

**Programa recreativo virtual, para fortalecer el aprendizaje por  
descubrimiento para niños en edades de 7 a 9 años del municipio El Carmen  
Norte de Santander.**

**ANDREA MARCELA BOLÍVAR LÁZARO**

**COD: 1091534969**



**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN  
PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA  
PAMPLONA 2020**

**Programa recreativo virtual, para fortalecer el aprendizaje por  
descubrimiento para niños en edades de 7 a 9 años del municipio El Carmen  
Norte de Santander.**

**ANDREA MARCELA BOLÍVAR LÁZARO**

**COD: 1091534969**

**COASESOR**

**EDGAR AURELIO BAUTISTA GONZALEZ**



**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN  
PARA LA RECREACIÓN COMUNITARIA  
PAMPLONA 2020**

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida, por brindarme el seguimiento de ser mi proyecto cada día, por permitirme haber llegado a este segundo logro de mi vida profesional.

A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su apoyo incondicional, por estar siempre en momentos difíciles y buenos, a mi prima Martha Patricia que con su carácter y su gran apoyo ha sembrado en mí demasiadas cosas que con el tiempo las he sacado a florecer.

A mi hijo quién es mi motivación y alegría más linda de mi vida, que aun sin él entender por el momento especial que estoy viviendo, lo celebra y los disfruta para que más adelante sabrá el esfuerzo y la dedicación que siempre mantuve, a mi hermano por su ayuda y compañía, a mis familiares y grandes amigos gracias por su especial apoyo para lograr culminar con éxito otro ciclo de mi vida.

Los quiero!

## **TABLA DE CONTENIDO**

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPITULO I PLANTEMAIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.3 OBJETIVOS.....	12
1.3.1OBJETIVO GENERAL.....	12
1.3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO.....	12
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	13
CAPITULO II REFERENTES TEÓRICOS.....	13
2.1 REFERENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
2.2 MARCO LEGAL.....	23
2.3 MARCO TEÓRICO.....	25
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO.....	32
3.1ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
3.2DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
3.3INFORMANTES CLAVES.....	36
3.3.1DESCRIPCIÓN DE INFORMANTES.....	37

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	39
3.4.1 ENCUESTA.....	39
3.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN .....	40
3.5.1 FASES DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
CAPITULO IV. RESULTADOS.....	42
4.1 ANALISIS E INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	43
4.2 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE CATEGORIAS Y SUBCATEGORIAS.....	45
CAPITULO V CONCLUSIONES.....	72
REFERENCIAS.....	74
ANEXO 1, SESIONES.....	79

## INDICE DE TABLA

<b>Tabla 1.</b> Descripción de informantes.....	37
<b>Tabla 2.</b> Categorías y subcategorías de análisis del 1 objetivo.....	43
<b>Tabla 3.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías Docente 1.....	51
<b>Tabla 4.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 2.....	52
<b>Tabla 5.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 3.....	53
<b>Tabla 6.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 4.....	54
<b>Tabla 7.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 5.....	55
<b>Tabla 8.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 6.....	56
<b>Tabla 9.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 7.....	57
<b>Tabla 10.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías Docente 8.....	58
<b>Tabla 11.</b> Análisis e interpretación de categorías y subcategorías-Docente 9.....	59
<b>Tabla 12.</b> Categorías y subcategorías de análisis del 2 objetivo.....	61
<b>Tabla 13.</b> Diseño del programa.....	63
<b>Tabla 14.</b> Categorías y subcategorías de análisis del 3 objetivo.....	64
<b>Tabla 15.</b> Categorías y subcategorías de análisis del 4 objetivo.....	66

## Introducción

La educación y la experiencia son inseparables en el desarrollo y crecimiento apropiados del ser humano, el énfasis de éste se pone en el principio de “aprender haciendo” para que el estudiante sienta lo deseado como una experiencia de vida, participando así de una educación activa se aprende aquello que ejercita lo cual indica que la educación es vida en contraposición con la idea de que es una preparación para la vida (Navas, 2015).

Desde esta realidad encontrada, se pretende implementar un programa recreativo virtual, para reforzar el aprendizaje por descubrimiento en las materias de matemáticas, español y artes de los niños de tercer grado de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo del municipio El Carmen N. de S, el cual se desarrollará a través de una plataforma tecnológica llamada zoom, los niños podrán resolver actividades recreativas con la compañía de los padres de familia quiénes están actualmente con ellos desde sus casas en esta situación de salud pública, siendo estas actividades prácticas para potenciar y desarrollar las habilidades y destrezas que tienen los niños de tercer grado.

La acción que tienen estos talleres es promover por medio de la recreación los diferentes estilos de aprendizaje por descubrimiento los cuales facilitan la participación activa en las actividades que estarán ejecutadas allí, el trabajo individual permitirá el acercamiento a ese estilo de aprendizaje con la compañía de los padres de familia, observando un alto rendimiento y desempeño en la realización de las actividades que involucran en sí mismas la automotivación y

motivación que posee el aprendizaje por descubrimiento siendo ellos los principales constructores partiendo de sus pre saberes.

En consecuencia a través de la realización de dinámicas recreativas y su adaptación como herramienta de enseñanza donde se emplea el aprendizaje no solo en el aula escolar sino en distintos escenarios, nos facilitará que el niño o la niña aprenda de la mejor manera, teniendo en cuenta las actividades rectoras, modelos de aprendizajes y la importancia de la formación integral que incluya las dimensiones en lo social, personal y familiar.



## CAPITULO I

### 1.1 Planteamiento Del Problema

El aprendizaje por descubrimiento hace parte del proceso educativo mediante el cual el niño es protagonista de su propio desarrollo cognitivo, es decir, que este tipo de aprendizaje se produce cuando el docente le presenta al estudiante todas las herramientas necesarias para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender.

El problema más notorio es que el docente no ha manejado ni ha conocido a fondo sobre el aprendizaje por descubrimiento y a la hora de planear y ejecutar hace que sus clases en las materias de matemáticas, español y artística sean de poco aprendizaje ya que no maneja actividades didácticas y llamativas que enfoquen al estudiante a descubrir por él mismo y a interesarse por pensar, ser creativo y crítico en el momento de realizar una tarea.

Por otro lado los estudiantes no han tenido este tipo de enseñanza en su proceso educativo y sus padres desconocen de este tipo de aprendizaje, lo cual por medio de actividades el niño explora y adquiere más la información a la hora de realizar el taller, obteniendo un aprendizaje más significativos, porque maneja teoría, práctica, a la misma vez formula preguntas y ahí ya empieza a investigar por sí mismo.

Esta propuesta recreativa está encaminada para reforzar el aprendizaje por descubrimiento en el grado tercero de la institución educativa Enrique Pardo Farello, en las materias ya mencionadas para que el docente cambie su metodología, empleando material adecuado mediante estrategias de observación y así, los padres de familia que empiecen a conocer este estilo de aprendizaje haciendo que sus hijos exploren, conozcan y se apropien del tema que estén viendo en su periodo académico, desarrollando talleres e instructivos donde perciban que la tarea tiene sentido y que vale la pena realizarla, esto los incentivará y llevará a que se produzca el aprendizaje por descubrimiento.

## 1.2 Formulación Del Problema

A partir de algunas experiencias cercanas se tuvo la posibilidad de evidenciar que la tecnología y lo que de ella se toma de forma positiva y educativa puede ayudar a fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas por medio de diversas plataformas, de lo cual se basa esta formulación para responder a los siguientes interrogantes

### **preguntas**

¿Cómo fortalecer el aprendizaje por descubrimiento en los estudiantes de tercer grado de la institución educativa Enrique Pardo Farelo?

**1.3Objetivo General:** Fortalecer el aprendizaje por descubrimiento a través de una propuesta recreativa virtual en los niños de tercer grado de la institución educativa Enrique Pardo farelo.

### **1.3.1Objetivos Específicos**

- Identificar las actividades recreativas que utiliza el docente para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento en la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo del Municipio El Carmen N. de S.
- Diseñar una propuesta recreativa virtual para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento a los niños y niñas de tercer grado de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo del Municipio El Carmen N. de S.
- Aplicar la propuesta recreativa virtual para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento a los niños de tercer grado de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo del Municipio El Carmen N. de S.
- Evaluar la aplicación de la propuesta recreativa virtual en los niños de tercer de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo del Municipio El Carmen N. de S.

## 1.4 Justificación

E.Lee May, de la Salisbury State University, define el IBL (Inquiry Based Learning – Aprendizaje Basado en el Descubrimiento) como “un método de enseñanza que coloca al estudiante, la materia y su interacción en el centro de la experiencia de aprendizaje. Al mismo tiempo transforma el rol del profesor de una posición de dispensar conocimiento a una de facilitar el aprendizaje, eso lo pasa a colocar en vez de en un lugar central de la clase a un lugar secundario y que va creciendo en notoriedad conforme el proceso de aprendizaje va incrementándose por parte del alumnado.”

(E. Lee May, 2013, p 11)

El aprendizaje por descubrimiento es uno de los métodos de enseñanza en donde el docente por medio de 3 modelos califica al estudiante en su proceso educativo, el primer modelo es el enactivo: se aprende haciendo cosas, manipulando objetos, imitando y actuando, como segundo modelo está el icónico: se aprende a través de la percepción del ambiente, objetos, imágenes, videos, entre otros y el tercer modelo es el simbólico: se aprende comprendiendo y representando concepto abstracto; a partir de estos el docente guía del aprendizaje tendrá las bases necesarias para diseñar, ejecutar y evaluar a sus estudiante por medio de preguntas que causen curiosidad, situaciones presentes o problemas interesantes acerca del tema que se esté viendo.

Teniendo en cuenta lo anterior se hace necesario plantear esta propuesta con el fin de implementar estrategias llamativas y recreativas en el aula de clase de manera constante, esto ayudará a que por medio de una interacción social y de comunicación el estudiante se relacione con los adultos, con sus compañeros o con familiares, el docente en sus materias de matemáticas, español y artística no aplica actividades creativas en donde el niño, tenga que pensar y realizar los talleres explorando y teniendo como guía lo ya visto, sino solo copian y desarrollan las actividades de un libro. Es por esto, que el docente recurrirá a este aprendizaje teniendo en cuenta la recreación para que el niño se enfoque en aprender conocimientos de manera participativa, construyendo a partir de lo que lee y lo que práctica.

