

**Entornos virtuales de aprendizaje lúdico  
para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva**

**Virtual learning environments lúdica  
for the strengthening of the socio-afective dimension**



**Maestranter**

**Esp. Gaby Esperanza Sandoval García  
Esp. Kaysha Christine Brown Merchán**

**Asesora:**

**Olga Martínez Palmera**

**Coasesor**

**Alex Vásquez Mercado**

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MODALIDAD VIRTUAL  
PROVIDENCIA  
2018 - II**

**Entornos virtuales de aprendizaje lúdico  
para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva**

**Virtual learning environments lúdica  
for the strengthening of the socio-afective dimension**



**Maestranter**  
**Esp. Gaby Esperanza Sandoval García**  
**Esp. Kaysha Christine Brown Merchán**

**Asesora:**  
**Olga Martínez Palmera**

**Coasesor**  
**Alex Vásquez Mercado**

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MODALIDAD VIRTUAL**  
**PROVIDENCIA**  
**2018 - II**

NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

---

Nota obtenida

### **Agradecimiento**

Este proyecto es el resultado de un esfuerzo conjunto, por esto agradecemos a Dios por su sabiduría, por haber colocado en nuestro camino a personas que nos ayudaron a hacer este sueño una realidad.

A nuestras familias, esposos e hijos quienes a lo largo de toda la formación nos han apoyado y motivado, creyeron en nosotras en todo momento y no dudaron de nuestras habilidades. Finalmente, un eterno agradecimiento a esta prestigiosa universidad, la cual abre sus puertas a personas con deseo de superación preparándolas para un futuro competitivo y formándolas como personas de bien.

### **Dedicatoria**

Dedicamos esta Tesis primeramente a Dios quien nos dio la fortaleza y sabiduría para construir este proceso de formación profesional y cumplir el anhelo de nuestros corazones, a nuestras familias quienes con su paciencia, cariño y entrega nos permitieron construir tiempos y espacios que fortalecieron nuestro trabajo académico, en especial dedicamos este trabajo a nuestros hijos y esposos quienes fueron nuestra inspiración y motor que nos impulsaban cada día a salir adelante y crecer como personas, gracias por entregarnos su tiempo porque fueron muchos los momentos que se dejaron de compartir en familia.

### **Resumen**

Para hacer frente a los cambios tecnológicos y pedagógicos el profesorado precisa de nuevas competencias y modelos de trabajo no requeridos con anterioridad. La presente revisión aborda la incorporación de las TIC en la educación, desde las políticas públicas que las promueven, presentando su incidencia en la enseñanza, aprendizaje y desarrollo de la socio afectividad en los estudiantes de primer grado, su rol frente a la sociedad de la información, los desafíos de la educación inclusiva, así como las tecnologías emergentes. Este proyecto busca diseñar un entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva de los estudiantes de básica primaria, y diagnosticar las relaciones socio-afectivas de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Antonia Santos. En estos espacios de formación apoyados en las TIC se plantea una nueva manera de establecer el encuentro comunicativo entre los actores del proceso, donde la tecnología constituye un elemento decisivo para llevar a cabo acciones que conducen a la formación y al aprendizaje, tales como: representación de contenidos, realización de actividades, interacciones profesor–estudiantes y estudiante–estudiante, la evaluación de los aprendizajes, entre otros.

***Palabras Claves:*** entornos virtuales, dimensión socio afectiva, lúdica, tic.

### **Abstract**

In order to face the technological and pedagogical changes, the teaching staff needs new competences and work models not previously required. This review addresses the incorporation of ICT in education, from the public policies that promote them, presenting its impact on the teaching, learning and development of socio-affectivity in first-grade students, its role in relation to the information society, the challenges of inclusive education, as well as emerging technologies. This project seeks to design a virtual learning environment for the strengthening of the socio-affective dimension of elementary school students, and to diagnose the socio-affective relationships of primary school students of the Antonia Santos Educational Institution. In these training spaces supported by ICT, a new way of establishing a communicative encounter between the actors of the process is proposed, where technology constitutes a decisive element to carry out actions that lead to training and learning, such as: representation of contents, realization of activities, teacher-student and student-student interactions, the evaluation of learning, among others. In order to face the technological and pedagogical changes, the teaching staff needs new competences and work models not previously required. This review addresses the incorporation of ICT in education, from the public policies that promote them, presenting its impact on the teaching, learning and development of socio-affectivity in first-grade students, its role in relation to the information society, the challenges of inclusive education, as well as emerging technologies. This project seeks to design a virtual learning environment for the strengthening of the socio-affective dimension of elementary school students, and to diagnose the socio-affective relationships of primary school students of the Antonia Santos Educational Institution. In these training spaces supported by ICT, a new way of establishing a communicative encounter between the actors of the process is proposed, where technology constitutes a

decisive element to carry out actions that lead to training and learning, such as: representation of contents, realization of activities, teacher-student and student-student interactions, the evaluation of learning, among others.

***Keywords:*** *virtual environments, socio affective dimension, playful, tic*



## Contenido

Lista de tablas y figuras.....	11
1. Planteamiento del problema.....	14
1.1. Descripción del Problema.....	14
1.2. Formulación del problema.....	16
1.3. Sistematización del problema.....	16
1.4.1. Objetivo general.....	16
1.4.2. Objetivos específico .....	16
1.5. Justificación.....	17
1.6. Delimitación de la investigación .....	18
2. Marco referencial .....	19
2.1. Estado del arte.....	19
2.2. Referentes Teóricos .....	23
2.3. Marco conceptual.....	26
2.3.1. Desarrollo socio afectivo .....	26
2.3.2. Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).....	27
2.3.3. Las herramientas de comunicación y colaboración: .....	27
2.4. Cuadro Operacionalización de variables .....	28
3.1. Paradigma de la Investigación .....	31
3.2. Enfoque de la Investigación.....	31
3.3. Tipo de investigación.....	31

3.4. Diseño de investigación .....	32
3.5. Criterios de selección de la población y muestra.....	32
3.6. Técnicas instrumentos de recolección de la información .....	33
4. Procesamiento y análisis de la información .....	35
5. Propuesta entornos virtuales .....	45
Enlaces externos.....	53
Conclusiones .....	57
Recomendaciones.....	58
Referencias bibliográficas .....	59

## Lista de tablas y figuras

### Tablas

*Tabla 1 Operacionalización de variables*..... 28

*Tabla 2 Cuestionario de escala de actitud de las dimensiones básicas integrales* ..... 35

### Figuras

*Figura 1 Interacción durante las actividades academias*.....39

*Figura 2 Ambiente de aprendizaje*.....39

*Figura 3 Confianza y seguridad frente al uso de los medios tecnológicos*.....40

*Figura 4 Lenguaje Tecnológico*.....40

*Figura 5 Ambientes virtuales de aprendizaje*.....41

*Figura 6 Herramienta de acceso hacia la información*.....41

*Figura 7 Estado de ánimo frente al aprendizaje*.....42

*Figura 8 Relaciones afectivas a través de la lúdica* .....42

*Figura 9 Uso de las TIC como herramienta virtual* .....43

*Figura 10 Contenidos* .....44

*Figura 11 TIC como factor determinante del aprendizaje*.....44

*Figura 12 Las TIC como herramienta de apoyo*.....45

*Figura 13 Influencia de las Tics en el aprendizaje* .....45

## Introducción

En el mundo moderno las Tecnologías de la Información y la Comunicación repercuten en todos los ámbitos de nuestra vida, dando pie a cambios que ocurren a una velocidad vertiginosa. La ciencia y la tecnología generan grandes movilizaciones e innovaciones

El actual contexto socio-cultural se caracteriza por la presencia permanente y el constante uso de las TIC, las tecnologías digitales en el ámbito educativo ofrecen nuevas formas de interacción no solo tecnológica, sino también social, cultural y educativa, mediante una singular combinación de textos, imágenes y sonidos, permitiendo al usuario participar de manera activa y dinámica en diversas condiciones espacio-temporales. Por tanto, la escuela debe apoyar la alfabetización digital de sus alumnos, lo que permitiría la utilización competente de dichas herramientas tecnológicas.

Conforme la sociedad se ha ido desarrollando, el uso de la tecnología también ha evolucionado hasta convertirse en una constante en los estilos de vida; paralelamente, los contextos de aprendizaje se han ido modificando en torno a estos cambios y demandas sociales. En consecuencia, el uso de la tecnología en los ambientes educativos ha permitido generar nuevas modalidades de educación que marcan una tendencia hacia los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA).

En un ambiente virtual, el aprendizaje puede organizarse de diferentes maneras con el uso de las diversas herramientas, estrategias y metodologías de aprendizaje colaborativo; de manera particular, el trabajo en equipo (con el uso de los foros, wikis, mapas mentales, etcétera) es una metodología muy utilizada en el contexto educativo debido a sus resultados positivos en diversos estudios e investigaciones sobre esta forma de aplicación.

El interés por realizar esta investigación parte de realizar un acercamiento e interpretar la interacción educativa suscitada en estos nuevos escenarios educativos denominados Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), el análisis de esta experiencia permitirá

vislumbrar, desde una perspectiva crítica y constructiva, las interrelaciones y particularidades de estos entornos educativos, como estructuras que hacen parte de la sociedad del conocimiento y fortalecer a través del uso de esta herramienta las relaciones socioafectivas en los estudiantes.

El documento está estructurado de la siguiente forma:

- Capítulo I. Hace referencia al planteamiento del problema, se justifica él porque es necesario el estudio así como la importancia del mismo, en el planteamiento del problema se describe detalladamente la problemática encontrada, presenta los objetivos de la investigación, contiene el objetivo general del estudio que orientó el camino a seguir, planteando los objetivos específicos estrechamente ligados al objetivo general .
- El capítulo II contiene el Marco Referencial en él se presentan a los antecedentes existentes sobre el estudio y los referentes teóricos que sustentan teóricamente el estudio.
- El capítulo III, contiene la metodología, contiene el tipo de investigación, contexto y área de estudio, población y muestra así como participantes y/o informantes, los métodos y técnicas para la recolección.
- Finalmente, en el capítulo IV se refleja el análisis de los resultados de la investigación, así mismo se plasman las conclusiones y recomendaciones derivadas en este estudio, para luego proponer un modelo de gestión de la información como herramienta en el seguimiento académico

Como conclusión, se puede decir que la utilización de la herramienta de entornos virtuales permite dinamizar y mejorar el proceso de aprendizaje, es allí donde estrategias didácticas medidas por las TIC para fortalecimiento del aprendizaje, se convierte en un instrumento motivador que brinda la posibilidad de mejorar las prácticas educativas en el aula. Que el aprendizaje de las matemáticas mediadas por las TIC, brindan la oportunidad de dinamizar las clases logrando motivar y mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

## **1. Planteamiento del problema**

### **1.1. Descripción del Problema**

El problema tiene que ver con la posibilidad de interrogar el fenómeno de las TIC en la educación con la idea de buscarle sentido en lo educativo, en lo sociocultural y describir los beneficios que se derivan del uso de las TIC, a través de los diversos escenarios dispuestos para la interacción educativa. En estos espacios de formación apoyados en las TIC se plantea una nueva manera de establecer el encuentro comunicativo entre los actores del proceso, donde la tecnología constituye un elemento decisivo para llevar a cabo acciones que conducen a la formación y al aprendizaje, tales como: representación de contenidos, realización de actividades, interacciones profesor–estudiantes y estudiante–estudiante, la evaluación de los aprendizajes, entre otros.

Esta situación nos invita a indagar, desde la realidad de estas experiencias, los aspectos de mayor incidencia, particularmente las dinámicas de interacción suscitadas en estos nuevos escenarios educativos, donde se aprecia la diversidad de metodologías, se observan una serie de estrategias educativas de cara a las exigencias cambiantes del entorno global y el énfasis del aprendizaje centrado en el estudiante a quien le corresponde asumir con mayor compromiso, de forma participativa y activa, su proceso de formación.

Actualmente el mundo está sumergido en la era de la tecnología e innovación, la cual ha beneficiado al desarrollo de las sociedades a través de los tiempos desde todos los ámbitos, tanto social, económico, político y cultural generado una transformación en la educación de gran importancia en el mundo; es por ello que, para llamar la atención del niño, niña y/o infante es vital la articulación entre actividades pedagógicas y herramientas TIC (medios audiovisuales, multimedia y la telemática). Desde la escuela se unen esfuerzos para que se desarrolle un gran impacto en las dimensiones del niño ya que repercuten en el estado sensorial e integral cognitivo, los ambientes de aprendizaje a través de la integración de las

tecnologías resultan como elementos motivador e integración en la comunicación y aprendizaje resultan estudiante como un elemento enriquecedor para desarrollar sus capacidades

Desde esta edad temprana es bueno fortalecer las relaciones afectivas en los estudiantes, que le den un verdadero valor a las vivencias y experiencias con quienes les rodea a través el uso de las Tic. En la actualidad no se va hacía allá, son más las prevenciones que se tienen frente al uso de estas que penar en convertirlo en una herramienta de aprendizaje y educar a los estudiantes en valores de integridad que les permita utilizarlos de forma responsable y puedan identificar cuando están en riesgo o en peligro de su uso.

