

Ambiente virtual que promueva el buen uso del tiempo libre en estudiantes de quinto grado de primaria de la IE Monseñor Díaz Plata.

Hoyos Guerrero María Nathaly

Diseñadora Industrial

Maldonado Marrugo María Isabel

Ingeniera de Sistemas

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Director:

Luz Marina Cuervo Gamboa

Magíster en Dirección y Gestión de Centros Educativos

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red

Bogotá D.C., septiembre de 2021

Resumen

Después de la pandemia del Covid 19, la educación académica y las actividades como la recreación, el ocio y el juego se tornan diferentes porque se han trasladado a la virtualidad.

Teniendo en cuenta las necesidades didácticas de un contexto académico y social que ha tenido importantes cambios y un desarrollo rápido en el manejo de la tecnología, el objetivo de este proyecto investigativo es elaborar una estrategia didáctica mediante un ambiente virtual de aprendizaje que promueva el buen uso del tiempo libre para estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata; para el logro del mismo, se identifican las actividades que realizan en su tiempo libre, se diseñan recursos digitales y con ellos se elabora un OVA dentro de un AVA para ser aplicado a la educación virtual.

La metodología de la Investigación es cualitativa - descriptiva, la cual busca describir las situaciones y eventos que permitan identificar nuevos roles académicos que aporten al buen uso del tiempo libre y con ello a un replanteamiento de los contenidos curriculares, por lo cual se aplica un enfoque cualitativo que dinamice la acción pedagógica en la educación.

Los resultados de este proyecto permiten el aprovechamiento de los espacios de ocio dentro de la virtualidad con el fin de obtener un mejor desempeño académico y favorecer el desarrollo de las actividades de disfrute y diversión.

Palabras claves: Ambiente Virtual, Tiempo libre, estrategia didáctica, recursos digitales.

Abstract

After the Covid 19 pandemic, academic education and activities such as recreation, leisure and games become different because they have moved to virtuality.

Taking into account the didactic needs of an academic and social context that has undergone important changes and rapid development in the management of technology, the objective of this research project is to develop a didactic strategy through a virtual learning environment that promotes good use free time for fifth grade students of the Monseñor Díaz Plata Educational Institution; To achieve this, the activities they carry out in their free time are identified, digital resources are designed and with them an OVA is elaborated within a VLE to be applied to virtual education.

The research methodology is qualitative - descriptive, which seeks to describe the situations and events that allow the identification of new academic roles that contribute to the good use of free time and with it to a rethinking of the curricular contents, for which an approach is applied qualitative that stimulates the pedagogical action in education.

The results of this project allow the use of leisure spaces within virtuality in order to obtain a better academic performance and favor the development of enjoyment and fun activities.

Keywords: Virtual Environment, Free time, didactic strategy, digital resources.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación.....	8
2. Marco referencial	10
2.1 Antecedentes investigativos.....	10
2.1.1 Antecedente Internacional	10
2.1.2 Antecedente Nacional	13
2.1.3 Antecedente publicado en la biblioteca del repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores.....	14
2.1.4 Cuadro de Resumen, Aportes Antecedentes Investigativos	16
2.2 Marco teórico.....	17
2.2.1 Reseña de la Institución Educativa Monseñor Diaz Plata	17
2.2.2 Ocio, Juego y Recreación	19
2.2.3 Uso del tiempo libre	20
2.2.4 Tiempo Libre, Formación y Educación	21
2.2.5 Estudio sobre teorías del juego	24
2.3. Marco Legal.....	25
2.3.1 Artículo 52 de la Constitución Política de Colombia	25
2.3.2 Antecedentes Normativos Legales	25
2.4 Marco Tecnológico	27
2.4.1 MinTIC - Colombia	27
2.4.2 El Impacto de las Tecnologías en el aprovechamiento del tiempo libre	28
2.4.3 El Conectivismo	30
3. Diseño de la investigación	32
3.1 Enfoque y tipo de investigación	32