Esta propuesta se llevará a cabo a través de una plataforma tecnológica, por lo que está pasando en nuestro país en este momento, ya que como medida preventiva de contagio del virus Covid-19, declarado como una pandemia mundial, se ha prohibido la asistencia a los colegios para evitar aglomeraciones de personas, por lo cual debemos estar en nuestras casas, así que se diseñará una cartilla virtual en donde los niños realizarán sus actividades o dirán sus experiencias de cómo se sintieron a la hora de desarrollar los talleres, a través de este recurso podremos visualizar como el niño aprende, se desenvuelve y como el docente puede ejecutar su planeación de manera didáctica y recreativa teniendo en cuenta espacios que conozcan los mismo niños para lograr producir un cambio en cuanto a la enseñanza dentro y fuera del aula.

Así mismo la importancia que tiene esta propuesta es que los docentes de esta institución conozcan más a cerca de este aprendizaje y salgan de su zona de confort llevando día a día las mismas metodologías y las mismas herramientas, los padres de familia también deberán ser agentes presentes y participativos puesto que así el niño estará incentivado y motivado para adquirir este tipo de aprendizaje.

## **CAPITULO II**

### **2. Referentes Teóricos**

#### **2.1. Referentes De Le Investigación**

Para el desarrollo del estudio se consideran algunas investigaciones que se han desarrollado en el contexto internacional y nacional, las cuales están vinculadas con el objeto del estudio de este trabajo.

##### **2.1.1 Ámbito Internacional**

**2.1.1.2** En Cuenca-Ecuador Universidad Politécnica Salesiana , Verdugo Rosas (2012) realizó la tesis llamada: *propuesta de elaboración de una cartilla didáctica para el uso adecuado de los medios de comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas de sexto año de educación básica de la escuela Dr. “Nicolás Muños Dávila” de la comunidad Yanacocha, del Cartón Biblián, provincia del Cañar durante el año electivo 20011-2012 \** en donde el objetivo general fue utilizar los diferentes medios de comunicación en el proceso curricular del sexto año de Educación General Básica y/o reforzar los

conocimientos de las áreas básicas, donde encierran diferentes conceptos y actividades que logran la vinculación de los padres de familia, incluirá orientación hacia la comprensión, identificación, valorización y aceptación hacia los valores que tiene la escuela, universidad y centro educativo.

Se utilizó como metodología el juego, el trabajo en grupo, la situación problema, partiendo de la exploración de conocimientos con varias herramientas que nos ayude plantear problemas y que los niños y niñas puedan resolverlos.

Como resultado el presente trabajo contribuyó enormemente en la formación y la construcción de conocimientos, al mismo tiempo fue una experiencia fructífera por cuanto ha permitido en mí reforzar el aprendizaje.

**2.1.1.3** En Venezuela, en el instituto pedagógico de miranda se realizó la investigación llamada *La Recreación: Una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de tercer grado, de la escuela bolivariana Ambrosio Plaza*, presenta como objetivo Comprobar si las estrategias de enseñanza, basadas en actividades recreativas contribuyen al aprendizaje del componente afectivo establecido en el contenido actitudinal del Diseño Curricular en los estudiantes, En este punto, el docente es un elemento fundamental, ya que debe seleccionar estrategias de enseñanza que promuevan en el alumno actitudes positivas hacia el aprendizaje, para ello debe romper con el prototipo de las clases magistrales y expositivas, donde el alumno es un ente pasivo que recibe un cúmulo de informaciones que muchas veces siente ajeno a su contexto.



la recreación le podría permitir al educando una participación más activa al tener mayor interés y motivación en su proceso de aprendizaje. Es posible que si el docente integrara y/o utilizara dentro de sus estrategias de enseñanza actividades recreativas tales como: juegos, canciones, manualidades, vida al aire libre, entre otras, las clases resultarían más amenas y agradables para el alumno y por consiguiente, se generaría un verdadero aprendizaje y se reforzaría el componente afectivo establecido en el contenido actitudinal del programa

### **2.1.2 Ámbito Nacional**

Para el desarrollo del estudio se consideran algunas investigaciones que tienen pertinencia con el objeto del estudio, en el ámbito nacional se han realizado los siguientes estudios:

**2.1.2.1** En Chía – Cundinamarca Universidad la Sabana Trujillo, Giraldo y Cardona crearon una estrategia llamada *Diseño De Una Cartilla Con Estrategias Y Actividades Pedagógicas A Favorecer Los Procesos De Enseñanza Aprendizaje De Niños En Tres Instituciones Educativas Distritales*, donde La idea de realizar este trabajo de grado surgió de la necesidad de crear estrategias prácticas que favorezcan el aprendizaje a todos los estudiantes del ciclo II de básica primaria, ya que no todos presentan el mismo ritmo de aprendizaje y por ende el mismo desempeño, principalmente en asignaturas como Español y Matemáticas; encontrando que muchas veces el bajo rendimiento académico no se puede adjudicar sólo a los sujetos del aprendizaje, sino a la forma de enseñanza, al

estilo y las herramientas didácticas que se tienen en cuenta a la hora de enseñar. El Diseño Universal de Aprendizajes (DUA), proporciona múltiples formas de presentación, expresión y motivación para incentivar el aprendizaje.

El modelo de Fernald (1954), VAKT (Visual, Auditivo y Kinestésico – Táctil), considerado como “un método multisensorial que permite entrenar diferentes canales sensoriales para aprender la correcta discriminación de fonemas y grafemas”.

La teoría de Integración sensorial definida como “la capacidad que posee el sistema nervioso central (S.N.C.) de interpretar y organizar las informaciones captadas por los diversos órganos sensoriales del cuerpo.

La iniciativa de la cartilla es una de las adecuaciones curriculares que, como proyecto inicial de inclusión diferente a los actuales, ayudarán a los maestros hacia una enseñanza significativa con la participación de todos los niños y niñas, involucrando a los padres de familia quienes son parte fundamental para el desarrollo de sus hijos.

Al realizar la exploración inicial se encontraron ante la complejidad de los aprendizajes para unos cuantos niños y niñas, quienes cuentan con un ritmo y estilo de aprendizaje diferente y por ende, son catalogados dentro del grupo de bajo rendimiento académico; sin embargo fueron sorprendentemente hábiles cuando desarrollaban actividades que les eran altamente motivantes en tanto que generaba en ellos aprendizajes significativos ya que las estrategias utilizadas

permitieron un acercamiento al aprendizaje dinamizado y enriquecido por las habilidades de los mismos niños y niñas.

**2.1.2.2** En la Universidad el Bosque, Vergara Calderón (2019) realizó la maestría llamada *“Herramientas Digitales Colaborativas Para El Fortalecimiento Del Aprendizaje En Las Aulas Virtuales”* El objetivo general es Identificar los diferentes tipos de herramientas digitales colaborativas para fortalecer el aprendizaje en el entorno de las aulas virtuales de las asignaturas del área de Circuitos Digitales en la utilización de las aulas virtuales de dicha universidad para esto se tiene en cuenta el objetivo específico “Conocer los diferentes tipos de herramientas digitales colaborativas como recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje y elaborar una propuesta para incorporar las herramientas digitales para el desarrollo de las aulas virtuales”

La investigación se enmarca en un enfoque histórico–hermenéutico, el cual, al ser de corte cualitativo, ve la relación sujeto–objeto, comprende la implementación de herramientas digitales colaborativas en el entorno de las aulas virtuales como apoyo en el fortalecimiento del aprendizaje en las asignaturas del área de Circuitos Digitales. El estudio que prevalece es el cualitativo-interpretativo, por la naturaleza en que se construye la teoría, la metodología y la forma en captar la realidad.

Con una metodología de corte cualitativo, ya que a partir de una entrevista estructurada por computador con 8 preguntas abiertas permitirá conocer las

herramientas colaborativas como recurso didáctico en el entorno de las aulas virtuales, para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de las asignaturas del área de Circuitos Digitales del programa de Ingeniería Electrónica, con el fin de implementar posteriormente en el aula virtual estos recursos, soporta un método hermenéutico, donde se hace énfasis en captar la realidad social a través de los diferentes actores, de acuerdo con la percepción que estos tienen de su propio contexto.

Para la recolección de datos de las preguntas del instrumento se consideran las percepciones de los actores, las cuales serán organizadas en una matriz elaborada con los siguientes aspectos: categoría deductiva, proposiciones y categoría inductiva.

En los resultados encontraron la afectividad del aula virtual, lo cual es una herramienta que brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea; es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras. De manera que se entiende como aula virtual el espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje que, para interactuar entre sí y acceder a la información relevante, utilizan prioritariamente un sistema de comunicación mediada por computadoras. (AUSJAL). Para el desarrollo del entorno es fundamental su organización,

**2.1.2.3** En Montería Universidad Santo Tomás Díaz y Monterrosa (2019) realizaron la tesis llamada “*Fortalecimiento Del Proceso De Enseñanza-*

*Aprendizaje De Las Matemáticas, Mediante La Implementación De Una Cartilla Virtual Como Recurso Pedagógico, Con Los Niños Y Niñas De Transición # 4 En La Institución Educativa Nuestra Señora Del Rosario, Del Municipio De Valencia, Córdoba, Colombia.*” Su objetivo general es fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, mediante la implementación de una cartilla virtual como recurso pedagógico con los niños y niñas de transición (grupo # 4) en el preescolar de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario, en el municipio de Valencia, Córdoba, Colombia, tras la necesidad de propiciar nuevos espacios y alternativas, que favorezcan el proceso pedagógico de los profesores en su afán de diseñar, implementar, ejecutar y evaluar las competencias que requieren el fortalecimiento de las matemáticas y vieron en las TIC un gran aliado que además, de lograr alinear el aula de clases con los estándares nacionales e internacionales, permitirá aumentar las posibilidades de acceder a la educación superior pública a los estudiantes de la institución, que en su mayoría son de escasos recursos.