Nuestra perspectiva es cambiar esa forma de pensamiento tradicional, romper paradigmas e implementar el uso de las tecnologías como una herramienta educativa para fortalecer las relaciones socioafectivas y el aprendizaje. Hacia la búsqueda de una construcción global del conocimiento y de desarrollo socioafectivo es necesario abocarse a la tarea de lograr habilidades cognitivas como el razonamiento, el pensamiento crítico y la solución de problemas, para desarrollar y sustentar una posición particular y una comprensión colectiva. El contexto propuesto para este trabajo, lo constituye los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución educativa Antonia Santos, sede Rubén Darío, ubicada en el sector de San Luis, Barrio Ground Roud.

Se resume la problemática a tres aspectos de gran importancia desde los entornos virtuales de aprendizaje lúdico:

- Pocas destrezas de los docentes en el uso académico de las TIC para aplicar en las aulas.
- Entornos virtuales de aprendizaje descontextualizados que no tienen en cuenta las características de la población objetivo.
- Juegos didácticos que carecen de una intencionalidad pedagógica

Desde la dimensión socioafectiva se evidencia, como desde su núcleo familiar, están siendo afectados, al no tener una figura paterna y/o materna permanente que los guíen en el manejo adecuado de sus emociones que los ayuden a alejarse de conductas de riesgo. A los niños y niñas se les dificulta escuchar atentamente y sin interrumpir en el aula de clase.

Manejo del conflicto y relación entre sus pares

## **1.2. Formulación del problema**

¿Cómo los entornos virtuales de aprendizaje basados en la lúdica contribuyen al fortalecimiento de la dimensión socio afectivo?

## **1.3. Sistematización del problema**

- ¿Cuáles son las relaciones socio-afectiva de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Antonia Santos?
- ¿Qué estrategias didácticas lúdicas son útiles que aporta al fortalecimiento de la dimensión socio afectiva de los estudiantes de básica primaria?
- ¿Cuáles son las características de un portal web lúdico de aprendizaje para el fortalecimiento de la dimensión socio- afectiva de los estudiantes de básica primaria?

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general.**

- Diseñar un entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva de los estudiantes de básica primaria.

### **1.4.2. Objetivos específico.**

- Diagnosticar las relaciones socio-afectivas de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Antonia Santos.
- Fomentar estrategias didácticas lúdicas orientadas al fortalecimiento de la dimensión socio –afectiva.



- Explorar portales web lúdicos de aprendizaje para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva de los estudiantes de básica primaria

### **1.5. Justificación**

Las TIC han dado lugar para crear nuevas condiciones que brindan la posibilidad de construir ambientes de enseñanza y aprendizaje que ofrecen, por una parte, comunicación sincrónica, es decir, simultánea en el tiempo y, por la otra, asincrónica, donde el mensaje se emite y se recibe en un período de tiempo posterior. Precisamente, estas posibilidades comunicativas permiten introducir metodologías de trabajo virtual en una sociedad caracterizada entre otras cosas, por la interconectividad, la multiculturalidad, la hipertextualidad, de condición paradójica y trazada por la incertidumbre.

Area (2009) señala que estas nuevas tecnologías de la información y comunicación están propiciando la superación de una visión estrecha y localista de la realidad. En la sociedad globalizada está aumentando el conocimiento y contacto cultural de los diferentes grupos sociales del planeta. Resalta el autor que durante esta última mitad del siglo XX, las TIC han ido extendiéndose y generalizándose por todos los continentes formas y tendencias culturales que anteriormente pertenecían o estaban restringidas a grupos culturales locales o regionales.

Desde esta óptica las Tic como sistemas abiertos y en construcción permanente involucran a personas, grupos e instituciones que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas, y se organizan para potenciar sus recursos, las herramientas virtuales hacen parte de ese tejido social presente en la Internet, y han mostrado en los últimos años un crecimiento y desarrollo exponencial, que ha llamado la atención de numerosos investigadores por el número importante de personas que concurren a estos espacios para experimentar colaboración, construcción, intercambio, socialización, aprendizaje, cooperación, diversión y autonomía, entre otras.

Yáñez (2005) afirma que el dinamismo sociocultural promoverá nuevas formas de aprender, nuevas habilidades; la escuela tendrá que abrirse más a las condiciones y prescripciones de un mundo permeable e instantáneo en el acceso a la información, pero más complejo y especializado en la selección de la misma. Las TIC en la educación no pueden verse como una práctica educativa que simplemente incorpora un medio o un recurso, pues educar en y con las nuevas tecnologías requiere un conjunto de condiciones pedagógicas, económicas, políticas y culturales, considerando que no solo es un espacio informacional y comunicacional sino también un espacio social.

De este modo, Pérez (2003) añade que hay que tomar en cuenta los modos de socialización de dicho mundo, los conocimientos que en él se generan y han de transmitirse, los valores que tienen vigencia e incluso abordar cuestiones de principio y entender la educación desde la concepción ética y moral. Las TIC son medios, soportes y caminos; debe entenderse que si se incorporan al proceso educativo con propósitos definidos para crear y analizar críticamente y que funcionen como medios de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje, pueden abrir campo a esas nuevas posibilidades pedagógicas y culturales que se sumarían en este cambio mundial propiciado por el desarrollo tecnológico.

#### **1.6. Delimitación de la investigación**

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa Antonia Santos, sede Rubén Darío, ubicada en la zona rural de la isla, en el sector de San Luis, Barrio Ground Roud; es oficial de carácter académico , técnico . Tiene jornadas mañana y tarde y es de género mixto. Se selecciona una muestra de 36 docentes y padres de familia de los estudiantes del grado primero. El proceso investigativo se desarrolla entre los meses de febrero a octubre de 2018

## 2. Marco referencial

### 2.1. Estado del arte

La presente investigación surge como, producto del interés y preocupación ante una realidad que pone de manifiesto la escuela, y que tiene que ver con las perceptibles debilidades en el desarrollo de las relaciones afectivas en un número significativo de estudiantes de las instituciones educativas. Enmarcados en esta premisa, se despierta nuestro interés investigativo, al observar que desde temprana edad se manifiestan estas falencias en los estudiantes. Se evidencia a través de cada actividad grandes dificultades en las relaciones afectivas. De allí este comprensible interés investigativo que apunta al diseño de un material didáctico para fortalecer las dimensiones que corresponden a este área.

En aras de tener un precedente con relación al tema de investigación, se realizó un rastreo y revisión documental a partir de las siguientes categorías: material didáctico, objeto virtual de aprendizaje, competencias afectivas y TIC desde el ámbito internacional, nacional y local. Un estudio realizado en España en el año 2013 por su autor Carlos Velázquez Callado, titulado Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física , plantea un análisis detallado de la implementación del aprendizaje cooperativo, dando como ejemplo en cada una de las situaciones de la vida cotidiana, como en la familia, el salón de clases, etc. Implementando el aprendizaje cooperativo quiere promover el alumnado un aprendizaje significativo con la capacidad de ser transferido a otros escenarios y situaciones y también favorecer la inclusión escolar de todos y cada uno de los estudiantes, con independencia de sus características personales. Da grandes aportes para implementar estrategias de fortalecimiento en el aula y coordinar actividades que fortalezcan las relaciones entre los estudiantes a través de la lúdica.

La investigación realizada por Violini, María Lucía | Sanz, Cecilia Verónica en Argentina 2016, titulada Herramientas de Autor para la creación de Objetos de Aprendizaje, presenta una revisión sobre Herramientas de Autor (HAs), haciendo foco particularmente en HAs para la creación de Objetos de Aprendizaje (OAs). Además, se establecen criterios que permiten definir las y analizarlas, como resultado de ello se presenta un análisis comparativo sobre una selección de herramientas. El trabajo realizado refleja aspectos centrales sobre HAs, que pueden servir de guía para las decisiones de docentes que inicien su camino en la creación de OAs. Al mismo tiempo, se observa la necesidad de contar con HAs más específicas para la creación de OAs, que consideren la carga de metadatos y el empaquetamiento respetando estándares y que acompañen tanto el diseño como la creación de OAs.

Para la investigación que se realiza es de gran importancia sus aportes porque direcciona las ideas de la propuesta a plantear y tiene muchos ejemplos y herramientas que se pueden adaptar al sistema educativo de la institución.

Se destacan la investigación de León Aviles (2011) titulada, La actividad lúdica para potencializar el área de comunicación y lenguaje, la cual analiza como la actividad lúdica contribuye en el desarrollo del aprendizaje. Sus aportes radican en que se pueden tomar de esta investigación las Estrategias lúdicas que fueron formuladas durante la investigación.

Quintero-Zapata (2008), con su investigación titulada Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje, proponer un entorno de aprendizaje lúdico para estudiantes de educación física. Deja como aporte a este proyecto seguir la estructura y formas de navegación de los entornos virtuales de aprendizaje.

Muy interesante la investigación formulada por Parra- Castrillón, Londoño -Giraldo y Ángel-Campo (2017), titulada Educación Virtual: Escenarios para la afectividad y la convivencia que evalúa las competencias socio-afectivas en la educación virtual. Se toan

como aportes las Estrategias didácticas para desarrollar las competencias socio afectivas de los estudiantes.

También la investigación realizada por Alonso Muñoz (2012) , titulada Juegos y materiales para construir las matemáticas en educación básica primaria, que desarrolla un escenario virtual de aprendizaje lúdico para la enseñanza de las matemáticas. Como aportes se toman las Características de los juegos educativos y criterios para diseñar materiales educativos dirigidos a niños.

Por último se encuentra el autor Gutiérrez (2012), con su investigación titulada Caracterización de la inteligencia emocional de los niños, niñas y madres de grado primero. Que analiza las habilidades emocionales de niños y niñas, entre las edades de 6 y 9 años y sus respectivas madres. Se toman como aportes as teorías y resultados de investigación en cuenta el apoyo de los maestros y madres en la afectividad de los niños.

En el área nacional, un primer trabajo corresponde a Fajardo, Sotelo & Moreno (2012): "El uso de los OVAS como estrategia de enseñanza – aprendizaje bajo un esquema de educación bimodal". Como resultado de la investigación, los autores proponen estrategias necesarias para que un OVA potencie el aprendizaje, fomentando el trabajo autónomo e independiente por parte del estudiante, apoyando las estrategias de prevención de deserción escolar y ofreciendo al estudiante una herramienta de aprendizaje en su tiempo libre para que disponga de acceso a estos recursos las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Los investigadores realizan una encuesta a 300 estudiantes de la Fundación Universitaria Konrad Lorenz, donde se obtiene las características que deben tener una herramienta virtual para el aprendizaje y el desarrollo de competencias y habilidades, explican las fases de construcción y los importantes de cuidar cada detalle especificando sobre qué área se va trabajar para alcanzar los objetivos deseados.

Sus aportes dejan indicaciones para diseñar la propuesta pedagógica con el uso de herramientas de autor en un entorno virtual de aprendizaje, siguiendo las indicaciones para la construcción de las herramientas que aporten al fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva de los estudiantes de básica primaria.

Se destacan autores como Jaramillo y Quintero (2015), quien desde su investigación permite involucrar la lúdica como una estrategia didáctica de trabajo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, que, acompañada de recursos, herramientas tecnológicas y una base pedagógica con fundamentos generan un aprendizaje significativo. Al igual que la investigación de Duque, et al. (2014), quien presenta la lúdica como un elemento para la transmisión de la cultura y la educación, como estrategia didáctica. Que permita el desarrollo humano, emocional y cognitivo de los estudiantes. Bolívar (1998) afirma que la lúdica es una herramienta que se debe implementar en el ámbito educativo porque permite la facilitación del aprendizaje de forma significativa, y la investigación realizada por Melo y Díaz (2018), presenta los entornos virtuales de aprendizajes involucran en su diseño, elementos del aprendizaje afectivo y la gamificación de actividades, buscando crear un entorno amigable que responda a necesidades emotivas de los usuarios.

