tipos de población. Habilidad en planeación, ejecución, aseguramiento, seguimiento, viabilidad y evaluación de Estudios Ambientales asociados a Proyectos de Infraestructura Desarrollo y Medio Ambiente, especialmente de tipo lineal, hidrocarburos y energía eléctrica; así como el

relacionamiento con comunidades campesinas, étnicas y autoridades regionales, municipales y locales.

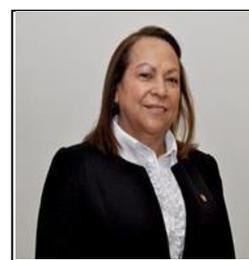
Programación y ejecución de proyectos sociales con población de alto impacto; destreza en generación de procesos participativos, mecanismos de resolución de conflictos, visitas domiciliarias, participación local, intervención en áreas de promoción y prevención en salud; detección de factores de riesgo, generación de canales de participación y experiencia en desarme y resolución de conflictos en Instituciones Educativas Distritales; labores desde el área de Salud Mental con adolescentes farmacodependientes y con responsabilidad penal y administración de recursos tanto humanos como materiales; con una perspectiva social clara en pro del bienestar de la población con carácter respetuoso y humano.

EXPERTO 2

Nombre completo: AURA MARIA ESTUPIÑAN SANCHEZ

Cargo: Asesora Proyectos Educativos

Institución: Forma Independiente



EDUCACIÓN

Estudios Secundarios: Maestra 1.976	Escuela Normal de Las Hermanas de Nuestra Señora de la Paz (Bogotá)
Licenciada Administración Educativa E Historia 1.981	Universidad Pedagógica Nacional
Magister en Educación (Investigación y Docencia Universitaria) 1.985	Universidad Santo Tomas de Aquino
Especialización Gestión y Evaluación Curricular 2.001	Universidad Externado de Colombia
Doctorado en Educación a Honoris Causa (2.008)	Consejo Iberoamericano para La Excelencia educativa.
Rol del Directivo Docente 1.995	I.D.E.P.
Cuarto Congreso de Directivos Docentes La productividad- Escuela-Emprendamos juntos Construyendo Nación 1997	Secretaria Educación de Bogotá I.D.E.P.
Informática Educativa 1.996-1998	Universidad Externado de Colombia
	F.E.T. UNION EUROPEA
	Embajada Israel

Gerencia Educativa 2000
Gestión Pública, Marco legal,
Desarrollo Curricular y la Ética en la
Gerencia de Proyectos Educativos y
Evaluación 2001
La educación Agrícola y los Centros
Rurales de capacitación. 2000

Breve descripción de su experiencia laboral e investigativa:

Directora Local de Educación 5 Usme; estudios en Administración Educativa e Historia de la Universidad Pedagógica Nacional. Magister en educación: Investigación y Docencia Universitaria de la Universidad Santo Tomás. Especialización: Gestión y Evaluación Curricular Universidad Externado de Colombia. Doctorado Honoris Causa del Consejo Iberoamericano para la excelencia educativa. Estudios en Problemas y Desafíos Educación Inicial, Universidad Haifa (Israel). Evaluadora del Premio a la Excelente Gestión Escolar (Corporación Calidad) Y Acreditación Modelo de Calidad EFQM en el Colegio Rural Quiba Alta IED. Capacitadora en Modelo Pedagógico a nivel Nacional e Internacional a grupos de Docentes y Directivos Docentes.

Experiencia de más de 37 años de trabajo como docente y directiva docente. Competente con el manejo de elementos y dinámicas que se desarrollan en torno a la educación rural, la labor pedagógica y la Calidad Educativa. Capaz en la gestión y dirección de equipos de trabajo, excelentes calidades humanas, sensible a las problemáticas sociales. Facilidad de interactuar y dirigir a las personas, respetando sus filosofías y posiciones.

Apéndice 6. Formatos validación expertos

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS MAESTRIA EN EDUCACION

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a Usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto para validar el cuestionario Apéndice, el cual será aplicado a:

Estudiantes y padres del grado 4 de primaria del Colegio Castilla IED

seleccionada, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED.

esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener el título de Licenciado en **Maestría en Educación**

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte, se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Item	a	b	c	d	e	
1		E	E	E	E	E	N/A
2		E	E	E	E	E	N/A
3		E	E	E	E	N/A	N/A
4		E	E	E	E	N/A	N/A
5		E	E	E	E	N/A	N/A
6		E	E	E	E	N/A	N/A
7		E	E	E	E	N/A	N/A
8		E	E	E	N/A	N/A	N/A
9		E	E	E	E	E	N/A
10		E	E	E	E	N/A	N/A
11		E	E	E	E	N/A	N/A
12		E	E	E	E	N/A	N/A
13		E	E	N/A	N/A	N/A	N/A
14		E	E	E	N/A	N/A	N/A
15		E	E	E	E	N/A	N/A
16		E	E	N/A	N/A	N/A	N/A
17		E	E	E	E	N/A	N/A
18		E	E	E	N/A	N/A	N/A
19		E	E	E	E	N/A	N/A
20		E	E	N/A	N/A	N/A	N/A
21		E	E	E	E	N/A	N/A