Como metodología a usar de la presente investigación es de tipo Investigación Acción, con enfoque cualitativo, se lleva a cabo por medio de encuestas, entrevistas, 2 talleres interactivos, y la observación directa, con la intención de recopilar la información necesaria que permita Diseñar una cartilla virtual como recurso pedagógico, que implemente el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

Tomando otro punto de vista, en esta investigación se tomaron en cuenta varios autores donde hablaron de conceptos acerca del tema y enriquecerse en

estrategias didácticas desde las nuevas tecnologías siendo ese su eje central junto con la asignatura de las matemáticas, en otras palabras, aclaran, que las necesidades tecnológicas en que se encuentran inmersas las instituciones educativas en esta región son razones preocupantes, como la falta de equipos, condiciones de espacios y sobre todo en algunos casos la falta de buena conectividad con el mundo real.

Obtuvieron sus resultados por medio de la utilización de técnicas e instrumentos realizando una serie de preguntas; hacía los profesores analizando el proceso de enseñanza aprendizaje, a estudiantes buscando el interés por las actividades que realizan en el área de matemáticas, a padres de familia se dio a conocer el nivel de compromiso con la institución y con el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes. Se dio a conocer que tanto los directivos se comprometen con el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje.

## **2.2 Marco Legal**

Esta investigación está amparada por la siguiente normatividad vigente:

### **2.2.1 Ley General De La Educación. Ley 115 De 1994.**

**2.2.1.1 Artículo 1.** En Colombia, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes.

La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, familia y sociedad. Se fundamenta en los principios de la constitución política sobre el derecho de la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza- aprendizaje, investigación de cátedra y en su carácter de servicio público.

**2.2.1.2 Artículo 7.** A la familia como núcleo fundamental de la sociedad y primer responsable de la educación de los hijos, hasta la mayoría de la edad o hasta cuando ocurra cualquier otra clase o forma de emancipación, le corresponde:

- a). informarse sobre el rendimiento académico y el comportamiento de sus hijos y sobre la marcha de la institución educativa, y en ambos casos, participar en acciones de mejoramiento.
- b). buscar y recibir orientación sobre la educación de los hijos.

c). educar a sus hijos y proporcionarles en el hogar el ambiente adecuado para su desarrollo integral.

**2.2.1.3 Artículo 46.** La educación para personas con limitaciones físicas, sensoriales, psíquicas, cognoscitivas, emocionales o con capacidades intelectuales excepcionales, es parte del servicio público educativo. Los establecimientos educativos organizarán directamente o por convenio, acciones pedagógicas y terapéuticas que permitan el proceso de integración académica y social de dichos estudiantes.

#### **2.2.1.4 Decreto 2247 De 1997.**

Artículo 13: para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico y cultural.

#### **2.2.2 Constitución Política Nacional De Colombia.**

**2.2.2.1 Artículo 45.** El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud.



**2.2.2.2 Artículo 50.** Todo niño menor de un año que no esté cubierto por algún tipo de protección o de seguridad social, tendrá derecho a recibir atención gratuita en todas las instituciones de salud que reciban aportes del estado. La ley reglamenta la materia.

Los derechos de los niños y las niñas prevalecen los derechos de los demás.

**2.2.2.3 Artículo 67.** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

## **2.3 Marco Teórico**

La fundamentación teórica de este trabajo está basado en los siguientes constructos claves: propuesta pedagógica, aprendizaje por descubrimiento, conceptualización de cartilla virtual, estrategias de enseñanza y aprendizaje, lúdica y juego.

**2.3.1 Propuesta pedagógica:** La Propuesta Pedagógica es un instrumento en el que se plasman las intenciones que una institución educativa propone para el proceso

de enseñanza – aprendizaje, en el marco de la autonomía responsable que el contexto y las capacidades instaladas le permite. Recoge los principios filosóficos (éticos y epistemológicos) y pedagógicos (teorías de enseñanza y aprendizaje) que dan coherencia a la práctica educativa. La aplicación y apropiación de estos principios generales se verifican en la acción pedagógica. (Castilleros. 2018)

La Propuesta Pedagógica también respalda la intención sobre el tipo de estudiantes que interesa formar. Por tanto, fundamenta los propósitos, el sistema de evaluación, las enseñanzas, la programación, las estrategias didácticas y los recursos que se han de utilizar para cumplir con esta intención.

La Propuesta le da sentido al proceso educativo que lleva la institución. El proyecto educativo institucional y sus elementos, como la planificación curricular, el código de convivencia, entre otros, siempre estarán orientados por la Propuesta Pedagógica.

### **2.3.2 Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento está más orientado hacia la participación interactiva de los estudiantes, pues es a partir de la actividad de interacción con otros que se construyen los significados. Pero los significados que construye son también producto de una compleja serie de interacciones con el profesor, los contenidos estudiados y la estructura cognitiva del mismo estudiante (Baro, 2011). Se debe tener presente también, que la medida en que interviene el profesor se encuentra mediada por la forma en que se asume el constructivismo,

mientras más radical sea la visión del profesor, menos tenderá a intervenir y viceversa (Montes y Arias, 2012).

Por otro lado, Bruner (1966) plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo, los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. Así pues, el aprendizaje por descubrimiento, es el aprendizaje en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora del conocimiento, donde el docente pretende que la información sea simplemente recibida por los estudiantes (Sprinthall y Sprinthall, 1996; Santrok, 2004)

**2.3.3 Representación Enactivo:** en este modo, el conocimiento se adquiere a través de la acción e interacción directa con el elemento a conocer. Esta modalidad para representarse la realidad es típica de estadios iniciales del desarrollo, es decir en los primeros años de vida. (Castilleros. 2018)

**2.3.4 Representación Icónica:** se conoce a través del modo icónico cuando se emplean elementos visuales reconocibles y poco simbólicos, como una fotografía o dibujo. A partir de los tres años los niños empiezan a utilizar esto debido a su nivel de desarrollo. (Castilleros. 2018)

**2.3.5 Representación Simbólica:** Conocer desde un modo simbólico implica que se obtiene la información a través de símbolos, tales como palabras,

conceptos , abstracciones y lenguaje escrito. El nivel de desarrollo intelectual necesario para este tipo de representación es mucho mayor que los anteriores, pues requiere tener capacidad de abstracción y reconocimiento de símbolos y su significado. Se considera que este tipo de representación ha surgido alrededor de las edades de 6 años en la mayoría de niños. (Castilleros. 2018)

### **2.3.3 Conceptualización de cartilla virtual:**

Las cartillas realmente aportan al proceso de reflexión que deben hacer los docentes, son una herramienta que consideramos sumamente útil para la generación de contenidos propios desde las organizaciones, la sistematización de nuestras prácticas y su traducción en propuestas comunicacionales idóneas para formar y promover la reflexión (Cajón de herramientas, 2012, p.1). Las anteriores consideraciones dan cuenta de la importancia de articular una estrategia tan valiosa como la cartilla a una necesidad formativa dispuesta por la conceptualización de infancia. Es por ello que se asumen como referentes fundamentales: la creatividad, la información, aplicación y procesamiento y practicidad como partes esenciales en su construcción. Ahora bien, el ejercicio no puede estar ausente de un norte pedagógico que entrega el diseñador del material, en consecuencia se pasa a delimitar la estructura pedagógica que sostiene los dos apartados anteriores. (pedreros, 2016)

Otra definición se puede concebir como un módulo instruccional es la mínima unidad autónoma de formación; o sea, es una unidad de aprendizaje

completa en la cual se utilizan medios y recursos necesarios para lograr los objetivos propuestos, además la cartilla, instruccional puede constar de grabaciones, películas, láminas. Modelos u otros. (cadena, 1984) .

Por otro lado, representan las tecnologías de la información y la comunicación como conceptualización técnicas u instrumentos que se utilizan en la transferencia de la información de cómputo, las telecomunicaciones y el internet. Las TIC, llegaron para facilitarle la vida de las personas, ya que, han simplificado procesos, que en otros tiempos demandaban de excesivos gastos y esfuerzos humanos. Además, están presente en cada área de las sociedades modernas, especialmente en el ámbito económico, puesto que, cada día crecen las ventas tradicionales al mundo digital, así como, en el ámbito social, ya que, la comunicación entre las personas ha permutado al internet, por medio de las redes sociales. (Gorrín., 2011).

#### **2.3.4 Estrategias de enseñanza y aprendizaje**

Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje se entienden principalmente como un solo concepto pero desde su argumentación son dos temas distintos. De esta manera, las estrategias de enseñanza se describen como contenidos, herramientas, acciones, actividades que faciliten los aprendizajes o propósitos determinados por el docente, con el fin de obtener el aprendizaje estipulado al finalizar una experiencia desarrollada en cada sesión de clase (Díaz y Hernández, 1999). Hay que mencionar que los objetivos se dirigen a las áreas académicas, esto con el fin de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos o habilidades) en donde un estudiante adquiere y ejecuta intencional como herramienta flexible para aprender y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986 citado por Díaz y Hernández, 1999 p. 12). Las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de proyectar o dirigir procesos académicos individuales y colectivos en los estudiantes.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes en el estudiante; aun cuando en el primer caso se hace énfasis en el diseño, programación, elaboración y realización de contenidos para la implementación del aprendizaje lo cual hace referencia también que es una labor por el docente, y en el segundo caso la responsabilidad cae en el aprendiz.

La intencionalidad de las estrategias de enseñanza-aprendizaje es dotar a los estudiantes de mecanismos efectivos para el mejoramiento en áreas y dominios ya estructurados, sea por parte de la institución educativa o por el mismo docente encargado. Así, las estrategias permitirán al estudiante aprender de una manera más significativa, orientado por el docente en la regulación de su proceso académico.

### 2.3.5 Lúdica y juego

La lúdica y el juego se argumentan por separado y posteriormente, se hace una sola construcción teórica. De ésta manera, la lúdica se sitúa en varios escenarios, como una dimensión del desarrollo humano y como una ayuda metodológica con el trabajo académico. Y el juego como una acción o herramienta pedagógica. Los conceptos tomados por los autores (Moreno, 2003; Echeverri y Gómez, 2009; Bolívar, 1999; Jiménez, 2004; Zúñiga, 1998; Osorio, 2010; Cortes, 2008; Torres, 2002 y Estupiñan, 2013) son generales y se acercan a los intereses que tiene este proyecto.