En el área local, son muy poco los avances que se han realizado en San Andrés Isla respecto del desarrollo de la socio-afectividad y el uso de herramientas de autor, sin embargo se destacan gestiones realizadas por el gobierno departamental en relación a las Tic y su implementación en las escuelas y colegios de la isla.

El artículo titulado Nuestras TIC se toman a San Andrés , publicado por el gobierno departamental en el año 2014 muestra el proceso de capacitación dirigido a todo tipo de población, invitados por la Gobernación , asistirán los estudiantes que están ejerciendo liderazgo en las TIC, por eso entre las temáticas a tratar esta el uso de dispositivos móviles y

herramientas 2.0 como factor innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje en las escuelas y colegios como los centros de innovación educativa regional.

Los participantes desarrollaron varias temáticas como, “Tabletas para Educar: Usos y Experiencias Innovadoras que están contribuyendo a fortalecer la calidad de la educación en Colombia”, se capacitarán en mejorar los desafíos del aprendizaje móvil: una mirada a los desafíos que m-learning presenta a la hora de realizar una estrategia de capacitación basada en móviles.

La agenda incluyó el aprendizaje de las matemáticas mediado por herramientas tecnológicas como las Tablet y el tablero digital, la conectividad y zonas wifi en las escuelas, todo lo que un docente debe saber, el uso pedagógico del celular, la estrategia formando formadores digitales, la gestión de espacios colaborativos de aprendizaje a través de aulas digitales interactivas hacia la construcción de modelos educativos alternativos, es una herramienta para revolucionar la educación colombiana, el fortalecimiento de la conectividad en las instituciones educativas públicas del país, uso de las tics: por una conciencia ecológica y social.

## **2.2. Referentes Teóricos**

A la fecha se han propuesto algunas iniciativas para la integración efectiva de las TIC en la

Educación, tal es el caso de sin embargo, no existe un consenso general que indique cuál de los enfoques es más efectivo al momento del desarrollo de los aprendizajes por parte de los estudiantes. Por tanto, es necesario que las instituciones educativas resignifiquen el papel tradicional de alfabetización por el de “nuevas alfabetizaciones”, que permita la promoción de competencias como requisito para el progreso de la sociedad actual (Coll, Bustos & Engel, 2007). Algunos de estos referentes teóricos son:

- Teoría de las inteligencias múltiples: La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo de concepción de la mente propuesto en 1983 por el psicólogo estadounidense Howard Gardner, profesor de la Universidad de Harvard, para el que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe diferentes capacidades específicas, sino que la inteligencia es como una red de conjuntos autónomos relacionados entre sí.

Gardner propuso que para el desarrollo de la vida uno necesita o hace uso de más de un tipo de inteligencia. Así pues, Gardner no entra en contradicción con la definición científica de la inteligencia, como la «capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos». Para Gardner, la inteligencia es un potencial biosociológico de procesamiento de información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos marcos.

Por tanto, la teoría de las inteligencias múltiples no duda de la existencia del factor general de la inteligencia *g*; lo que duda es la explicación de ella. Gardner, su creador, es neutral en la cuestión de la naturaleza contra la crianza con respecto a la herencia de ciertas inteligencias.

- Teoría de las emociones (Schachter-Singer): Las **emociones** ejercen una gran fuerza sobre nosotros e influyen en nuestro pensamiento y nuestra conducta, por eso tienen un gran peso en el estudio de la psicología. En los últimos años, han surgido distintas teorías que intentan explicar el cómo y el porqué de las emociones humanas y, además, en el mundo de la psicología, **la inteligencia emocional ha ido ganando terreno por sus beneficios en el bienestar de las personas y el desarrollo emocional.**

Esta teoría forma parte de las teorías cognitivas de la emoción, y Schachter-Singer sugiere que la activación fisiológica ocurre primero. Después, el individuo debe identificar las razones de esta activación para experimentar la etiqueta de la emoción. Un estímulo provoca una respuesta fisiológica que entonces es interpretada y etiquetada de forma cognitiva, lo que se convierte en la experiencia emocional.



La teoría de Schachter y Singer está inspirada en las dos anteriores. Por un lado, igual que la teoría de James-Lange, propone que las personas infieren sus emociones a partir de las respuestas fisiológicas. Ahora bien, se diferencia de ésta por la importancia de la situación y la interpretación cognitiva que los individuos hacen para etiquetar las emociones.

- **Teoría de las relaciones de influencia (Elton Mayo):** La teoría de las relaciones humanas nace en los Estados Unidos, hacia la cuarta década del Siglo XX, y fue posible gracias al desarrollo de las ciencias sociales, en especial de la psicología. Fue básicamente un movimiento de reacción y de oposición a la teoría clásica de la administración.

Entre las personas que contribuyeron al nacimiento de la teoría de las relaciones humanas podemos citar a Elton Mayo, como mayor referente, quien condujo el famoso Experimento de Hawthorne, también a Mary Parker Follet y Kurt Lewin. Es sobre todo conocido por su investigación que incluye los estudios de Hawthorne, la lógica del sentimiento de los trabajadores y la lógica del coste y la eficiencia de los directivos, que podría conducir a conflictos dentro de las organizaciones.

Afirmaba que el estudio aplicado de las relaciones de trabajo requiere la integración de varias perspectivas. La idea principal de este sociólogo fue la de modificar el modelo mecánico del comportamiento organizacional para sustituirlo por otro que tuviese más en cuenta los sentimientos, actitudes, complejidad motivacional y otros aspectos del ser humano.

- Demostró que el aspecto psicológico es muy importante en las tareas administrativas.
- Demostró la importancia de la comunicación.
- Demostró la importancia que tienen los grupos informales dentro de la empresa.

Mayo y sus colegas fueron los primeros en aplicar el método científico en sus estudios de la gente en el ambiente de trabajo. Los investigadores posteriores tenían una formación más rigurosa en las ciencias sociales, psicología, sociología y antropología. Estos últimos han recibido el nombre de “científicos del comportamiento”.

## **2.3. Marco conceptual**

### **2.3.1. Desarrollo socio afectivo.**

El desarrollo afectivo puede entenderse como el camino a través del cual las personas establecen unos afectos y una forma de vivir y entender los mismos. Es un proceso continuo y complejo, con múltiples influencias. Este proceso va a determinar el tipo de vínculos interpersonales que establezca la persona y va a marcar el estilo de relacionarse con los demás. Desde que se nace, las personas muestran un marcado interés y curiosidad por aquellos seres de nuestra especie que les rodean. Los niños y niñas nacen con la necesidad de establecer vínculos afectivos, estos son fundamentales para la supervivencia.

Los afectos son los sentimientos que tenemos hacia los demás (cariño, amor, amistad, compasión, pena, etc.). Estos son inherentes a las personas, es decir no se pueden separar del individuo, todos conviven con estos sentimientos. Por lo tanto, se puede decir que el desarrollo afectivo, es un proceso de evolución de unas cualidades innatas del ser humano (cualidades con las que se nace). El desarrollo de estas cualidades es necesario y al mismo fundamental que se produzca de forma positiva, ya que las personas vivimos en sociedad, nos relacionamos con los demás constantemente y establecemos vínculos de diversa índole afectiva, incluyendo figuras de apego en la vida (Martínez Palmera, 2009).

Entornos virtuales de aprendizaje “espacios educativos alojados en la web conformados por un conjunto de herramientas informáticas que posibilita la interacción didáctica, recuperado de (<https://image.slidecdn.com/entornovirtualdeaprendizajejeeva>)

Por otro lado “los EVA constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo” (UNESCO).

### **2.3.2. Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).**

Estos escenarios educativos basados en la tecnología como mediadora y favorecedora del aprendizaje representan una posibilidad en los que se pueden articular y conjugar las diferentes áreas del conocimiento, a fin de desarrollar propuestas desde una dimensión científica y socioafectiva.

Las experiencias de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo mediante AVA, desarrollan circunstancias de tiempo y espacio diferentes a las de un entorno educativo tradicional. Estas formas de considerar el tiempo y el espacio, de acuerdo con Martínez Palmera (2018), han dado lugar a categorizaciones de los modos de aprendizaje y enseñanza, atendiendo a la concurrencia y a la sincronía de espacios y tiempos tanto del profesor como de los estudiantes. Por consiguiente, se presentan nuevos escenarios en los que es necesario atender los procesos de enseñanza y aprendizaje individual, en comunidad, a través de la comunicación y la actividad colaborativa. Precisamente, las condiciones de estos nuevos escenarios educativos requieren considerar los fundamentos pedagógicos y line.

### **2.3.3. Las herramientas de comunicación y colaboración.**

Logran un enfoque de trabajo colectivo, no individual; para la construcción de competencias sociales a partir del trabajo en equipo. El éxito lleva consigo el trabajo colaborativo y la articulación con herramientas tecnológicas y de comunicación, la creación de redes y fortalecimiento de habilidades comunicativas y sociales a través de espacios de intercambio asincrónico, directo y real a través de la computadora Jonassen (2000). Las conversaciones colaborativas son una forma cada vez más popular de apoyar socialmente el aprendizaje co-construido. Lineamientos a seguir para incorporar las mediaciones tecnológicas.

## 2.4. Operacionalización de variables

Tabla 1. *Operacionalización de variables*

VARIABLE	DIMENSIONES	CATEGORIAS	INDICADORES	PROPIEDADES
.1.- SOCIOAFECTIVIDAD	1.1.- Interacción	1.1. Proporción en los niños un éxito en la comunicación	1.1.1. Inteligencia emocional	In - Empatía - Altruismo - Entusiasmo - Motivación
	1.2.- La comunicación	1.2. Trabaja emociones, sentimientos, conciencia, creencias y sensibilidad	1.1.2. Control emocional	C -Comprensión, Humanidad -- Atención y constancia
	1.3.- Ayuda/apoyo	2.1. Construir un vínculo relacional positivo, rico en expectativas de respeto, flexibilidad y amor	2.1.1. Intercambio social  2.1.2. Armonía emocional  2.3. Adaptación social	-dependencia Contenido emocional
			3.1. Déficit 3.2. Demanda	

---

2.- ENTORNOS VIRTUALES	2.1. Posicionamiento Pedagógico y social	2.1.1 Usar las Tic en la escuela de forma adecuada.	2.1.1.1. Infoalfabetizar	-Disminuir la brecha digital.
			2.1.2.1. Complementar	-Creación de ambientes informáticos.
		2.1.2 Complemento que apoya la docencia	2.1.3.1. Contextualizar	Elemento de apoyo didáctico
		2.1.3. Acercamiento de la enseñanza a contextos ceranos y propios de los estudiantes.		Actividades dirigidas en el aula. Uso de los aparatos tecnólogos
3.- LUDICA	3.1. Aumento de la autoestima	3.1.1. Fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje	3.1.1.1. Apoyo a la enseñanza	-Exposiciones. -Clases en ambientes virtuales - Acceso a la información variada y multidimensional
		3.1.2. Biblioteca virtual	3.1.2.2. Motivación a los estudiantes	-Aulas tradicionales
	3.2. desarrollo de la creatividad		3.1.2.1. expresión corporal	-Niveles de motivación que producen cambios
			3.1.2.2. libera endorfina y serotonina	

---

---

3.3 estimulación de la socialización	3.2.1. Se presentan de acuerdo a los aprovechamiento s de los estudiantes	3.2.1. inclusión social	-Niveles de motivación que producen cambios  -Provocan interacciones
		3.2. 2.Estimulan	
		3.2.3. Transforman	

---

*Nota.* La tabla presenta la operacionalización de las variables con su respectiva descripción, clasificación e

indicadores. G. Sandoval, K. Brown, 2018

### **3. Diseño metodológico**

#### **3.1 Paradigma de la Investigación**

El paradigma a utilizar es complementario: Este es la combinación de estrategias Valencia (1999) “apropiadas para mantener la validez de cada método. No es solamente la adición de datos lingüísticos y narrativos en un diseño experimental. Por lo menos, los datos de entrevistas deben ser recolectadas y analizados de acuerdo con las asunciones y los principios del método cualitativo”

#### **3.2 Enfoque de la Investigación**

En el proyecto se utilizó un enfoque mixto, Cook y Reichardt (1986) Eisner (1998) Denzin y Lincoln (2000) y Perez y Serrano (2004) “utiliza la integración de métodos a través de un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o investigación; muestra una perspectiva más precisa del fenómeno objeto de estudio y nos ayuda a clasificar y a formular más eficazmente el planteamiento del problema. De igual modo la multiplicidad de observaciones produce detalles más ricos y variados ya que se consideran diversas fuentes y tipos de datos, así como la posibilidad de estudiar cada situación dentro de su contexto natural” citado por MUSICA, investigación, innovación y buenas practicas. P. 137.