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Tatiana Gómez Tibasosa

C.C.: 1030527958 de Bogotá

Firma: 

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS
MAESTRIA EN EDUCACION

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, TATIANA GOMEZ TIBASOSA, titular de la Cédula de Ciudadanía No. 1030527958, de Bogotá con profesión Trabajadora Social y Magister en Filosofía, ejerciendo actualmente como Profesional Técnico Especializado para el Medio Socioeconómico, en la Autoridad Nacional de Licencias Ambientales (ANLA).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación al personal que estudia en **COLEGIO CASTILLA IED**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia				X

En Bogotá, a los 18 días del mes de septiembre del 2020



Firma

Bogotá D.C. 19 de septiembre de 2020

Señor:

OSCAR MAURICIO RODRÍGUEZ ESTUPIÑAN

Asunto: Validación instrumentos proyecto de investigación

Cordial saludo.

En respuesta a su solicitud del proceso de validación de los instrumentos de recolección de datos de la investigación para la obtención del título de Magister en Educación con nombre: **Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED**, y habiendo hecho la revisión de los documentos allegados por usted, es pertinente precisar que:

1. Puede usar tipo de letra (fuente) Arial o Times new roman, las cuales se encuentran aprobadas por las Normas APA.
2. Sugiero el uso de una marca de agua o un pie de página que permita la personalización y el aseguramiento de la información para evitar plagios o copias
3. Redactar las preguntas de forma tal que sean comprensibles para padres de familia y/o acudientes que cuenten con cualquier nivel de escolarización.
4. Hablar de “trabajos y tareas”, como mecanismo de abordaje en el lenguaje que puedan usar padres y/o acudientes.

Para finalizar, considero que los instrumentos suministrados son válidos y aptos para realizar la investigación y apuntan a responder los objetivos planteados en el proyecto de investigación que se está llevando a cabo.

Sin otro particular.



TATIANA GOMEZ TIBASOSA
Trabajadora Social
Magister en Filosofía
C.C. 1030527958 de Bogotá
TEL MÓVIL 3112037031

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

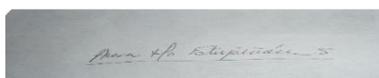
E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Item	a	b	c	d	e	
1		E	E	E	E	E	N/A
2		E	E	E	E	E	N/A
3		E	E	E	E	N/A	N/A
4		E	E	E	E	N/A	N/A
5		E	E	E	E	N/A	N/A
6		E	E	E	E	N/A	N/A
7		E	E	E	E	N/A	N/A
8		E	E	E	N/A	N/A	N/A
9		E	E	E	E	E	N/A
10		E	E	E	E	N/A	N/A
11		E	E	E	E	N/A	N/A
12		E	E	E	E	N/A	N/A
13		E	E	N/A	N/A	N/A	N/A
14		E	E	E	N/A	N/A	N/A
15		E	E	E	E	N/A	N/A
16		E	E	N/A	N/A	N/A	N/A
17		E	E	E	E	N/A	N/A
18		E	E	E	N/A	N/A	N/A
19		E	E	E	E	N/A	N/A
20		E	E	N/A	N/A	N/A	N/A
21		E	E	E	E	N/A	N/A

Evaluado por:

Nombre y Apellido: **Aura María Estupiñán Sánchez**



C.C.: **41.715.608 Btá.** **Firma:**

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS
MAESTRIA EN EDUCACION

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

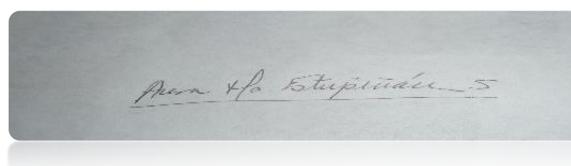
Yo, AURA MARIA ESTUPIÑAN SANCHEZ, titular de la Cédula de Ciudadanía N°41715608, de Bogotá con profesión Docente Directivo, Licenciada en Administración Educativa e Historia, Magister en Investigación y Docencia Universitaria, Especialista en Gestión y Evaluación Curricular, Doctora en Educación, ejerciendo actualmente como Asesora en Proyectos Educativos, en forma independiente.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación al personal que estudia en **COLEGIO CASTILLA IED**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

En Bogotá, a los 18 días del mes de septiembre del 2020



Firma

Bogotá D.C. 19 de septiembre de 2020

Señor:

OSCAR MAURICIO RODRÍGUEZ ESTUPIÑAN
DOCENTE INVESTIGADOR UNIMINUTO

Asunto: Validación instrumentos proyecto de investigación

Cordial saludo.