Dentro de un contexto general, la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, la comparsa, el teatro, observar un partido de fútbol, leer poesía y desde luego también en el trabajo o el estudio (Bonilla, 1999, citado por Moreno, 2003 p. 3) La lúdica se refiere al sentir, al reír, al gozar y al pleno disfrute de las diversas actividades que desarrolla el ser humano. Estas emociones están guiadas hacia el esparcimiento, la entretención y la diversión. Se podría indicar, que referente a lo anterior, la lúdica se manifiesta en acciones tan diversas como lo es el baile, actividades deportivas o culturales.

Queremos situar la lúdica como un instrumento para la enseñanza. Acercar al que hacer con la lúdica en espacios netamente educativos y que contribuya a la formación académica del estudiante, abriendo posturas que vean en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Se analiza lo que hoy se hace en la escuela con el que hacer

pedagógico para revelar los aportes que se hacen con la lúdica y su contribución para obtener nuevos resultados y las transformaciones que exige la educación actual (Zúñiga, 1998). Así, Zúñiga propone replantear la pedagogía actual y descubrir lo que la lúdica puede aportar y mejorar lo que ya está establecido.

El docente, utilizando la lúdica como referencia de enseñanza, se aparta de lo evaluativo o instrumental, y se acerca en la construcción de ambientes lúdicos que recreen dimensiones lúdicas para los estudiantes. Innovar estos espacios, significa tener una mayor aproximación e interacción con los estudiantes. Sin embargo, desde la visión de la lúdica como herramienta metodológica para la enseñanza, podría habilitar diversas posibilidades creativas de enseñanza y aprendizaje y una apropiación de estilo de vida de recreación en los estudiantes (Osorio, 2010). De acuerdo con estas definiciones, la lúdica atraviesa un sinnúmero de posibilidades para generar bienestar a las personas dentro y fuera de un contexto social, utilizada como una herramienta o un instrumento para la interacción tanto académica como social hasta la transformación de espacios establecidos previamente.

La identificación del espacio lúdico se centra en la oportunidad de obtener aprendizajes significativos y también como un elemento flexible metodológicamente hacia los procesos de enseñanza-aprendizaje, diseño de experiencias agradables y aproximaciones a conocimientos formales, necesarios, propios de la educación (Moreno, 2003). Dada la claridad conceptual sobre lúdica y los intereses que nos conciernen, ubicamos el juego como una herramienta flexible, participativa e incluyente para la ejecución del proyecto.



Identificamos el juego como un instrumento para crear, diseñar, innovar y posibilitar ejes de enseñanzas y aprendizajes dentro de lo que es y representa la escuela en general. Así, a partir del juego, se promueven desarrollos de sus diversas dimensiones, físico, cognitivo, social, cultural se ven mediados por el juego. En términos generales, el juego está inmerso en forma de que el niño pueda entender el mundo (Estupiñan, 2013). El juego debe entenderse en términos propedéuticos, es decir, sirve para diseñar y potenciar procesos del desarrollo humano,

Dentro de las definiciones que se presentan sobre juego, nos centramos nuevamente en un instrumento que nos pueda facilitar la enseñanza en la escuela. Así mismo, señalamos que el juego proporciona al niño la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender a futuro. A través del juego, el niño explora, crea, vivencia, desarrolla círculos sociales y afectivos, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo (Cortés, 2008). Continuando con el mismo autor, en la edad escolar al ir creciendo, el niño adquiere habilidades tales como la de saltar, caminar, trepar, reptar, correr, son actividades que aprende o fortalece con su cuerpo potencializado muchas veces con la acción de jugar. Desde otro punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y divertido. Los acontecimientos dan valor al descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido; si las actividades del aula se planifican con base al juego, el docente también aprende y se divierte al tiempo con el niño.

El juego como mecanismo principal en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se reflexiona como un conjunto de actividades agradables, cortas,

divertidas, con reglas que lleven al fortalecimiento de valores; respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad y solidaridad. Dichos valores permiten el esfuerzo para obtener conocimientos más significativos.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica, estos juegos deben traer la capacidad de que el estudiante aprenda y se divierta al tiempo. El docente, una vez involucrado en el juego como guía en su desarrollo, modificará, inventará o innovará en los juegos con el fin de acoplar la necesidad que se presente en clase (Torres, 2002). De igual manera, el docente debe verse como un mediador entre la enseñanza fácil y divertida, sin olvidar su rol como docente y al mismo tiempo impactando de manera significativa en los estudiantes.

## **CAPITULO III**

### **3. Marco Metodológico**

#### **3.1 Enfoque De La Investigación**

Para la realización de este trabajo, fue seleccionada la investigación cualitativa que según Lerma, tiene como objetivo “la descripción de las cualidades de un fenómeno basándose en hechos reales y tomando en cuenta el contexto o la población” con un enfoque descriptivo, el cual busca reforzar el aprendizaje por descubrimiento por medio de actividades recreativas y educativas a través de una plataforma virtual llamada zoom el cual se establecen una serie de sesiones que permitirá que los niños y niñas en edad escolar puedan ingresar desde sus casas, las realicen junto con sus hermanos y/o padres de familia, teniendo en cuenta la situación que se está presentando, el no poder salir de sus casas y hacer las estructuras educativas allí mismo.

#### **3.2 Diseño De La Investigación**

El diseño utilizado fue la investigación acción entendida desde los planteamientos de Smith (2001) como un proceso de reflexión acerca del problema a transformar, incluye la recolección de datos, el diagnóstico de la situación actual en estudio, la planeación de acciones renovadoras y la evaluación de la efectividad o aceptación de las acciones implementadas.

Desde esta perspectiva de la investigación el trabajo que se quiere plantear tiene como objetivo proponer una solución a los pequeños problemas detectados

en las jornadas de clase de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo y en los hogares a la hora de realizar talleres, actividades y demás estructuras educativas que correspondan a los lineamientos y estándares establecidos por el MEN para las diferentes temáticas que se abordan en básica primaria y como por medio de una cartilla se puede motivar e incentivar el interés a los niños para que haya un resultado de calidad y así mismo fomentando el aprendizaje por descubrimiento, mediando las intervenciones que se vayan teniendo donde disfrutan y aprenden.

### **3.3 Informantes Claves**

La muestra de informantes aporta los datos para el proceso investigativo, de acuerdo con Martínez (2006):

La muestra de informantes ofrece información necesaria para realizar la investigación. Pero, en general, la opción ontológica asumida por todos ellos (Que es estructural-sistémica) exige una muestra que no podrá estar constituida por elementos aleatorios descontextualizados, sino por “un todo” sistémico con vida propia, como es una persona, una institución, una etnia o grupo social, etc. Por ello, se impone la profundidad sobre la extensión y la muestra se reduce en su amplitud numérica, y se explicitan los criterios conceptuales para su escogencia (p.13)

La muestra de informantes de la investigación está conformada por 4 niños

A continuación, se sintetiza la forma como se codificaron los informantes.

### 3.3.1 Cuadro de descripción de informantes (continuación).

**Tabla 1.**

*Descripción De Informantes*

Código	Explicación	Descripción
Informante	Del Código	Del Informante
I DOC 1	La letra <b>I</b> explica la palabra informante, la palabra <b>DOC</b> significa docente y el número <b>1</b> es el dígito que da por	Docente de la institución educativa Enrique Pardo Farello

---

numeración por  
entrevista.

I E 1

La letra **I**  
explica la palabra  
informante, la letra **E**  
significa estudiante y  
el número **1** es el  
dígito que se da por  
numeración por  
entrevista.

Niño de tercer  
grado, 8 años de edad  
carismático, aplicado  
y ordenado.

I E 2

La letra **I**  
explica la palabra  
informante, la letra **E**  
significa estudiante y  
el número **2** es el  
dígito que se da por  
numeración por  
entrevista.

Niña de tercer  
grado, 8 años de edad  
le gusta jugar,  
aprender y divertirse.

---

---

I E 3	La letra <b>I</b> explica la palabra informante, la letra <b>E</b> significa estudiante y el número <b>3</b> es el dígito que se da por numeración por entrevista.	Niña de tercer grado, 7 años de edad ya casi cumple 8, le gusta bailar, es muy activa y es responsable.
I E 4	La letra <b>I</b> explica la palabra informante, la letra <b>E</b> significa y el estudiante número <b>3</b> es el dígito que se da por numeración por entrevista.	Niña de tercer grado, 8 años de edad, le gusta jugar con sus compañeras y primas, es callada y aplicada.

---

### 3.4 Técnica E Instrumentos De Recolección De Datos

La técnica que se empleará en la investigación es la encuesta semiestructurada por la misma naturaleza de la investigación, además de ser considerada una técnica eficaz para la recolección de información en los estudios cualitativos. Según Spradley (1979, citado en Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez, 1996) “una serie de conversaciones libres en las que el

investigador poco a poco va introduciendo nuevos elementos que ayudan al informante a comportarse como tal” (p.169). Se utilizó como instrumento un guión de encuesta, de manera que una vez desarrollada permitió obtener resultados, análisis y construcción de conclusiones.

### **3.4.1 Encuesta**

En la investigación social, la encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida.

La obtención de los datos se realiza a través de un cuestionario virtual, instrumento de obtención de los datos (de medición) la cual por medio de esta diseñé las actividades propuestas en la cartilla.

Esta técnica presente en la propuesta de investigación, se encuentra la presentación del diseño y la ejecución hacia los niños del tercer grado obteniendo resultados positivos

Realizar esta técnica implica seguir todo un proceso de investigación donde cada ítem está estrechamente ligado a la encuesta y deben integrarse de forma coherente con el objetivo general reforzando el aprendizaje a través del



modelo de análisis construido y basado en teorías específicamente en el tema para lograr un resultado eficaz.

### **3.5 Análisis E Interpretación De Datos**

Para el análisis e interpretación de datos se utilizó la teoría hermenéutica expuesta por Martínez (2006), quien orienta a los investigadores el uso de esta técnica ya que tiene como propósito:

Descubrir los significados de las cosas, interpretar lo mejor posible las palabras, los escritos, los textos, los gestos y en general, el comportamiento humano, así como cualquier acto u obra suya, pero conservando su singularidad en el contexto de que forma parte (p.102).