Su propósito consiste en reconstruir la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido, a menudo se llama *holístico* porque se precia de considerar el todo, sin reducirlo al estudio meramente numérico de sus partes.

#### **3.3 Tipo de investigación**

Respecto a la estrategia teórica metodológica seleccionada, esta investigación es de tipo Descriptiva –explicativa Fernandez y Batista (212) , quienes afirman que los Estudios de carácter descriptivo, buscan especificar las propiedades importantes del Objeto de Investigación. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del Fenómeno

a Investigar. Un estudio Descriptivo selecciona una serie de aspectos y luego los mide independientemente para así describir lo que se investiga. Los explicativos van más allá de describir conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre variables, estos están orientados a responder a las causas de los fenómenos de los eventos físicos, sociales y económicos; es decir explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas. Este tipo de Investigación es más estructurada y de hecho implica a los anteriores tipos, además proporcionan un entendimiento del fenómeno al que se hace referencia.

### **3.4 Diseño de investigación**

El diseño del proyecto fue investigación acción educativa entendiéndola como una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Algunas definiciones de investigación acción educativa teniendo en cuenta varios autores son:

Lomax en 1990 define la investigación – acción como una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora. La intervención se basa en la investigación debido a que implica una indagación disciplinada.

Por otro lado para Bartolomé en 1986 la investigación acción es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica.

### **3.5 Criterios de selección de la población y muestra**

En concordancia con Berrios (2004) y Quevedo (2007), resulta de interés conocer y comprender la perspectiva que tienen los jóvenes en relación a las TICs, más allá de que exista una tendencia en todas las edades a utilizar a las mismas. Pero son los jóvenes quienes demuestran mayor interés por este fenómeno, y a su vez, quienes se hayan más familiarizados con estas tecnologías por haberlas incorporado de manera habitual en sus vidas, utilizándolas como herramientas de interacción, información, comunicación y conocimiento.



En base a esta premisa, la población de estudio queda aunque son niños de primer grado, se hace pertinente su formación en el uso de las tecnologías para que desarrollen habilidades en el uso responsable de ellas y eviten situaciones de peligro a futuro, queda definida de la población y muestra de la siguiente manera: niños entre los 6 y 7 años, del grado primero, de la institución educativa Antonia Santos Sede Rubén Darío, ubicada en la zona rural de la isla de San Andrés, en el sector de San Luis, Barrio Ground Roud. Se selecciona una muestra de 18 estudiantes de una población de 36 estudiantes matriculados. El proceso investigativo se desarrolla entre los meses de febrero a octubre de 2018.

Son niños que tienen acceso a las tecnologías desde temprana edad y se familiarizan a diario con ellas

### **3.6 Técnicas instrumentos de recolección de la información**

El investigador cualitativo utiliza **técnicas** para recolectar datos como:

Los instrumentos diseñados y que se utilizaran para la recolección de la información en el presente ejercicio investigativo fueron los siguientes:

- **Técnica: La observación directa:** como instrumento se utilizará la ficha de registro
- **Técnica, La Encuesta a docentes y padres de familia:** Se define como un instrumento de obtención de información sobre la base de un conjunto objetivo, coherente y articulado de preguntas, que garantiza que la información proporcionada por una muestra pueda ser analizada mediante métodos cualitativos y cuantitativos, La encuestas Para el presente ejercicio investigativo se utilizó una encuesta de tipo personal, la cual consiste en un encuentro entre dos o más personas, en ella una persona obtiene información proporcionada por la otra sobre la base de un cuestionario, predefinido o estructurado que no puede ser alterado por el entrevistador.
- **El diario de campo:** consiste en registrar una libreta especialmente dedicada para ello, todos aquellos acontecimientos que acompañaron al contexto de la observación. El diario de campo permite aclara situaciones y sentimientos que rodean a la observación y puede ser

trabajado para la elaboración de registro empleado. Según Gerson en 1979 concibe al diario de campo como un instrumento de recopilación de datos con cierto sentido íntimo recuperando por la misma palabra “diario”, que implica la descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad, por eso se denomina “de campo”. Este mismo autor plantea que en la práctica de interacción docente es casi impracticable el diario de campo por la complejidad y la cantidad de eventos que intervienen.

**Instrumento:** Las fichas de registro

#### 4. Procesamiento y análisis de la información

El presente estudio muestra los resultados obtenidos luego de la aplicación de un Cuestionario de escala de actitudes, con el fin de diagnosticar las relaciones socio-afectivas de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Antonia Santos. De esta forma se pudo identificar las formas que tienen los estudiantes de durante la realización de las actividades académicas y brindar mayor motivación fortalecer la dimensión socio afectiva

Para ejecutar esta acción, se aplicó el siguiente Instrumento de recolección de información, el cuestionario escala de actitud referente a las dimensiones básicas integrales

Tabla 2. *Cuestionario de escala de actitud de las dimensiones básicas integrales*

Nº	INDICADORES	Tota lmente de acuerdo	Parcia lmente de acuerdo	Neutr o	Parc ial desacue rdo	Tota lmente en desacue rdo
Dimensión 1: Interacción						
1	¿Interactúa usted con los estudiantes en la realización de las actividades académicas, y brindar mayor motivación?					
2	¿Cree usted que en ambiente de aprendizaje se puede lograr sanas relaciones entre estudiantes y el trabajo colaborativo y participativo en relación con su semejante?					
Dimensión 2: .- La comunicación						
3	¿Siente confianza y seguridad entre los estudiantes al emplear los medios tecnológicos frente al grupo?					
4	¿Manejas frente a los estudiantes un lenguaje tecnológico adecuado fácil de comprender?					

---

 Dimensión 3: .- Ayuda/apoyo

- 5 ¿Piensa usted que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje nos hace dependientes de la tecnología y poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?
- 6 ¿ El internet se ha convertido en una herramienta que permite acceder a una infinidad de información, desplazando al paso de los años a las bibliotecas como fuente primaria de consulta. ?

## Dimensión 4 : Posicionamiento Pedagógico y social

- 7 ¿El estado de ánimo de los niños pueden afectar el aprendizaje y desarrollo cognitivo e integral de cada uno de ellos. ?

- 8 ¿Se puede fortalecer las relaciones afectivas a través de la lúdica en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?

- 9 ¿Un maestro debe enseñar el uso adecuado de la tecnología y manejo de la información que esta proporciona?

## Dimensión 5: Uso de las Tic en la práctica docente

- 10 ¿Las Tic se pueden emplear como herramienta virtual en el aprendizaje y conocimiento de los estudiantes para fortalecer las relaciones humana?

- 11 ¿Comparte contenidos educativos que proporcionen ayuda a la formación educativa y las sanas relaciones en su entorno social?

- 12 ¿El uso de las Tic es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes?

¿Es recomendable que los maestros utilicen las nuevas tecnologías para comunicarse con sus alumnos?

---

- 
- 13** ¿Considera necesario cursos especiales de formación en el uso las TIC para los profesores?

Dimensión 6: Efecto de las Tic en el docente

- 14** ¿Las Tics son una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos?

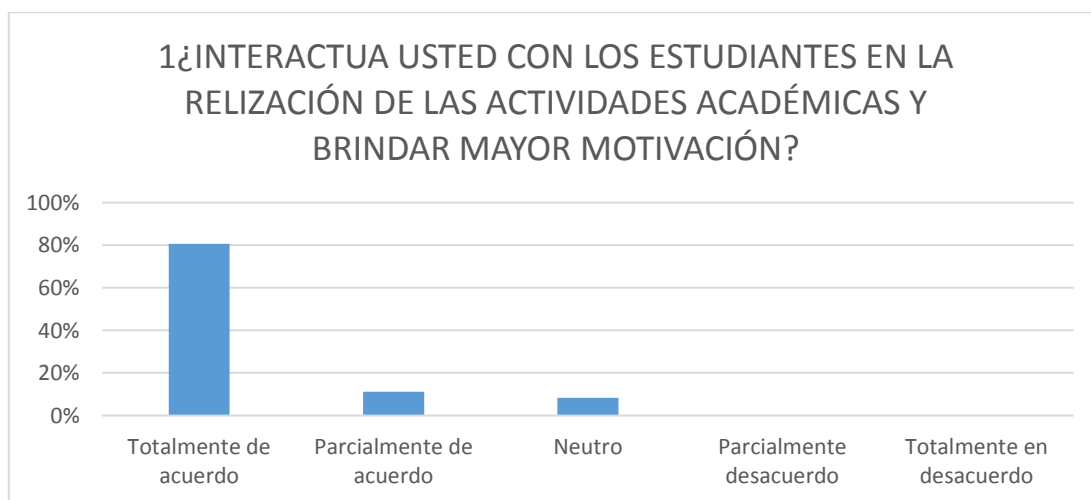
- 15** ¿El uso de las Tic es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes, pero que permite fortalecer valores, principios, responsabilidad y compromiso?

- 
- 16** **¿Las Tics facilitan el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos?**
- 

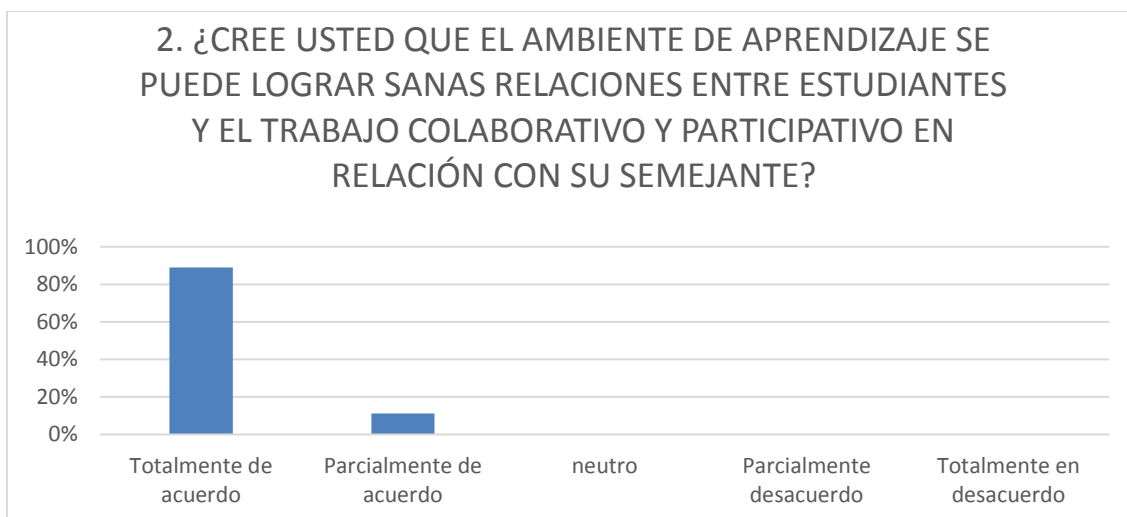
*Nota.* La tabla presenta el formato del cuestionario de escala de actitud de las dimensiones básicas integrales. G.