En respuesta a su solicitud del proceso de validación de los instrumentos de recolección de datos de la investigación para proyecto de grado de la Maestría en Educación con nombre: **Las prácticas lúdicas y uso de TIC's como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla de la ciudad de Bogotá**, habiendo hecho revisión de los documentos allegados por usted, me permito precisar:

Frente al formato de Observación de Clases:

1. Es aconsejable anexar un ítem en observación de estudiantes: Elaboración y cumplimiento con la entrega de las tareas asignadas.

Frente al formato Questionario a estudiantes y a padres:

1. Unificar el tipo de letra acorde a las normas APA
2. Redactar mejor en la introducción del mismo: "Lean las preguntas cuidadosamente y escojan las respuestas que coincidan con su forma de pensar". y escojan las respuestas según sea pertinente.

Para finalizar, manifiesto que los instrumentos suministrados son válidos para realizar la investigación y se corresponden con los objetivos planteados en el proyecto que se está llevando a cabo.

Deseándole éxitos en la culminación de su proyecto de investigación.

Sin otro particular.

Aura María Estupiñán S.

Aura María Estupiñán Sánchez
CC 41715608 Bogotá
TEL 3002647302

Apéndice 7. Links clases sincrónicas

El resumen

https://drive.google.com/file/d/1hJcJvcWVtdwGGiY_dkTl1V_zmdnECuuz/view?usp=sharing

Publicidad

<https://drive.google.com/file/d/1xy96PI3irB49R-I03Onjh24t06-Enkey/view?usp=sharing>

El cine la TV

https://drive.google.com/file/d/11kN53MOpEziiMGM5_1Cv1nL0LwJPG6XJ/view?usp=sharing

Medio Ambiente

<https://drive.google.com/file/d/1gY7234gn6aOMI5V6eLg2hy4YDZwt9pLL/view?usp=sharing>

Video trabajo multimedios

<https://drive.google.com/file/d/1sRubplRQAG4-oYsACrkJEd8rBWgNQ0bz/view?usp=sharing>

Apéndice 8. Curriculum Vitae investigador.



OSCAR MAURICIO RODRIGUEZ ESTUPIÑAN

F. Nacimiento: 06/09/1984
C.C. 80214570 Bogotá
Dir: Cra 74 # 7 b 11 casa 7
Bogotá D.C.

Tel: 3214925920

Manotas360@hotmail.com

IDIOMAS



Inglés: Nivel

Avanzado
(Nativo).



Japones:
Nivel

Intermedio

(N3)

HABILIDADES

- Manejo de los Sistemas Operativos Windows y Linux.
- Ensamblaje y Configuración de Computadoras.
- Enseñanza de clases y creación de currículos educativos, usando como base la

EXPERIENCIA

TECNICO EN ENSAMBLE Y REPARACION DE COMPUTADORES, Servitronic del lago (2001 - 2004)

Bogotá D.C.

Tel: 6353685

Jefe inmediato: Wilson Castellanos

DOCENTE EN AREAS PRIMARIA, Secretaría de Educación Distrital (2005 - Actualidad)

Bogotá D.C.

Tel: 3241000

Jefe inmediato: Blanca Lilia Murcia

DOCENTE EN IDIOMA EXTRANJERO (INGLES), Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo CIDE (2015 – 2016 - 2019)

Bogotá D.C.

Tel: 3689618

EDUCACION

BACHILLER ACADEMICO CON ENFASIS EN EDUCACION

Escuela Normal María Montessori

NORMALISTA SUPERIOR

Centro de Estudios Psicopedagógicos Normal
Superior

INGENIERO DE SISTEMAS

Universidad Autónoma de Colombia

ESPECIALISTA EN DISEÑO Y CONSTRUCCION DE SOLUCIONES TELEMATICAS

metodología japonesa
LESSON STUDY y
aprendizajes
colaborativos.

Universidad Autónoma de Colombia

FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH LEVEL B2
Cambridge English Certificate

IN-SERVICE TRAINING PROGRAM FOR
FOREING TEACHERS
Universidad de Fukui, Japón

REFERENCIAS

YAZMIN COMBARIZA
Coordinadora (Secretaría de Educación)
Tel. 3103389437

TATIANA GOMEZ TIBASOSA
Profesional Técnico Especializado para el Medio
Socioeconómico (ANLA)
Tel. 3112037031

AURA MARIA ESTUPIÑAN
Asesora Proyectos Educativos (Secretaría de
Educación)
Tel. 3002647302

PUBLICACIONES

LESON STUDY, COMMUNITIES OF
PRACTICE AND LEARNING
A path for teaching in a reflective way
Universidad de Fukui, Japón. 2018.