### **3.6 Fases De La Investigación Acción**

Para este tipo de investigación que es acción se utiliza el clásico triángulo investigación – Acción- Formación, de Kurt Lewin, explicado por Mercedes Colmenares, que delinea los pasos para obtener un proyecto de manera independiente, de prácticas sociales y educativas. (Colmenares 2008)

#### **FASE I**

Según el diagnóstico planteado se descubrió esta temática del aprendizaje por descubrimiento como factor importante para tenerla en cuenta a la hora de ejecutar las clases en las asignaturas de español, matemáticas y artísticas con el

fin de brindar un conocimiento real y que se vuelva significativo en la institución educativa enrique pardo farelo.

### **FASE 11**

A partir de las encuestas aplicadas con la docente y los estudiantes se llegó a la conclusión que no manejaba este estilo de aprendizaje en el salón de clases, tampoco utilizaba herramientas didácticas, por esto se empezó a construir un plan de acción encaminado a la propuesta aplicándolo a través de la plataforma por medio de video conferencias, por lo que presenta la situación del país que se debe estar en completo aislamiento, donde se observó el buen desenvolvimiento de las actividades.

### **FASE III**

Dentro de la aplicación del plan de acción se observó que por medio de los talleres e instructivos el estudiante lograba el máximo interés ya que iba encaminadas al descubrimiento impartiendo juegos, dinámicas, con el fin de que les intrigara y a la misma vez resolvieran de modo participativo y significativo .

Estos talleres dieron un gran giro a las tareas que los niños realizaban día a día pues, siempre son guías, exposiciones y demás, con la cartilla aplicada se pudo ver como los niños querían desarrollar las actividades mostrando buena actitud y el querer conectarse a la video conferencias.

## CAPITULO IV

### Resultados

#### 4.1 Análisis E Interpretación Y Discusión De Resultados

Los resultados se presentan y analizan en atención a los objetivos de investigación planteados, así como se indica a continuación.

##### 4.1.1 Objetivo Específico 1

Identificar las actividades recreativas que utiliza el docente para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento en la Institución Educativa Enrique pardo farelo.

**Tabla 2.**  
*Categorías y sub categorías de análisis*

<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>SUBCATEGORIA</b>
Identificar las actividades de enseñanza que utiliza el docente para reforzar el aprendizaje por descubrimiento en la institución educativa Enrique pardo farelo	Fomentar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades, talleres e instructivos.	Bruner (19669 plantea el aprendizaje por descubrimiento para alcanzar al aprendizaje significativo, a través de las actividades que el maestra ejecuta da la oportunidad de aprender por sí mismo, construyendo sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza	<p><b>Docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización de las clases.</li> <li>- Motivación a los estudiantes.</li> <li>- Importancia de la recreación.</li> <li>- Actividades recreativas.</li> <li>- Material didáctico.</li> <li>-Estrategias</li> <li>-Importancia de la propuesta.</li> </ul> <p><b>Estudiante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Actividades recreativas.</li> </ul>

tradicional o transmisora de conocimiento, donde la información la adquiere el estudiante (Sprinthall ,1996, Santrok, 2004)

-Importancia de la recreación.  
-Material didáctico.  
-Actividades que realizan en el descanso.  
-Actividades que quisieras aprender.

Aplicada la entrevista a los informantes claves se obtuvo los siguientes testimonios para el cuerpo de informantes:

#### 4.1.1.2 Anexo A De La Encuesta

##### I DOC 1

1. ¿De qué forma organiza sus clases o cómo las planea?

*Con el apoyo de guías que busco en internet, modelos pedagógicos y demás libros que tengo para el tema que se vaya a ver.*

2. ¿De qué maneja motiva a sus estudiantes?

*Hablándoles, narrándoles historias, utilizando videos, juegos cuando es necesario y con práctica.*

3. ¿Cuál importancia le atribuye a la recreación en el proceso de enseñanza aprendizaje?

*Le atribuyo mucha importancia pues a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje se resalta las actividades recreativas, que son fundamental para aplicarlas y sacarles provecho y así el niño se divierte y aprende.*

4. ¿Realiza actividades recreativas para los estudiantes?

*Algunas veces, pues los llevo a ver películas, o a trabajar manualidades haciendo diferente las clases.*

*Además se necesita la ayuda del profe de educación física o artística*

5. ¿Usted mismo (a) realiza el material didáctico?

*A veces, dependiendo el tema que voy a dar, pero me gusta trabajar con cartillas.*

6. ¿Cree que es importante implementar estrategias como proceso de enseñanza para fomentar el aprendizaje por descubrimiento?

*Si claro es importante a partir de las estrategias se involucra el proceso de enseñanza aprendizaje, obteniendo buenos resultados.*

7. ¿Conoce usted el aprendizaje por descubrimiento?

*No mucho no he leído y no tengo profundidad del tema. Pero si he escuchado pero no he aplicado actividades*

8. ¿Para usted qué es el aprendizaje por descubrimiento?

*Es un método pedagógico que ayuda a los docentes a realizar sus clase de modo constructivos a partiendo de juegos, dinámicas y actividades que lleven al niño a tener intriga.*

9. ¿Cree que es importante diseñar una propuesta pedagógica para fomentar el aprendizaje por descubrimiento por medio de actividades recreativa?

*Si, lo considero muy importante ya que el modelo pedagógico que se trabaja es el de pedagogía activa, el estudiante aprende haciendo, jugando e interactuando con el medio y como base fundamental tenemos el aprendizaje por descubrimiento.*

#### **IE 1:**

1. ¿En esta institución realizan actividades recreativas?

*Sí, en el día del niño hacemos actividades recreativas*

2. ¿Crees que es importante la recreación?

*Si porque uno comparte con los compañeros y demás amigos de otros grados.*

3. ¿Crees que es importante aplicar actividades recreativas?

*Si porque no nos vamos aburrir y vamos a jugar.*

4. ¿Te gustaría implementar material didáctico en tus clases?

*Sería chévere y que la profe nos explicara cómo utilizarlo.*

5. ¿Crees que es importante implementar estrategias llamativas y cuáles actividades te gustaría que fueran incluidas?

## **IE 2:**

1. ¿Qué actividades realizas en los descansos?

*Jugamos a la lleva, la peregrina, al caucho, llevamos barbies y compartimos la ropa y también el alimento.*

2. ¿Cuáles actividades recreativas le gustaría realizar?

*Me gustaría realizar muchas manualidades, de baile, me gusta bailar, de música y de arte.*

3. ¿Cómo se siente cuando un profesor juega con usted?

*Es muy chévere porque el profesor nos motiva y también juegan todos los compañeros.*

4. ¿Cuándo entran al salón de clases inician con una actividad antes de la temática?

*No, solo nos sentamos y nos explican en el tablero.*

### **IE 3:**

1. ¿Cómo son tus clases? ¿Realizan dinámicas antes de iniciar el proceso de clase?

*No, entramos y sacamos el cuaderno y copiamos lo que el profesor escribe en el tablero.*

*Y luego si se hace alguna actividad de colorear.*

2. ¿Qué juego realizas en el descanso?

*Juego con 2 amigos al escondite, también llevamos cartas de uno y jugamos en el salón.*

3. ¿Te gusta trabajar con material didáctico?

*Si , porque podemos realizarlo nosotros mismo y así aprender más .*



4. ¿Qué tipo de actividades te gustaría realizar en tu salón de clases?

*Actividades que podamos participar, hacer manualidades, actividades con muchos materiales y que nos expliquen para poder hacer.*

5. ¿Te gusta que hagan evaluaciones? ¿Cómo son?

*En algunas materias, cuando son difíciles no.*

*La profesora nos entrega una hoja y ahí están las preguntas.*

#### **IE4:**

1. ¿En casa solo haces tareas o realizas también actividades recreativas?

*si, cuando termino de hacer las tareas mi mamá juega conmigo a pintar, bailamos, dibujo y coloreo con mis prima, también veo películas y mi mamá me hace crispetas.*

2. ¿Juegas con tu familia? ¿A qué juegas?

*Cuándo están mis 2 papás jugamos hacer casitas con las sábanas, también jugamos hacer recetas en la cocina.*

3. ¿Te gusta jugar en el computador?

*Si mi mamá me coloca la página de juegos de muñecas,  
para vestirlas, maquillarlas .*

*También juego a armar figuras, escucho música y juego.*

4. ¿Te gustaría que en clase se realizaran actividades recreativas?

*Si, por que con las actividades nos vamos entretener y quitar la pereza para que cuando vayamos a estudiar sea m*

#### **4.2 Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías**

A partir del discurso manifestado por el docente, en el siguiente cuadro se presenta el análisis e interpretación de las categorías iniciales de trabajo y las categorías emergentes.

**Informante: Docente (I DOC)**

**Tabla 3.**

*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1 (1)*

*1. ¿De Qué Forma Organiza Sus Clases O Cómo Las Planea?*

<b>Datos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Sub categoría</b>	<b>Categoría emergente</b>	<b>Interpretación</b>
I DOC 1  <i>Con el apoyo de guías que busco en internet, modelos pedagógicos y demás libros que tengo para el tema que se vaya a ver.</i>	Fomenta el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos	Organización de las clases	Desarrollo de las planeaciones, creatividad, auto conocimiento	Los modelos pedagógicos ayudan a que los niños construyan su conocimiento y, a su vez, contribuye al proceso educativos mediante las estrategias y recursos que utiliza el docente.

**Tabla 4.**  
*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1 (2)*

2. *¿De qué manera motiva a sus estudiantes?*

<b>Datos</b>	<b>Catego</b>	<b>Sub</b>	<b>Catego</b>	<b>Interpr</b>
<b>ría</b>	<b>goría</b>	<b>categoría</b>	<b>ría emergente</b>	<b>etación</b>
<b>IDOC 1</b> <i>Hablán</i> <i>doles,</i> <i>narrándoles</i> <i>historias,</i> <i>utilizando</i> <i>videos, juegos</i> <i>cuando es</i> <i>necesario y</i> <i>con práctica.</i>	Foment	Motivac	Rondas	Las
	ar el	ión	, estrategias	estrategias que
	aprendizaje por		llamativas,	utilizamos para
	descubrimiento		material	motivar a los
	a través de		didáctico.	niños, deben
	actividades			ser acordes a su
	, talleres e			edad,
	instructivos			estimulando
				sus estilos de
				aprendizaje
				para lograr
				buenos
				resultados.