Sandoval, K. Brown, 2018

Para medir la Dimensión desde la Interacción, se formularon las preguntas a continuación, y la respuesta correspondiente a cada pregunta:



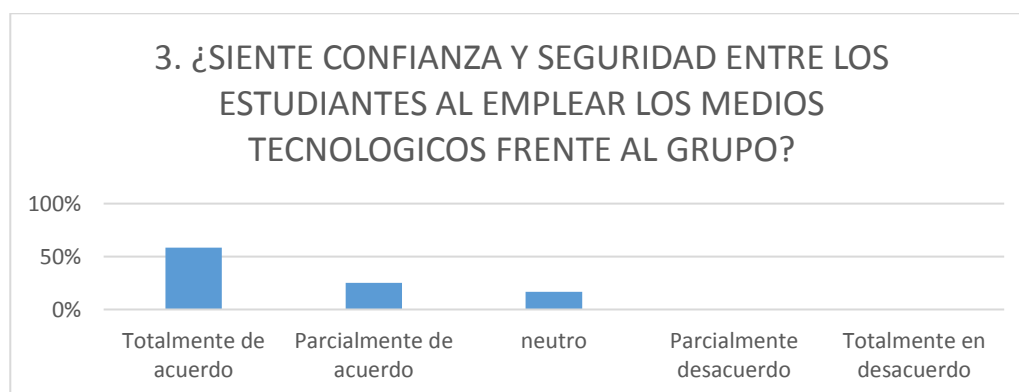
**Figura 1.** Interacción durante las actividades academias. G. Sandoval, K. Brown, 2018



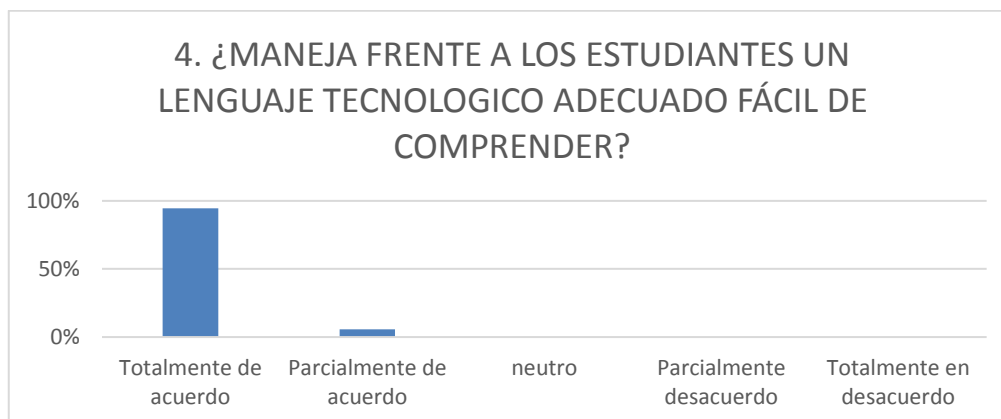
**Figura 2.** Ambiente de aprendizaje. G. Sandoval, K. Brown, 2018

Frente a la pregunta ¿Interactúa usted con los estudiantes en la realización de las actividades académicas, y brindar mayor motivación?, se observa que un 90% de los docentes afirman interactúan con sus estudiantes durante las clases, que son agradables, dinámicas lo que hace que sus clases sean motivadas y gran participación. En cuanto a la segunda pregunta que se refiere a los ambientes de aprendizaje se observa que un alto porcentaje en un 90% afirma lograr en su aula un sano ambiente de aprendizaje, al igual que sanas relaciones, trabajo colaborativo y participativo.

La siguiente dimensión la Comunicación presenta las preguntas ¿Siente confianza y seguridad entre los estudiantes al emplear los medios tecnológicos frente al grupo?, ¿Manejas frente a los estudiantes un lenguaje tecnológico adecuado fácil de comprender?

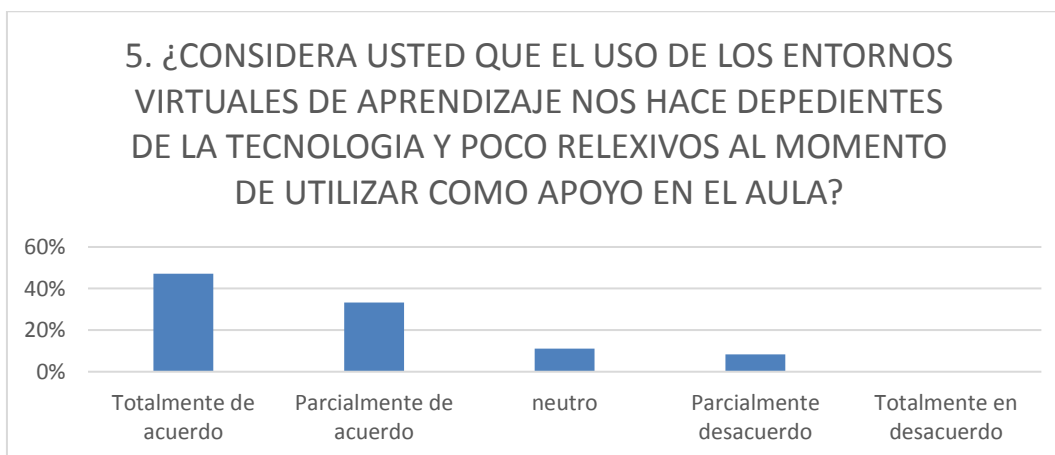


**Figura 3.** Confianza y seguridad frente al uso de los medios tecnológicos. G. Sandoval, K. Brown, 2018

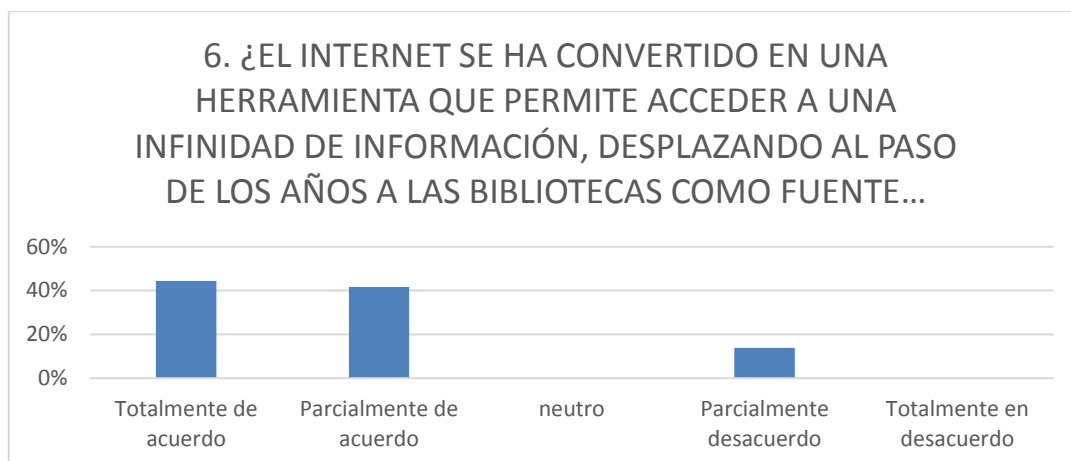


**Figura 4.** Lenguaje tecnológico. G. Sandoval, K. Brown, 2018

Se observa que el 50% de los docentes sienten confianza al usar los medios tecnológicos, afirman que facilitan los aprendizajes, son dinámicos, atractivos para su uso y es un medio que los estudiantes manejan con gran facilidad, el otro porcentaje de estudiantes aun sienten desconfianza de los medios tecnológicos, afirman que son un medio de distracción, y los niños no aprovechan el aprendizaje porque pierden el tiempo jugando o chateando, ejercen funciones diferentes al aprender.



**Figura 5.** Ambientes virtuales de aprendizaje. G. Sandoval, K. Brown, 2018

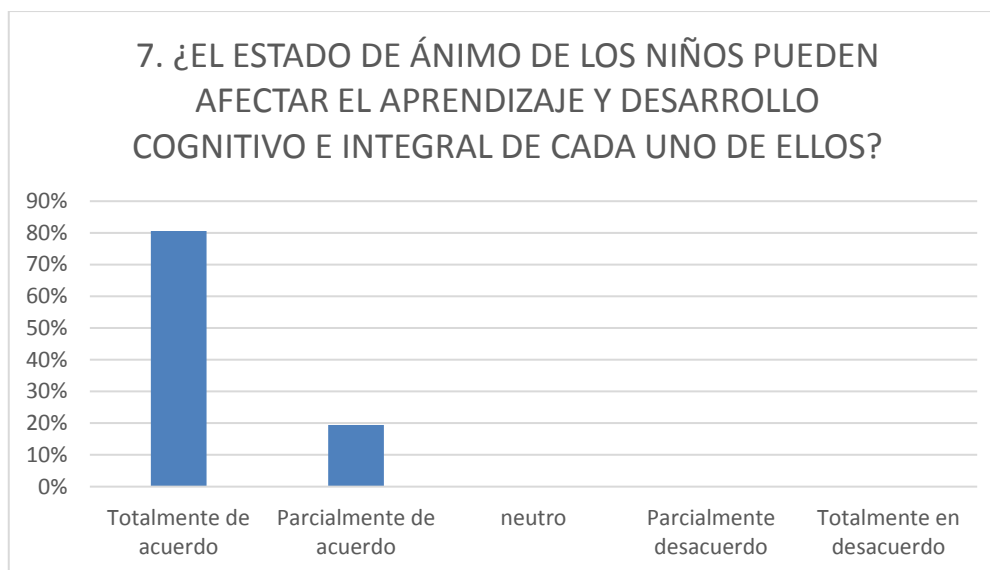


**Figura 6.** Herramienta de acceso hacia la información. G. Sandoval, K. Brown, 2018

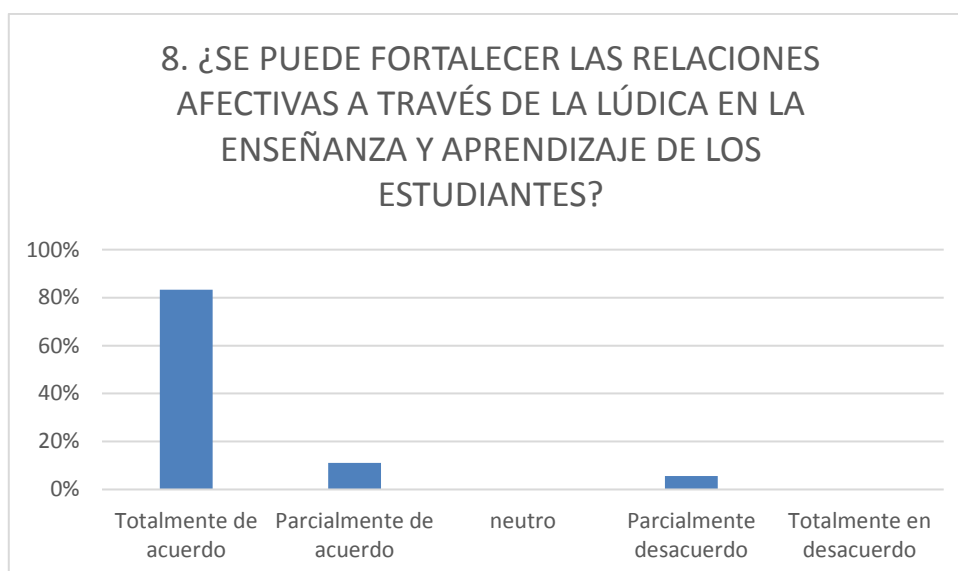
Las preguntas ¿ Piensa usted que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje nos hace dependientes de la tecnología y poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula? Y ¿ El internet se ha convertido en una herramienta que permite acceder a una infinidad de información, desplazando al paso de los años a las bibliotecas como fuente primaria de consulta. ? miden la dimension ayuda/apoyo , para un graan porcentaje de docentes el uso de las tecnologías en los entornos virtuales de aprendizaje, ahacen dependientes a los niños , no les permite desarrollar su inteligencia y creatividad en cuanto al conoci miento , se distraen jugando y dejan a una lado la teoria .

Son consientes que el iternet es una excelente herramienta para obtener inofrmacion y que ha echado a un lado a las bibliotecas , pero todavia no la aceptan como una herramienta pedagogica porque la siguen viendo como un elemto de distraccion .





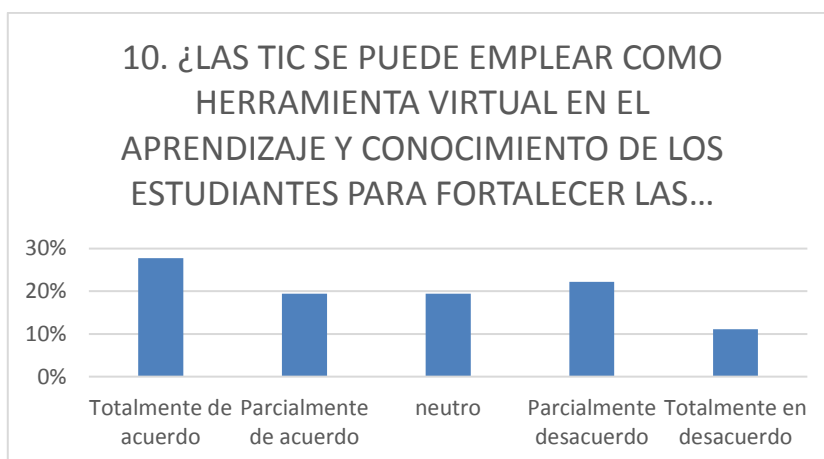
**Figura 7.** Estado de ánimo frente al aprendizaje. G. Sandoval, K. Brown, 2018