**Tabla 5.**

*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1(3)*

3. *¿Cuál importancia le atribuye a la recreación en el proceso de enseñanza aprendizaje?*

Datos	Categoría	Sub categoría	Categoría emergente	Interpretación
<p>IDOC 1</p> <p><b><i>Le atribuyo mucha importancia pues a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje se resalta las actividades recreativas, qué son fundamental para aplicarlas y sacarles provecho y así el niño se divierte y aprende.</i></b></p>	<p>Fomentar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos</p>	<p>Importancia de la recreación</p>	<p>Desarrollo de la lúdica.</p>	<p>La recreación donde se aprende y se enseña, a partir de categorías , buscando nuevos conocimientos , alegría , teniendo una finalidad que es recrearse y al mismo tiempo modifica actitudes por medio de hábitos y comportamiento.</p>

**Tabla 6.**  
*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1(4)*

4. *¿Realiza actividades recreativas para los estudiantes?*

Datos	Categoría	Sub categoría	Categoría emergente	Interpretación
1. IDOC <i>Algunas veces, pues los llevo a ver películas, o a trabajar manualidades haciendo diferente las clases. Además se necesita la ayuda del profe de educación física o artística.</i>	Fomento del aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos	Actividades recreativas	Acompañamiento de algunos docentes	es aquí donde es indispensable fomentar un acercamiento a los docentes y tratar de comprender e interpretar sus experiencias en los contextos educativos, con el fin de saber cómo vivencian los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación física en la institución, de conocer que a partir de actividades participativas engloba mucho el aprendizaje y lo vuelve significativo.

**Tabla 7.**  
*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1 (5)*

5. *¿Usted mismo(a) realiza el material didáctico?*

<b>Datos</b>	<b>Catego</b>	<b>Sub</b>	<b>Catego</b>	<b>Interpr</b>
	<b>ría</b>	<b>categoria</b>	<b>ría emergente</b>	<b>etación</b>
1. IDOC <i>A veces, dependiendo el tema que voy a dar, pero me gusta trabajar con cartillas.</i>	Foment ar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades , talleres e instructivos	Importa ncia del material didáctico.	Desarro llo de la creatividad	la creatividad puede empezar en el propio docente, al emplear técnicas y estrategias didácticas adecuadas para implicar y motivar a los educandos en la actividad de aprendizaje dentro y fuera del aula

**Tabla 8.**

*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1 (6)*

6. *¿ Crees que importante implementar estrategias como procesos de enseñanza para fomentar el aprendizaje por descubrimiento?*

<b>Datos</b>	<b>Catego</b>	<b>Sub</b>	<b>Catego</b>	<b>Interpr</b>
<b>ría</b>	<b>ría</b>	<b>categoria</b>	<b>ría emergente</b>	<b>etación</b>
1. IDOC <i>Si claro es importante a partir de las estrategias se involucra el proceso de enseñanza aprendizaje , obteniendo buenos resultados .</i>	Foment ar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos	Importa ncia de las estrategias.	Uso de estrategias	El aplicar diferentes estilos de estrategias propiciará en los niños habilidades como aprender a pensar, aprender a aprender y aprender a hacer dentro de y fuera de un contexto.



**Tabla 9.**

*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1*

(7)

7. *¿Conoce usted el aprendizaje por descubrimiento?*

<b>Datos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Categoría</b>	<b>Sub categoría</b>	<b>Categoría emergente</b>	<b>Interpretación</b>
1. IDOC <i>No mucho no he leído y no tengo profundidad del tema. Pero si he escuchado pero no he aplicado actividades .</i>	Foment	Estilos de aprendizaje .	Aprendi zaje	El aprendizaje por descubrimiento junto con sus respectivos estilos de aprender, ayuda al docente a sacar diferentes categorías que implique conocer como aprende cada niño y como llevar el procesos educativo.	

**Tabla 10.**

*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1*

(8)

8. *Para usted ¿qué es el aprendizaje por descubrimiento*

<b>Datos</b>	<b>Catego</b>	<b>Sub</b>	<b>Catego</b>	<b>Interpr</b>
<b>ría</b>	<b>ría</b>	<b>categoria</b>	<b>ría emergente</b>	<b>etación</b>
1. IDOC <i>Es un método pedagógico que ayuda a los docentes a realizar sus clase de modo constructivos a partiendo de juegos , dinámicas y actividades que lleven al niño a tener intriga.</i>	Foment ar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos	Desarro llo de aprendizaje por descubri miento	Método de aprendizaje	Los métodos son importantes a la hora de diseñar, aplicar y evaluar pues está el visual, el auditivo, el táctil y el kinestésico que por medio de estos el niño logra adquirir la información que el docente está empleando.

**Tabla 11.**

*Análisis E Interpretación De Categorías Y Subcategorías – Docente Fuente: I DOC 1*

(9)

9. *¿Cree que es importante diseñar una propuesta pedagógica para fomentar el aprendizaje por descubrimiento por medio de actividades recreativa?*

<b>Datos</b>	<b>Catego ría</b>	<b>Sub categoría</b>	<b>Catego ría emergente</b>	<b>Interpr etación</b>
1. <i>Si, lo considero muy importante ya que el modelo pedagógico que se trabaja es el de pedagogía activa, el estudiante aprende haciendo, jugando e interactuando con el medio y como base fundamental tenemos el aprendizaje por descubrimiento</i>	Fomentar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos	Importancia de la propuesta pedagógica .	Modelo pedagógico.	Cuando se habla de pedagogía activa se refiere al constructivismo o vital de los estudiantes, construcción de capacidades, actitudes y beneficios, por lo tanto esta respuesta nos da el camino de diseñar una cartilla con actividades recreativas enfocadas al aprendizaje.

En síntesis, en los discursos del informante I DOC se evidencia que la docente no tiene gran conocimiento del aprendizaje por descubrimiento, sus estilos de aprendizaje y demás teorías, tampoco diseña material didáctico para hacer que sus clases los niños aprendan jugando, no realiza actividades recreativas, educativas con el fin de brindar experiencias que enriquezcan al niño en todos los ambientes.

Por su parte, los informantes IE1, IE2... coinciden en señalar que carecen de actividades recreativas en su proceso educativo, igualmente manifiestan que solo utilizan guías o fichas donde tenían que completar, llenar y escribir, también se infiere la necesidad del diseño, aplicación y evaluación de una propuesta pedagógica y recreativa que contribuya a fomentar el aprendizaje por descubrimiento a través de talleres, actividades e instructivos que hagan su proceso de formación significativo, concretamente que se coloque en práctica este tipo de aprendizaje apoyándose de esta cartilla.

### **9.1.2 Objetivo Específico 2**

Diseñar una propuesta recreativa virtual para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento a los niños y niñas de tercer grado de la Institución Educativa Enrique pardo farelo

El instrumento a utilizar para el diseño de la propuesta fue la encuesta, que a través de ella les preguntaba si en su salón de clases realizaban actividades recreativas y con la docente si conocía el aprendizaje por descubrimiento.

**Tabla 12.***Categorías Y Subcategorías De Análisis*

CATEGORÍA Y SUBCATEGORÍAS DEL DISEÑO DE LA PROPUESTA			
OBJETIVO			
ESPECÍFICO	CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diseñar una cartilla como propuesta pedagógica para reforzar el aprendizaje por descubrimiento.</b></li> </ul>	<p>Fomentar el aprendizaje por descubrimiento a través de actividades ,talleres e instructivos</p>	<p>Bruner (19669 plantea el aprendizaje por descubrimiento para alcanzar al aprendizaje significativo , a través de las actividades que el maestra ejecuta da la oportunidad de aprender por sí mismo, construyendo sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora de conocimientos</p>	<p>-Objetivos. -Competencias. -Habilidades. -Momentos pedagógicos -Cartilla -Actividades</p>

---

o, donde la  
información  
la adquiriera  
el estudiante  
(Sprinthall  
,1996,  
Santrok,  
2004)

---

Atendiendo al segundo objetivo de esta propuesta se puede constatar que este diseño de la cartilla ha sido de gran ayuda tanto al docente como los padres de familia, pues fueron partícipes de las actividades, los niños tomaron buena actitud a la hora de desarrollar las actividades y talleres, ya que algunos de estos eran comunicar las respuestas y jugar y otras se debía responder en papel y lápiz.

La propuesta aplicada para fomentar el aprendizaje por descubrimiento se realizó con 4 niños de Tercer grado de 7 a 8 años, teniendo como base conceptos y teorías que me aportaron al trabajo investigativo, esto tuvo una duración de 12 sesiones, las cuales estuvieron programadas en las mañanas y en las tardes por medio de una plataforma de videoconferencia llamada zoom, donde cada niño tenía sus horas y su respectiva actividad.

**Tabla 13.***Diseño Del Programa*

---

N°	DISEÑO GENERAL DE LA PROPUESTA
1.	<b>Hablar con la docente y explicarle en que consiste la propuesta</b>
2.	<b>Encuesta virtual hacía el docente y los 4 estudiantes</b>
3.	<b>Diseño de las actividades, talleres e instructivos, teniendo en cuenta los momentos pedagógicos y la recreación.</b>
4.	<b>Juegos , manualidades, orientación a la recreación, actividades recreativas, etc.</b>
5.	<b>Evaluar la aplicación de la cartilla.</b>

---

### 4.1.3 OBJETIVO ESPECIFICO 3

Aplicar la propuesta recreativa virtual para fortalecer el aprendizaje por descubrimiento a los niños de tercer grado de la Institución Educativa Enrique pardo farelo.

Se utilizó como herramienta virtual, plataforma zoom lo que permitió desarrollar las actividades y poder observar al niño de manera individual en cada una de las sesiones. Por otra parte, las encuestas tuvieron como propósito describir lo que cada uno de los niños quería tener en su salón de clase y en su proceso educativo.

en cuanto a la docente se instruyó en la necesidad de cambiar su metodología y aplicar este material en sus demás estudiantes, también constituyó un medio fundamental para la reflexión e interpretación al investigador presente durante las sesiones realizadas.

#### **Tabla 14.**

#### *Categorías Y Subcategorías De La Aplicación Del Programa*

CATEGORIAS Y SUBCATEGORIAS DE LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA			
OBJETIVO	CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA
ESPECÍFICO	A	N	ÍA
<b>Diseñar una cartilla como</b>	Fomentar el aprendizaje	Bruner (19669	



---

<b>propuesta pedagógica para reforzar el aprendizaje por descubrimiento a los niños y niñas de tercer grado</b>	por descubrimiento a través de actividades, talleres e instructivos	plantea el aprendizaje por descubrimiento para alcanzar al aprendizaje significativo, a través de las actividades que el maestra ejecuta da la oportunidad de aprender por sí mismo, construyendo sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora de conocimiento , donde la información la adquiera el estudiante (Sprinthall ,1996, Santrok, 2004)	-Sesión de las actividades.  -Explicación de las actividades.  -Ejecución de las actividades. -Impacto de las actividades.
---	---	---	---

---

Para la aplicación de las actividades de la propuesta se organizó por sesiones, así mismo se utilizó la herramienta virtual y la técnica que se utilizó fue acción participante a

través de la pantalla, se observó al niño en los diferentes momentos que presentaba la respectiva actividad, este modo nos ayudó a que el niño desde su casa, pudiera recrearse y así mismo realizar los talleres.

Se planificaron las actividades cada una con su objetivo, indicadores de desempeño, competencia, habilidades y los momentos pedagógicos, promoviendo un impacto en el niño, familia y docente académico cuando intervenía en cada una de las actividades propuestas.

### **9.1.3 Objetivo Específico 4**

Evaluar la aplicación de la propuesta recreativa virtual en los niños de tercero de la Institución Educativa Enrique pardo farelo.

El instrumento que se utilizó para la evaluación de la propuesta fue la encuesta (Anexo A).

De acuerdo con la evaluación de la propuesta se sintetiza en la siguiente matriz la categorías y subcategorías de este objetivo específico.

**Tabla 15.***Categorías Y Subcategorías De La Evaluación De La Propuesta*

OBJETIVO ESPECÍFICO	CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA
O			A
<b>Evaluar la aplicación de la cartilla en los niños de tercer de la Institución Educativa Enrique Pardo Farelo del Municipio El Carmen N. de S.</b>	Fomentar el aprendizaje por descubrimiento o a través de actividades ,talleres e instructivos	Bruner (19669 plantea el aprendizaje por descubrimiento o para alcanzar al aprendizaje significativo, a través de las actividades que el maestra ejecuta da la oportunidad de aprender por sí mismo, construyendo sus propios conocimientos , en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora de	-Satisfacción del aprendizaje encaminado hacia el descubrimiento. - Pertinencia de la propuesta y en las sesiones. -Autoevaluación de la investigadora. -Evaluación del docente.

---

conocimiento,  
donde la  
información  
la adquiera el  
estudiante  
(Sprinthall  
,1996,  
Santrok,  
2004)

---

Aplicada la entrevista a los informantes claves se obtuvo los siguientes testimonios para el cuerpo de informantes:

### **IDOC 1**

**1. ¿Cómo se sintió en la ejecución de la propuesta pedagógica?**

*Bueno primero que todo dar el agradecimiento a la Universidad de Pamplona y a la profesora ya casi especialista quien quiso realizar su trabajo de grado en la institución donde ella terminó su secundaria, siempre estuvo atenta, de buena manera realizó este proyecto de investigación para aplicar en el tercer grados con 4 informantes por lo que se debe estar en aislamiento no se puede hacer vistos, está muy claro el propósito que ella tenía cuando busco esta institución para realizar las actividades, realizó las actividades programadas, de una manera excelente con la participación de todos los niños y mía, manejó muy bien la plataforma y los padres de familia me decían que los niños estaban contentos y siempre tuvieron buena actitud en las sesiones.*

**2. ¿Cree que si se cumplió el objetico de la propuesta?**

*Fue muy poco tiempo para realizar este trabajo, pero manejó métodos en donde resaltaba el aprendizaje por descubrimiento y la recreación empleado dentro o fuera del aula, sus actividades estaban muy completos y por medio de la video conferencia el niño entendía muy bien lo que debía realizar.*

3. ¿Cómo calificaría en general la aplicación de la propuesta pedagógica?

*La aplicación de la propuesta fue muy buena, porque trabajó con cada niño integrando a su papá o mamá en este proceso, dando a conocer este estilo de aprendizaje que tiene otra visión a como aprende el niño o la niña.*

4. ¿Cuáles recomendaciones cree que son necesarias para el mejoramiento de la propuesta ya ejecutada?

*Bueno la recomendación sería el tiempo, por el hecho de aplicar las actividades en tan pocas horas, también me gustaría que lo plasmara en físico pues sería un gran apoyo para mí y demás profesoras, del resto muy bien, manejó buen carisma y el poco tiempo lo supo aprovechar.*

## **IE 1**

1. ¿Cómo se sintió en una de las actividades?

*Chévere a partir de cuentos, juegos me divertí y los desarrollé.*

2. ¿Cuál sesión te llamó la atención?

*Todas me gustaron, pero más la sesión 2 pues jugamos mucho y aprendí hacer origami.*

3. ¿Qué te hubiese gustado más de la propuesta?

*Juego de futbol, correr , saltar y que fuese más días.*

4. ¿Cómo calificas a la profesora que ejecutó las actividades?

*Es una buena profesora, explica la actividad varias veces para entenderla, me hace reir y me enseñó varias actividades de recreación.*

## **IE 2**

1. ¿Cómo se sintió en una de las actividades?

*Bien me gustaron las actividades, las hojas eran coloridas y bonitas, fue diferente y me divertí.*

2. ¿Cuál sesión te llamó la atención?

*La sesión de jugar con los títeres, fue chistoso, también la de matemáticas a realizar las figuras geométricas.*

3. ¿Qué te hubiese gustado más de la propuesta?

*Que fuese todos los días y muchas horas.*

4. ¿Cómo calificas a la profesora que ejecutó las actividades?

*Muy amable, me mostró muchas actividades, me enseñó mucho.*

## **IE 3**

1. ¿Cómo se sintió en una de las actividades?

*Me sentí muy bien, ella ya me había explicado una tarea.*

2. ¿Cuál sesión te llamó la atención la atención?

*Me gustaron las de español porque me gusta esa materia y también aprendí la actividad de origami que no sabía.*

3. ¿Qué te hubiese gustado más de la propuesta?

*Me gustó la de hacer cuentos porque mi hermano participó y mi perrita, también le mostramos a mis papás luego que colgué con la profe.*

4. ¿Cómo calificas a la profesora que ejecutó las actividades?

*Muy amable, me explicó todas las sesiones y me hacía divertir.*

#### **IE 4**

1. ¿Cómo se sintió en una de las actividades?

*Muy bien porque fueron nuevas para mí y me divertí*

2. ¿Cuál sesión te llamó la atención?

*Las de matemáticas porque la profe puso actividades y también iba aprendiendo y me gustaron las de artística. Y que colocara música cuando estaba desarrollando la actividad.*

3. ¿Qué te hubiese gustado más de la propuesta?

*Me fuese gustado que la profe viniera a la casa y poder hacer muchos juegos y actividades.*

4. ¿Cómo calificas a la profesora que ejecutó las actividades?

*Es muy linda, yo la conocía ya porque es amiga de mi tía y va a mi casa.*

*Enseña bien y tiene muchas actividades super buenas.*

## **CAPITULO V**

### **Conclusiones**

La propuesta quedó compuesta por doce (12) sesiones didácticas, cada una con su objetivo de aprendizaje orientado a fomentar el aprendizaje por descubrimiento en los niños de tercer grado. De las 12 sesiones, la primera fue dedicada a hablar con el niño o niña de cómo se sienten a realizar estas actividades, también la docente del curso y el padre de familia fueron tenidos en cuenta, con el propósito de realizar el acercamiento al escenario educativo y conocer qué tipo de actividades didácticas ejecuta la docente en el salón de clases. Las siguientes sesiones, tuvieron como objetivo de aprendizaje orientados a la recreación y al aprendizaje por descubrimiento analizando como a partir de estas materias podemos aprender y jugar, integrando temas.

Un aspecto crucial en el diseño de las sesiones fue la direccionalidad de las actividades planificadas y encaminadas hacia el aprendizaje por descubrimiento desde la recreación. Además de las actividades, en la matriz del trabajo se concretan los recursos pedagógicos, el procedimiento metodológico empleado para alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos y los tiempos estipulados para cada actividad. Con la aplicación de la propuesta queda en evidencia, el fortalecimiento de algunas dimensiones como son la cognitiva, corporal, comunicativa y social y también como a través de la recreación estamos



desarrollando un método de aprendizaje, logrando obtener buenos resultados y que el niño se divierta. También se evaluó la manera como esta herramienta nos ayudó a obtener la observación participante efectuada y registrada en las diferentes sesiones.

Por otra parte con la intervención pedagógica virtual se obtuvo como hallazgo principal que los niños y niñas fortalecen procesos de memoria, atención, concentración, percepción espacial, seguimiento de instrucciones, asociación, secuenciación, seriación, nominación de cantidad y nominación de número por medio de actividades recreativa.

Desde la percepción de los niños participantes (informantes claves en este trabajo de investigación) han potenciado motricidad fina, gruesa y esquema corporal, a través de actividades recreativas. Igualmente, les ha permitido establecer relaciones posibilitando vínculos afectivos con sus familiares. Con la aplicación de la cartilla se posibilitó la participación activa de los niños de manera espontánea y autónoma, manifestando sus capacidades para desenvolverse en cada actividad de manera individual, seguro de sus pre saberes.

En otro aspecto, la docente de estas materias manifiesta que la propuesta aplicada es un recurso pedagógico- recreativo adecuado y fácil para fomentar el aprendizaje por descubrimiento , por lo cual en su desarrollo estuvo enfocado a potenciar el proceso educativo mediante los estilos de aprendizaje, cabe resaltar que es un material virtual, de fácil acceso y fácil de utilizar, ya que no podemos

salir de nuestras casas, pero cumpliendo con el objetivo significativo lo cual generará un aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### Referencias

Aldana Gómez, P. Cardona Cardona, M. (2016). *La Recreación Como Estrategia De Enseñanza-Aprendizaje Para El Fortalecimiento De Las Dimensiones Del Desarrollo humano. [Trabajo de grado]* Universidad pedagógica Nacional.