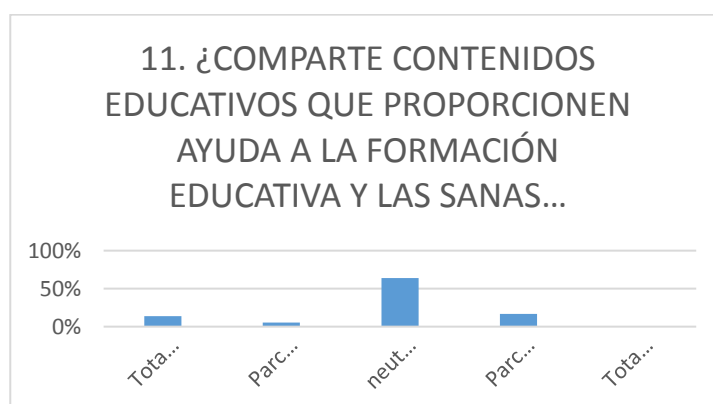
**Figura 8.** Relaciones afectivas a través de la lúdica. G. Sandoval, K. Brown, 2018

La dimensión de Posicionamiento pedagógico y social está medida por las preguntas ¿El estado de ánimo de los niños pueden afectar el aprendizaje y desarrollo cognitivo e integral de cada uno de ellos? y ¿ Se puede fortalecer las relaciones afectivas a través de la lúdica en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?, se observa que los docentes afirman que el estado de ánimo afecta el aprendizaje de los estudiantes , es de allí donde radica el bajo o alto rendimiento académico y el desarrollo de los procesos de aprendizaje por lo que docentes deben estar muy pendiente de que en el aula exista sanas relaciones y que los niños

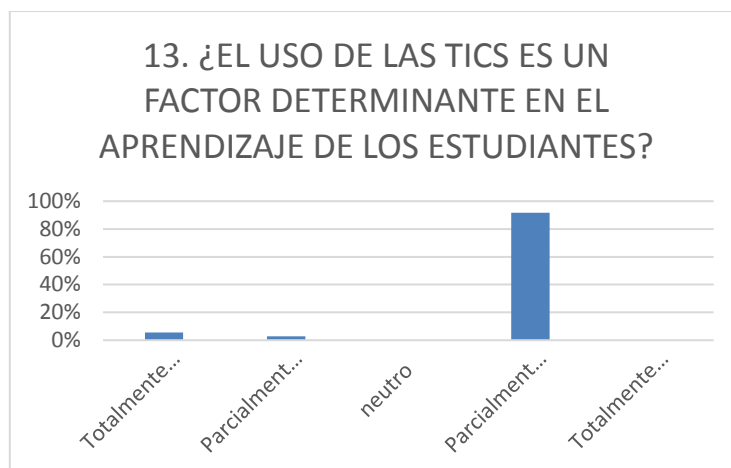
en su hogar también manejen buenas relaciones. Se llega a detectar fallas en esta área, actuar de manera inmediata para que los estudiantes puedan superar estas falencias y mejorar su aprendizaje. Creen casi en un 90% que a través de la lúdica y de los juegos y la recreación se pueden fortalecer los aprendizajes y se puede llevar a los estudiantes a un buen rendimiento académico además de crear en el aula un ambiente de sana convivencia.



**Figura 9.** Uso de las TIC como herramienta virtual. G. Sandoval, K. Brown, 2018



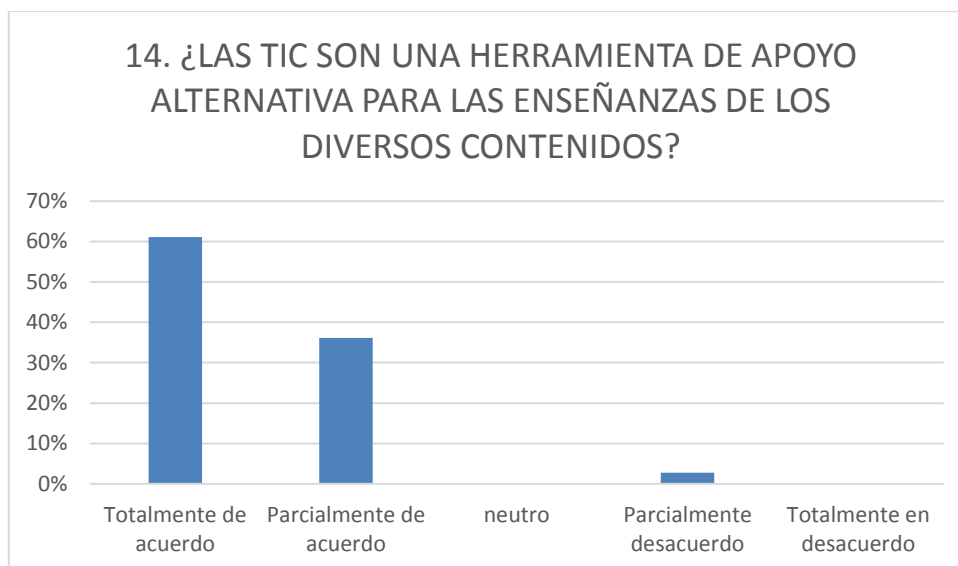
**Figura 10.** Contenidos. G. Sandoval, K. Brown, 2018



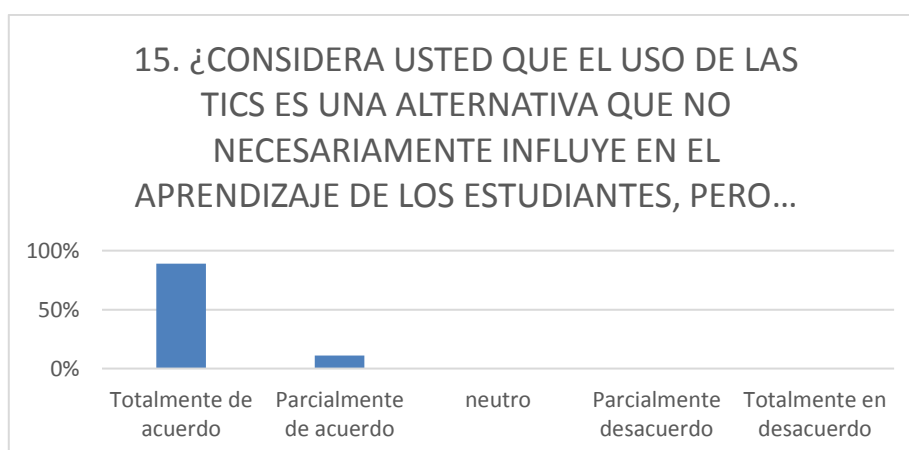
**Figura 11.** TIC como factor determinante del aprendizaje. G. Sandoval, K. Brown, 2018

La dimensión efecto de las Tics en el docente está enmarcada en las siguientes preguntas ¿Las Tic se pueden emplear como herramienta virtual en el aprendizaje y conocimiento de los estudiantes para fortalecer las relaciones humana?, Comparte contenidos educativos que proporcionen ayuda a la formación educativa y las sanas relaciones en su entorno social? Y ¿Considera necesarios cursos especiales de formación en el uso las TIC para los profesores? Las respuestas de los docentes nos llevan a conocer la posición del docente frente a esto y se puede observar que frente al uso de las tecnologías en el aula las opiniones están divididas, alumnos están a favor y otros no confían en su utilidad dicen que usan los niños no están preparados para esto.

Los docentes que estan a favor , piensan que es util por la cantidad de informacion que reciben, creen que si se debe enseñar el so responsable de las tic para que los estudiantes exiJan de ella mucha enseñanza. Claro no dicen que es el uico medio para obtener la inofrmacion , sino un medio util para hacerlo.



**Figura 12.** Las tic como herramienta de apoyo. G. Sandoval, K. Brown, 2018



**Figura 13.** Influencia de las Tics en el aprendizaje. G. Sandoval, K. Brown, 2018

La dimensión el efecto de las tic en el docente se mide a traves de las preguntas ¿Las Tics son una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos? Y ¿Considera necesario cursos especiales de formación en el uso las TIC para los profesores?, las respuestas dicen que los docentes estan totalmente de acuerdo que las tic son una verdadera herramieta de apoyo pedagogico y que sus contenidos pueden resultar bebeficios siempre que sean educativos, ludicos de creacion. Ademas dependiendo del contenido escoguido por el docente pueden fortalecer valores, principios , responsabilidades y comprmisisos .

## **5. Propuesta entornos virtuales**

La propuesta consiste en la utilización de los portales virtuales Educaplay y Kahoot, como instrumentos pedagógicos virtuales, en los estudiantes fortalecerán conocimientos, y tendrán espacios para la recreación, la lúdica y la creción. co ela enseñanza del uso de la plataforma, se fortalecerán valores y la responsabilidad del uso correcto de las tecnologías.

El uso de implementará en transversalización con todas las áreas como actividades complementarias. Los portales son:

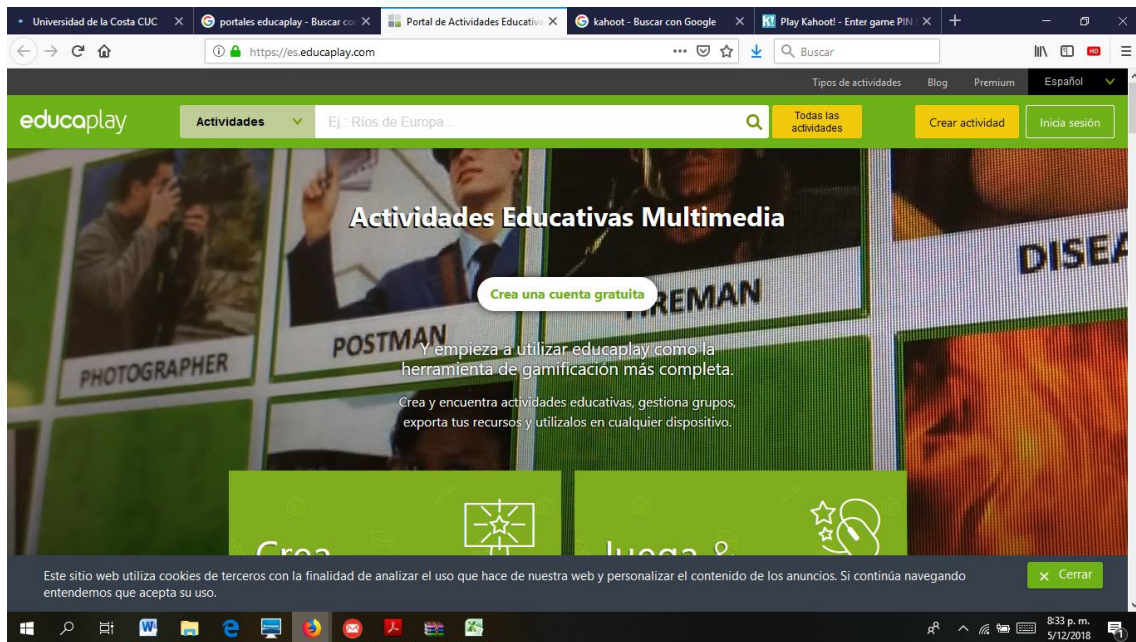
### **5.1. Portal Educaplay**

Se propone la utilización de los portales Educaplay, es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y tests.

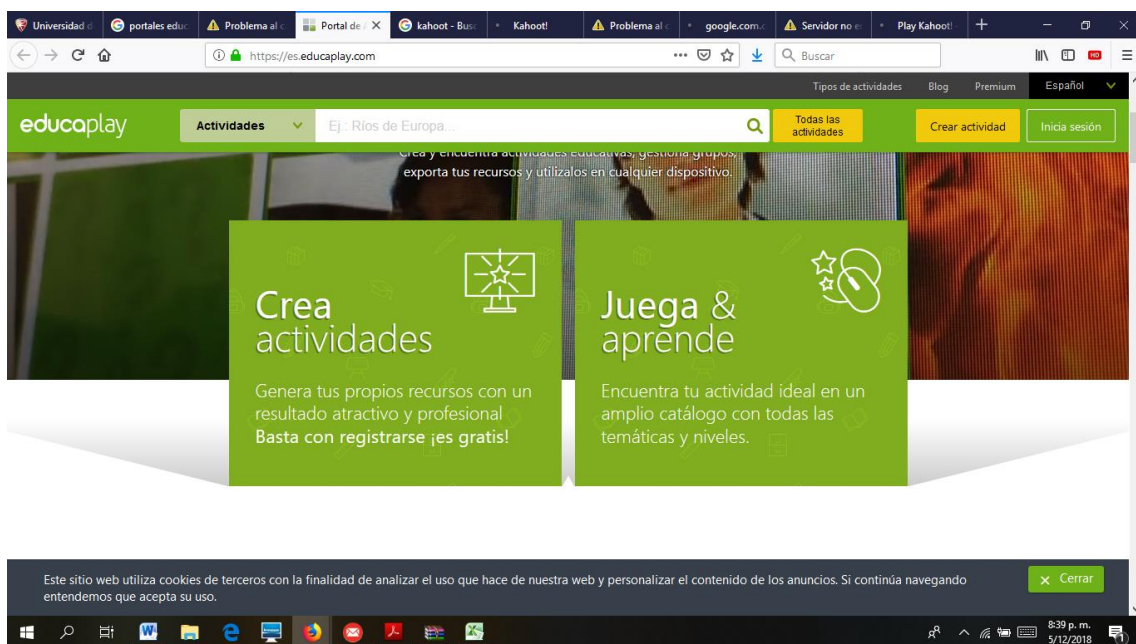
Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia que nos permite crear aplicaciones de diversos tipos.