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj\\_o\\_S0fjpAhWpoXIEHX6dDc8QFjADegQIBRAB&url=http%3A%2F%2Frepository.pedagogica.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F20.500.12209%2F2991%2FTE-19329.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw0CcGn6kITYs-HFjiKlKzIR](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj_o_S0fjpAhWpoXIEHX6dDc8QFjADegQIBRAB&url=http%3A%2F%2Frepository.pedagogica.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F20.500.12209%2F2991%2FTE-19329.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw0CcGn6kITYs-HFjiKlKzIR)

Bolívar, C. (1998). *Aproximaciones a los conceptos de lúdica y ludopatía.* [Postgrado de Docencia de la educación física y pedagogía de la expresión lúdica] Universidad Surcolombiana de Neiva. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>.

Brunner J (1996), Argelia 25 de mayo 2011. *Psicología para el aprendizaje, Aprendizaje por descubrimiento*, Blogger [http://sociologia-argelia.blogspot.com/p/aprendizaje-por-descubrimiento-bruner\\_18.html](http://sociologia-argelia.blogspot.com/p/aprendizaje-por-descubrimiento-bruner_18.html)

Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Editorial DGENAMDF. México D.F,

Carreño, J. Rodríguez, A. y Gutiérrez, P. (2011). *La recreación como resignificación social de la cultura desde la escuela (debate en torno a la representación social)*. Disponible en:

[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/35087/Documento\\_completo.-M44.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/35087/Documento_completo.-M44.pdf?sequence=1).

Castillero Mimenza. O. (11 de septiembre de 2018). Teoría del aprendizaje Jerome Bruner. *Web del Maestro*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/teoria-del-aprendizaje-jerome-bruner/>

Colmenares E., Ana Mercedes, & Piñero M., Ma. Lourdes (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27),96-114.[fecha de Consulta 15 de Junio de 2020]. ISSN: 1315-883X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761/76111892006>

Constitución Política Nacional De Colombia. (1991). Artículo 45. 50 y 67. Relacionados con la Educación en Colombia.

Diaz Mendez, E. Monterrosa, G. (2019). *Fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, mediante la implementación de una cartilla*.

[Tesis de Grado, Universidad Santo Tomás, Facultad de Educación].

<http://hdl.handle.net/11634/23010>

Goyeneche C, R. Cifuentes T, M. Giraldo G, Y. (2015). *Diseño de una cartilla con estrategias y actividades pedagógicas a favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje de niños en tres Instituciones Educativas Distritales.*

[Trabajo de grado, Universidad La Sabana, Facultad de Psicología].

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/15524>

Hogar Infantil La Florida (2014). *Modelos pedagógicos.*

<https://www.hilaflores.com/concepto-pedagogico/momentos-pedagogicos>

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869\\_archivo\\_pdf3.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf3.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (1994 8 de febrero). Ley General De La Educación. Ley 115 De 1994.

[http://sintraeducacionbogota.org/images/PDF/Legislacion/LEY\\_GENERAL.pdf](http://sintraeducacionbogota.org/images/PDF/Legislacion/LEY_GENERAL.pdf)

Ministerio de Educación, Ecuador (2019). *Lineamientos para la Construcción de la Propuesta pedagógica.* Recuperado de:

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiL3fKQz\\_jpAhXBg-AKHeSUDUEQFjACegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2Fdownloads%2F2019%2F06%2FPropuesta-Pedagogica.pdf&usg=AOvVaw0Lska48AOmjtX2FgW2\\_nu](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiL3fKQz_jpAhXBg-AKHeSUDUEQFjACegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2Fdownloads%2F2019%2F06%2FPropuesta-Pedagogica.pdf&usg=AOvVaw0Lska48AOmjtX2FgW2_nu)

Osorio, E. (2010). ¿Tiene lugar la recreación en la escuela? Las ludotecas como estrategia. *Revista lúdica pedagógica*, 2 (15), 6-16.

Prado Solano F (2013) *Metodología de aprendizaje por descubrimiento basada en los debate*. [Tesis de Maestría. UPNA].

<https://hdl.handle.net/2454/9864>

Puerta Muñoz, V. (2019). *Cartilla didáctica “descubriendo un nuevo mundo”*. Vol 21 Num 1. Corporación Universitaria Iberoamericana.

<https://horizontespedagogicos.ibero.edu.co/article/view/hop.21104>

Rodríguez C., Aleidy (2003). La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de Tercer Grado, de la Escuela Bolivariana Ambrosio Plaza. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, 4(2),0.[fecha de Consulta 15 de Junio de 2020].

ISSN: 1317-5815. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=410/41040203>

Torres, C. (2002). *El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Aula*. CDCHT. Código NURR – H – 152- 99- 04- C.

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf).

Verdugo Rosas, B. G. (2011-2012). *Propuesta de elaboración de una cartilla didáctica para el uso adecuado de los medios de comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas del sexto año de Educación Básica de la escuela Dr. Nicolás Muñoz Dávila, de la comunidad de Yanacocha, del cantón Biblián, provincia del Cañar, durante el año lectivo 2011-2012*. [Tesis de Grado, Universidad Politecnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3221>

Vergara Calderón. J. (2019). *Herramientas digitales colaborativas para el fortalecimiento del aprendizaje en las aulas virtuales*. [Tesis de Maestría,

Universidad El Bosque, facultad de Educación].

<https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/2038>

# ANEXOS N° 1

## SESIONES

CARTILLA ANDREA BOLIVAR - Microsoft Word

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Referencias Correspondencia Revisar Vista

Portapapeles Fuente Párrafo Estilos

Century Gothic 11

Normal Sin espa... Título 1 Título 2 Título Subtítulo Énfasis sutil

Buscar Reemplazar Seleccionar Edición

pescadores del Bajo Magdalena, desde Plato hasta Bocas de Ceniza permanecen pendientes para pescarlo en el río o cazarlo en los pantanos de las riberas.

RECUERDA QUE...

Las leyendas son narraciones con las cuales la gente explica situaciones o hechos que no comprenden.

VAMOS A EXPRESAR

- Describo a los personajes del texto anterior.

Escucho en mi cuaderno la impresión que me deja la leyenda del hombre caimán.

- Subrayo en el texto todas las palabras que describen al hombre

Esta compartiendo la pantalla Deja de

Andrea Bolívar

Salvatore

CARTILLA ANDREA BOLIVAR - Microsoft Word

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Referencias Correspondencia Revisar Vista

Portapapeles Fuente Párrafo Estilos

Century Gothic 11

Normal Sin espa... Título 1 Título 2 Título Subtítulo Énfasis sutil

Buscar Reemplazar Seleccionar Edición

**TALLER 3**

Mitos y Leyendas Maravillosas

VAMOS A EXPLORAR

Con ayuda de tus padres vas a recortar cada una de las siguientes imágenes, y luego las vas a colocar en una caja, como si fueran un tesoro.

8

- Al comenzar, se le entrega a cada persona una hoja con un dibujo de un cofre, cada uno debe tomar una de las imágenes pasar al frente y contar la historia que quieran acerca del dibujo que le correspondió.

Esta compartiendo la pantalla Deja de

Andrea Bolívar

Maria José Jaramillo H...

Página: 5 de 28 Palabras: 2.046

91%

CARTILLA ANDREA BOLIVAR - Microsoft Word

Está compartiendo la pantalla



CARTILLA ANDREA BOLIVAR - Microsoft Word

Con la siguiente tabla respondo las preguntas 1, 2, 3, y 4

Artículo	Cantidad
Lápices	35
Bolígrafos	23
Cartulinas	62
Cuadernos	40

- Entre lápices y bolígrafos se vendieron:
  - 85
  - 12
  - 58
  - 65
- Entre cartulinas y cuadernos se vendieron:
  - 100
  - 102
  - 22
  - 63
- En toda la semana se vendieron.
  - 120 artículos
  - 60 artículos
  - 150 artículos
  - 160 artículos
- Si la semana entrante se espera vender 135 artículos más, en total se venderían:
  - 295 artículos
  - 290 artículos
  - 395 artículos
  - 195 artículos

Está compartiendo la pantalla



a. 
$$\begin{array}{r} 3241 \\ + 1847 \\ \hline \square 0 \square 7 \square 8 \end{array}$$

c. 
$$\begin{array}{r} 7 \\ + 86 \\ \hline \square 5 \square 8 \square \end{array}$$

b. 
$$\begin{array}{r} 4190 \\ + \square 9 \square 7 \square 0 \\ \hline 6 \square 3 \square 0 \square \end{array}$$

d. 
$$\begin{array}{r} 2 \square 6 \\ + \square 9 \square 7 \\ \hline \square 4 \square 7 \square \end{array}$$

7. Completo como en el ejemplo: 67 es 60 + 7

a. 18 es \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ y 39 es \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

b. 78 es \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ y 91 es \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

c. 27 es \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ y 46 es \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

8. Mateo compró en el supermercado los siguientes productos:

Verduras	\$ 6000
Pan	\$ 2500
Fruta	\$ 10500
Jabón	\$ 3500

¿Cuánto pagó Mateo en el supermercado?

CARTILLA MONOGRAFÍA.pdf - Adobe Reader

### Taller 2

#### DOMINIO DE DIFERENCIAS

**OBJETIVO**  
Diferenciar las características de figuras geométricas.

**¿QUÉ HAREMOS?**  
Jugaremos dominó con piezas geométricas que son diferentes en forma, color o tamaño.

**¿QUÉ NECESITAMOS?**  
Por equipo, un juego completo de las figuras que se muestran a continuación. Pueden ser de cartulina o foami de cuatro colores diferentes. Pueden ser cuatro formas distintas y dos tamaños (grandes y chicas). Por ejemplo:

**¿CÓMO LO HAREMOS?**  
Primero nos reunimos en familia, y un integrante va liderando la actividad. Ahora vamos a jugar dominó, entre todos (usar dominó común).

Está compartiendo la pantalla