Podemos usar mapas, herramientas para hacer tests, adivinanzas, aplicaciones de dictado, crucigramas... son de momento 11 componentes que pueden ser personalizados para adecuarse a nuestras necesidades. Con más de 10.000 usuarios registrados, y completamente en español, permite también instalar todos los recursos generados en LMS (Plataformas de elearning), permitiendo así registrar los resultados de las actividades y las evaluaciones.

Un recurso obligatorio para tenerlo en cuenta dentro y fuera de las clases.

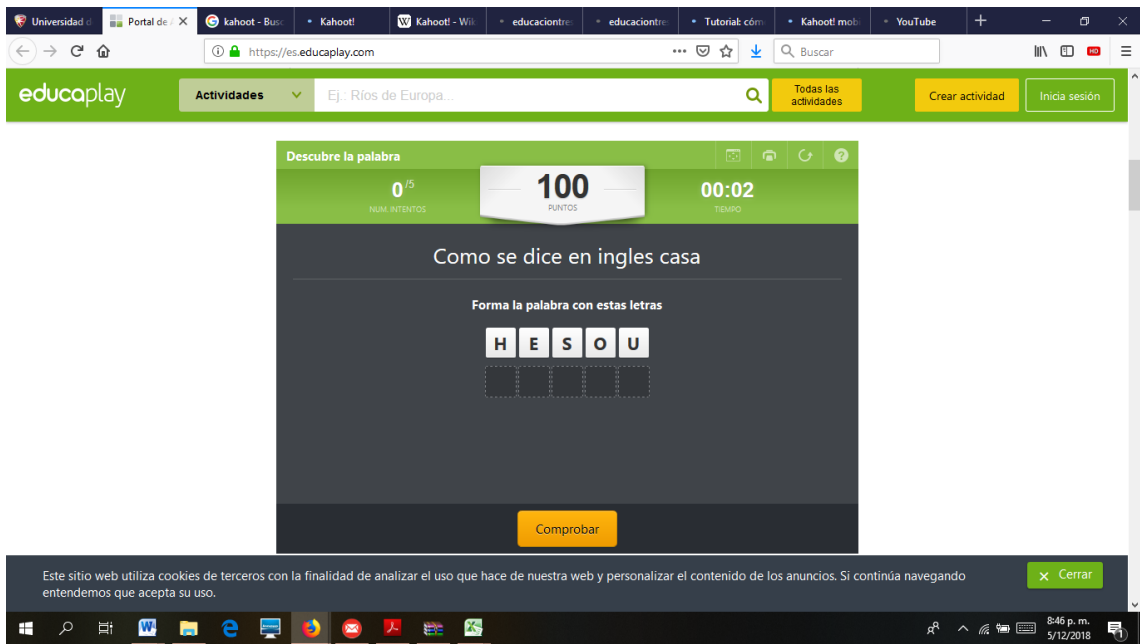


**Figura 14.** Portal educaplay. es.educaplay.com



**Figura 15.** Portal educaplay. es.educaplay.com

## Actividades de preguntas y respuestas área inglés



**Figura 16.** Portal educaplay. es.educaplay.com



**Figura 17.** Portal educaplay. es.educaplay.com

The screenshot shows the educaPLAY website interface. The main heading is "Obtén los resultados de tus alumnos". Below it is a table of results for a Kahoot! activity. The table has columns for subject, score, and date. The subjects listed are Literature 8th grade, Computer and Technology, Spanish basic for high school, IV unit Test Science 8, Geology Volcanoes, and Experiment Design. The results are as follows:

Subject	John Smith	Laura White
Literature 8th grade	12 points (1 of 4)	62 points (4 of 4)
Computer and Technology	25 points (2 of 4)	25 points (2 of 4)
Spanish basic for high school	28 points (2 of 4)	0 points (2 of 4)
IV unit Test Science 8	5 points (1 of 4)	21 points (4 of 4)
Geology Volcanoes	22 points (1 of 4)	47 points (2 of 4)
Experiment Design	25 points (2 of 8)	12 points (1 of 8)

At the bottom of the table, there are two rows of scores: 17 points and 63 points, 35 points and 25 points, 44 points and 17 points.

**Figura 18.** Portal educaPLAY. es.educaPLAY.com

The screenshot shows the educaPLAY website interface for creating groups. The main heading is "Crea grupos con tus actividades". Below it is a diagram showing a central node with a hand cursor icon, connected to several smaller nodes representing users. The central node has the following statistics:

Miembros	45
Colecciones	15

**Figura 19.** Portal educaPLAY. es.educaPLAY.com

El portal tiene plataforma de actividades, espacios para crear actividades, para jugar y aprender, para exportar actividades, crear grupos, y evaluar en diferentes temas a los niños .

### Enlaces externos:

<https://es.educaPLAY.com/>





3<sup>ER</sup> PREMIO INTERNACIONAL HERRAMIENTAS & RECURSOS PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2018

escuela POLITÉCNICA NACIONAL educaciónVirtual www.educacionvirtual.com.cu cec-geon CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA

## Actividades de EDUCAPLAY

- Esta actividad es un dictado, y por tanto, consiste en escribir exactamente el texto que nos dictan.
- Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase.

Dictado 

Ordenar letras 

10 de 19 Tamaño automático 9:05 p. m. 5/12/2018


*Figura 20.* Portal educaplay. es.educaplay.com


3<sup>ER</sup> PREMIO INTERNACIONAL HERRAMIENTAS & RECURSOS PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2018

escuela POLITÉCNICA NACIONAL educaciónVirtual www.educacionvirtual.com.cu cec-geon CENTRO DE EDUCACIÓN CONTINUA

## Actividades de EDUCAPLAY

- Esta actividad consiste en ordenar las palabras que se presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo
- Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente.

Ordenar palabras 

Ordenar letras 

10 de 19 Tamaño automático 9:05 p. m. 5/12/2018

*Figura 21.* Portal educaplay. es.educaplay.com



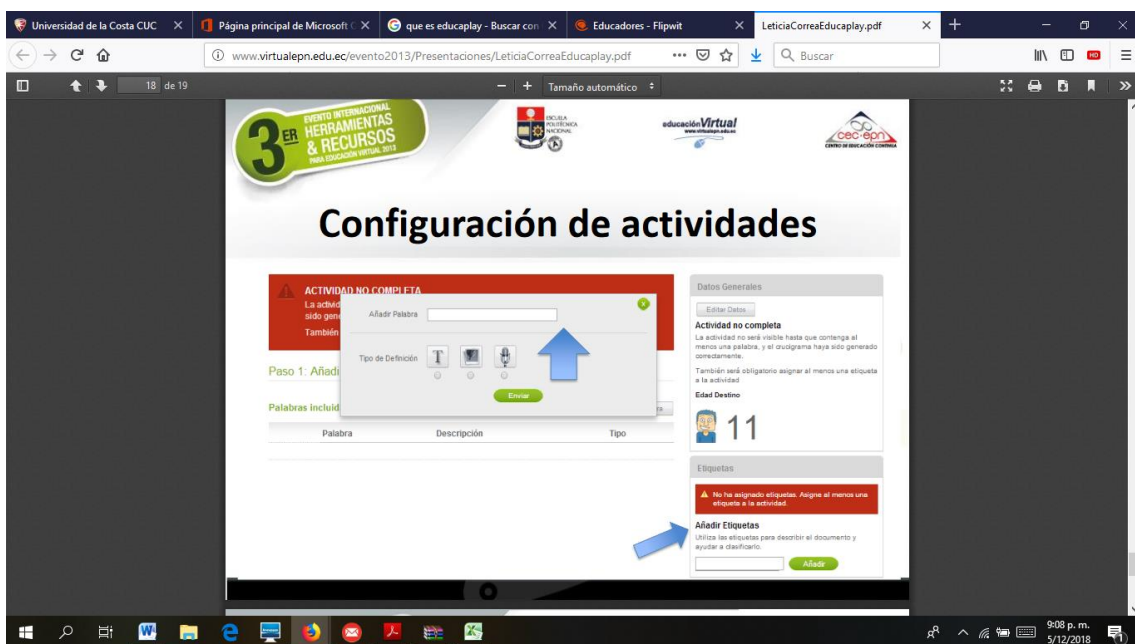
**Figura 22.** Portal educaplay. es.educaplay.com



**Figura 23.** Portal educaplay. es.educaplay.com



**Figura 24.** Portal educaplay. es.educaplay.com



**Figura 25.** Portal educaplay. es.educaplay.com

## 5.2. Portal Kahoot (<https://kahoot.it/>)

Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por

medio de un dispositivo móvil. Existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se puede modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y se pueden añadir fotos o vídeos. Finalmente gana quien obtiene más puntuación.

Pero a pesar de que es una app destinada al aprendizaje con su método personal para ello, hay usuarios que la usan como método de entretenimiento, creando tests sobre temas relacionados con cultura general, videojuegos, logos de empresas famosas, anime y manga entre muchos otros temas, por lo que se ha convertido en algo multifunción, cumpliendo las funciones educativa y lúdica.

#### Características

Esta aplicación se engloba dentro del aprendizaje móvil electrónico (M-learning en inglés) y de la ludificación (Gamification en inglés), así como en Bring your own device, permitiendo al alumnado aprender por medio del juego pero fuera de un contexto lúdico. La idea es que el alumno aprenda jugando dentro del aula para que la experiencia de aprendizaje sea más motivadora.

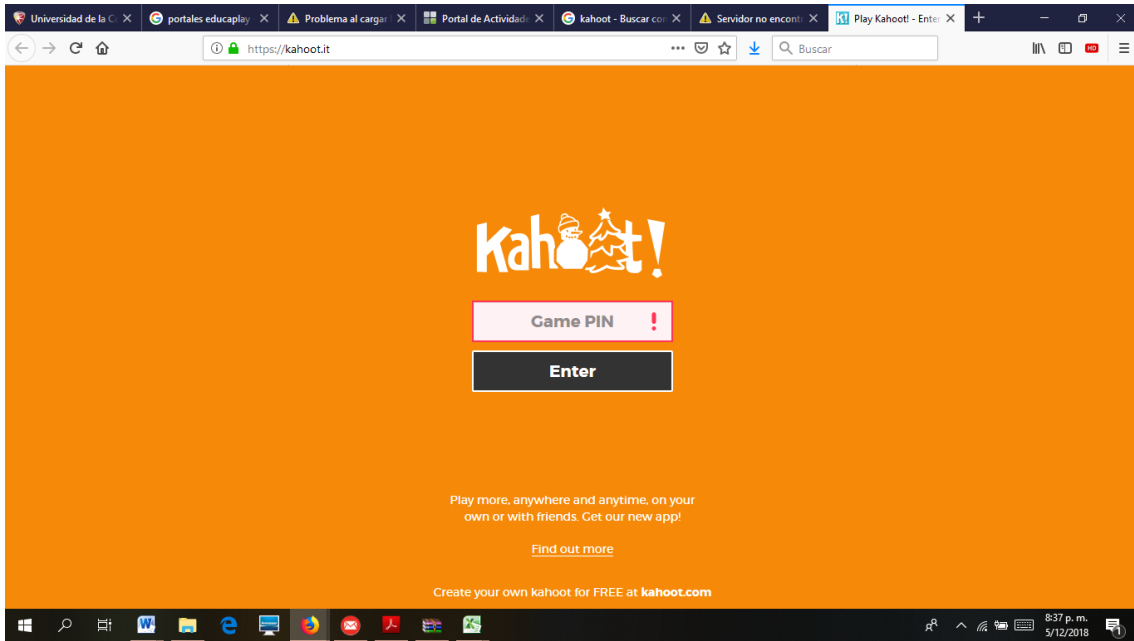
Para crear un Kahoot! es necesario que el profesor se registre en una web. En ella, podrá crear cuestionarios nuevos, adaptándose así a las necesidades específicas del aula. Además, podrá disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios. Una vez que ha creado el cuestionario ofrece a los alumnos un código PIN que les permite acceder al juego en otra página web ([kahoot.it](http://kahoot.it)) a la que accederán desde sus dispositivos móviles o a través de la App.

Para empezar a jugar es tan sencillo como proyectar en clase las preguntas del concurso y los alumnos por medio de sus dispositivos móviles u ordenadores y contestar la opción que crean correcta. Al finalizar, cada alumno puede conocer su puntuación y se establece un

ranking con las mismas. Esta puntuación dependerá de la cantidad de respuestas correctas, y también de la velocidad de respuesta. El papel del profesor pasa a un segundo plano, siendo los mismos alumnos los protagonistas de la sesión educativa. Las funciones del docente se reducen a ser un mero presentador del juego, presentar y explicar el funcionamiento del mismo; así como leer las preguntas y justificar las respuestas en caso necesario con la meta de aclarar posibles dudas. También el profesor puede establecer un sistema de recompensas para los mejores. La aplicación permite exportar los resultados a Excel o incluirlos en Google Drive, para que el profesor pueda disponer de los mismos para el proceso de evaluación.

### **Enlaces externos**

- [Web Oficial Kahoot!](#)
- [Web Oficial para elaborar Kahoots](#)
- <http://www.theflippedclassroom.es/tutorial-como-preparar-un-kahoot/>
- <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/kahoot-primeros-pasos-tutorial/37533.html>
- <http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/kahoots-para-primaria/40126.html>



**Figura 26.** Portal Kahoot. kahoot.it

. iniciar un concurso, una discusión, o encuesta, y darle un nombre.

## Create new Kahoot!



**NEW!** [Save your results to Google Drive](#)



**Figura 27.** Portal Kahoot. kahoot.it



*Figura 28.* Portal Kahoot. kahoot.it



## **Conclusiones**

- Se observó que los entornos virtuales permiten generar materiales educativos frecuentemente cuentan con una interfaz amigable y su manejo es intuitivo.
- Proporcionan a los docentes distintos tipos de plantillas de contenidos y/o actividades.
- Pueden ser de propósito general o específico dependiendo de si se enfocan o no en un tema en particular.
- Se pueden construir teniendo en cuenta las necesidades particulares del grupo o de cada estudiante, ya sea posibilitando la implementación de sus componentes (contenidos, actividades, autoevaluación) o su importación, además permiten la carga de metadatos y respetan estándares de empaquetamiento.
- Replantear las estrategias y programas orientados para el fortalecimiento del proceso de aprovechamiento de las TIC por parte de los docentes, con el fin de garantizar un mayor impacto del proceso de mediación generado a través de las tecnologías en lo que se refiere a las nuevas formas de hacer y de pensar desde la práctica ejercida por estos y la inserción de estos recursos en el aula; así como las relaciones existentes entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.

### **SE REALIZÓ OBSERVACIÓN DURANTE EL USO DE LOS COMPUTADORES PARA EDUCAR, EN UNO DE LOS PORTALES LÚDICOS.**

- Los niños y niñas observados indican que les gusta entrar a los portales web y JUGAR
- Hubo participación activa de los niños y niñas presentes durante la actividad motivacional, sintiéndose un poco más seguro de sí mismo.
- Se les mostró un video, llamado, EL RESPETO PARA NIÑOS, durante la ronda de pregunta:
- NIÑO 1. “hay que respetar a los demás porque Dios es amor”
- NIÑO 2. “Mi mamá no me presta su celular, ella llega tarde a la casa porque está trabajo”
- Se observó que se fortaleció sus relaciones amistosas y su interacción.

### **Recomendaciones**

- Proponer un modelo de intervención como plataformas, portales, como necesarios para garantizar un uso significativo de las TIC a nivel educativo. Ello desde una perspectiva en la que se toma en consideración, desde los proyectos educativos institucionales de cada centro de enseñanza, la disposición organizacional, la infraestructura, la conectividad y la formación docente en TIC como requerimientos necesarios para el tema aquí tratado.
- Se recomienda a los docentes motivar por medio de entornos virtuales lúdicos a niños y niñas antes de iniciar sus actividades del día, ya que UN NIÑO@ FELIZ APRENDE MEJOR.
- Planear estrategias lúdicas virtuales para alcanzar una formación de los docentes en el plano conceptual, procedimental y actitudinal, tendente al empleo de modelos socio-culturales que potencien el aprendizaje a partir del contexto, vivencias y relaciones interpersonales; es decir estrategias relacionadas con la afectividad; pues la capacidad para aprender está condicionada, más que de los contenidos, por el bagaje emocional que traen los alumnos. En estas situaciones, el docente proporciona el andamiaje que ayuda a desarrollar relaciones cálidas, afectuosas, más reflexivas que impulsivas y un mayor compromiso hacia su crecimiento personal.

## Referencias

- Abascal, Elena; Grande, Idelfonso. Análisis de encuestas. Madrid. Editorial esic.2005. Pág. 56 y 57.
- Alonso Rincón Oscar, Gómez Amaya Jhonny, Suarez Orjuela Jorge H. Zuluaga Jaramillo Alexander. Diseño de un objeto virtual de aprendizaje para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de 1001 del colegio San Isidro Sur Oriental I.E.D. jornada tarde. Universidad de la Salle, Bogotá 2018.  
[repositorio.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/24853/85161224\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/24853/85161224_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Area, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa. España. Recuperado 6 de abril de 2012 en [<http://webpages.ull.es/users/manarea/ebookte.pdf>].
- Berrios, M. (2004) Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. Universidad de Barcelona: España.
- Blanes Aida (2014), La teoría de las inteligencias múltiples. Recuperado de [http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica\\_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016\\_5\\_25P23\\_3\\_27.pdf](http://bioinformatica.uab.cat/base/documents/genetica_gen/portfolio/La%20teor%C3%ADa%20de%20las%20Inteligencias%20m%C3%BAltiples%202016_5_25P23_3_27.pdf)
- Cook, T.D. Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa 3° edición Morata. España 1920.Pág 35 y 36
- Corbin Juan Armando. Psicología emocional: principales teorías de la emoción. Un recorrido por las principales ideas, investigaciones y teorías sobre las emociones humanas.  
<https://psicologiaymente.com/psicologia/psicologia-emocional>
- Duque, et al. (2014). La escuela y el desarrollo de la dimensión lúdica. (trabajo de maestría, Universidad de Manizales). Recuperado de <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2014/La%20Escuela%20y>

%20el%20Desarrollo%20de%20la%20Dimensi%C3%B3n%20L%C3%BAdica.pdf?sequence=2

Fajardo, L., Moreno, F. & Sotelo, M. (2012). El uso de los ovas como estrategia de enseñanza – aprendizaje bajo un esquema de educación bimodal. (tesis de maestría, no publicada).  
Fundación Universitaria Konrad Lorenz. Bogotá.

Granja Palacios Consuelo, Ordóñez Mantilla Hugo Alfredo, Garzón Cárdenas Rosalía del Pilar. Caracterización de la comunicación pedagógica en la interacción docente – alumno en los grupos de estudiantes de I, II y VI semestre de la licenciatura en pedagogía infantil de la facultad de educación de la pontificia universidad javeriana. pontificia universidad javeriana 2009.

<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis40.pdf>

Hung Elias, et.al , Hacia el fomento de las Tics en el sector educativo en Colombia . Universidad del norte

.<http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/5705/9789587416329%20eHacia%20el%20fomento%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=1>

Jaramillo y Quintero (2014). Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje fundamentado en la lúdica que estimule el pensamiento aleatorio en los estudiantes de grado cuarto y quinto de primaria de la institución educativa el hormiguero. (trabajo de maestría, Universidad libre seccional Cali). Recuperado de  
[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7880/Jaramillo\\_Quintero2015.pdf?sequence=1](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7880/Jaramillo_Quintero2015.pdf?sequence=1)

Lobato, C. Citado por: Velásquez, C. En: La pedagogía de la cooperación en la educación física. Armenia, Colombia. 2013. Pág. 102

Martínez Palmera, Olga. "Estrategias Pedagógicas Aplicadas a la Educación con Mediación Virtual para la Generación del Conocimiento Global" . En: Chile Formación Universitaria ISSN: 0718-5006 ed: Centro De Información Tecnológica Cit v.11 fasc.5 p.11 - 18 ,2018, DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500011> [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0718-50062018000500011&lng=es&nrm=iso](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-50062018000500011&lng=es&nrm=iso)

Martínez Palmera, Olga. "Escenarios formativos que hacen uso de las TIC" En: Colombia 2009. ed:Corporacion Universitaria De La Costa ISBN: 978-958-85-11-39-9 v. 300 pags. 176

Melo y Díaz (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v29n3/0718-0764-infotec-29-03-00237.pdf>

Ocaña Villuendas, Laura. Desarrollo socio afectivo. Madrid España. Ediciones paraninfo, 2011. Pág. 5-6.

Página de la Gobernación del Archipiélago. Nuestras Tic se toma a San Andrés.

[http://www.sanandres.gov.co/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2145:nuestras-tic-se-toman-a-san-andres&catid=151:rotador-de-noticias&Itemid=124](http://www.sanandres.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=2145:nuestras-tic-se-toman-a-san-andres&catid=151:rotador-de-noticias&Itemid=124)

Parra Castrillón, S. (2017). Metodología para caracterización y estudio de impacto en el medio de egresados de instituciones de educación superior. Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía. Vol. 9. N° 2.

Pérez de A, María del C. y Telleria, María B. Las tic en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje... Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. Mérida Venezuela. ISSN 1316-9505. Enero-Diciembre. N° 18 (2012): 83-112. <http://www.redalyc.org/pdf/652/65226271002.pdf>

Pérez, J. (2003). Internautas y naufragos. Madrid: Editorial Trotta.

Pérez y Telleria (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/652/65226271002.pdf>

Plan nacional de desarrollo 2014- 2018. Todos por un nuevo país, paz equidad educación.

Recuperado de <https://www.minagricultura.gov.co/planeacion-control-gestion/Gestin/Plan%20de%20Acci%C3%B3n/PLAN%20NACIONAL%20DE%20DESARROLLO%202014%20-%202018%20TODOS%20POR%20UN%20NUEVO%20PAIS.pdf>

Plan de desarrollo los que soñamos más. (2016 – 2019) Recuperado de

<https://www.sanandres.gov.co/documentos/.../INFORME%20PLANEACION.pdf>

Rodríguez García, Sara. Herraiz Domingo, Noelia. Otros. Investigación acción. Métodos de investigación en educación especial. 2010.

Quevedo, Luis A. (2007) Portabilidad y cuerpo. Las nuevas prácticas culturales en la sociedad del conocimiento. Seminario sobre desarrollo económico, desarrollo social y comunicaciones móviles en América Latina, FLACSO: Buenos Aires.

Quintero Quintero, Marina y Vladimir Zapata Villegas, “Aulas al micrófono”, vol. 5, núms. 10-11, (segundo semestre de 1993 y primer semestre de 1994), pp. 227-243.

Suárez (sf). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. Universidad de Salamanca. Recuperado de

[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_04/n4\\_art\\_suarez.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_suarez.htm)

Touriñan, J. (2003). “Compartir el mismo espacio y tiempo virtual: una propuesta”. Revista de Educación. 332:213-231. Recuperado 10 de abril de 2012 en [\[http://www.doredin.mec.es/documentos/008200430081.pdf\]](http://www.doredin.mec.es/documentos/008200430081.pdf)

Teorías de la Era Digital: Conectivismo. Recuperado de

[http://www.escuela20.com/conectivismo-teoria-aprendizaje/articulos-y-actualidad/teorias-de-la-era-digital-conectivismo\\_3101\\_42\\_4605\\_0\\_11\\_in.html](http://www.escuela20.com/conectivismo-teoria-aprendizaje/articulos-y-actualidad/teorias-de-la-era-digital-conectivismo_3101_42_4605_0_11_in.html)

Torres, A. (13 de diciembre de 2016). La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Recuperado de: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Velázquez Callado, Carlos. La pedagogía de la cooperación en la educación física. Armenia, Colombia. Editorial Kinesis. 2013. Pág. 102

Violini, María Lucía, Sanz, Cecilia Verónica, Herramientas de Autor para la creación de Objetos de Aprendizaje, Repositorio Institucional de la UNLP . Argentina 2016.  
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/55813>

YÁNEZ, J. (2005). Las TIC y la crisis de la educación. Algunas claves para su comprensión.

Recuperado 10 de marzo de 2012 en [[http:// www.virtualeduca.org/documentos/yanez.pdf](http://www.virtualeduca.org/documentos/yanez.pdf)]  
[https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/11008/Trabajo\\_de\\_graduaci%C3%B3n\\_final.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/11008/Trabajo_de_graduaci%C3%B3n_final.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

---