3.2 Línea de investigación institucional	32
3.3 Población y muestra	33
3.4 Instrumentos de investigación.....	34
4. Estrategia de intervención.....	36
4.1 Esquema de una ruta de intervención.....	38
4.2 Plan de acción (descripción de la actividad).....	38
4.3 Recursos	40
4.4 Prototipo del recurso digital	41
4.4.1 Contenido de Las Unidades, Unidad Uno)	41
4.4.1.1. Subtema 1: Hagamos manualidades	44
4.4.1.2. Subtema 2: Descubramos el cine educativo	46
4.4.1.3. Subtema 3: Taller de figuras con cuerdas	49
4.4.1.4 Subtema 4: Taller de origami.....	51
4.5 Evaluación y seguimiento	55
4.7 Referencias bibliográficas Unidad Uno	55
5. Conclusiones y recomendaciones	57
Referencias	60
Anexos.....	63

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La institución Educativa Monseñor Diaz Plata ante la crisis originada por el covid19 opta por el aislamiento, siguiendo las medidas de prevención obligatorio y acogiendo las orientaciones del Ministerio de Educación; por ello determina el trabajo académico en casa y los docentes obligatoriamente brindar a todos sus estudiante información a través de material educativo y guías, con ello se incorporan los recursos tecnológicos y el internet generando un cambio en las relaciones entre estudiantes, profesores y los espacios académicos de la escolaridad, alterando el funcionamiento psicológico de los involucrados.

Los seres humanos somos sociales y vivimos relacionándonos con los demás en multitud de contextos y es una fuente importante de bienestar. Los niños van conociendo el mundo jugando desde su nacimiento a través de actividades lúdicas que son un recurso fundamental para el aprendizaje y dentro de escolaridad el espacio de los recreos y los tiempos de descanso son un papel importante en su proceso de enseñanza; hablar, jugar, interactuar son experiencias que estimulan y brindan el desarrollo de la vida en sociedad y el aprender los unos de los otros.

Las actividades académicas se trasladaron a la virtualidad y las prácticas que el estudiante realizaba en su tiempo de descanso se tornan diferentes, actividades que estaban encaminadas al desarrollo integral desde un interés particular en un campo del conocimiento específico como las de disfrutar y vivir su ocio. Es muy notable la tendencia de los estudiantes de la Institución en el uso de las redes sociales, sistemas de mensajería (whatsApp), manipulación de tecnología como la de los celulares ó smartfone, en los que dedican gran parte de su tiempo; como consecuencia existe un apartamiento de las alternativas como la recreación, el deporte, la cultura y el arte.

El sector tecnológico ha tenido importantes cambios y un desarrollo rápido e inevitable al cual tenemos que adaptarnos, nos dirigimos a mejorar las condiciones escolares de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata Cúcuta con el fin buscar una estrategia didáctica que mediante un ambiente virtual de aprendizaje promueva el buen uso del tiempo libre. Se buscará una justa medida entre el estudio y el aprovechamiento de los espacios de ocio virtual además de descansar y/o divertirse para obtener un mejor rendimiento académico, donde se incorporen recursos informáticos, software educativo, objetos virtuales de aprendizaje (OVA), y otros medios que se irán conociendo en el proceso investigativo y el desarrollo metodológico, que garantizara el mejoramiento del desempeño académico y favorecerá el desarrollo de las actividades de disfrute y diversión.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo contribuir al buen uso del tiempo libre en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia didáctica mediante un ambiente virtual de aprendizaje que promueva el buen uso del tiempo libre para estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar las actividades de tiempo libre que realizan los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

Diseñar recursos digitales que promuevan el buen uso del tiempo libre para estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

Elaborar un OVA dentro de un AVA para promover el buen uso del tiempo libre para estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

1.4 Justificación

El uso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) y TAC (Tecnologías del aprendizaje cooperativo) están revolucionando la forma de aprender, enseñar e interactuar a las nuevas generaciones. En la educación virtual se implementan encuentros presenciales a través de un medio electrónico, el cual lo denominamos encuentro sincrónico y este se articula al desarrollo de estrategias curriculares aplicadas en diferentes plataformas informáticas, las cuales generan un ambiente virtual de aprendizaje entre alumnos y el docente.

A través de este proyecto se pretende aportar a los procesos de aprendizaje incluyendo el modelo del conectivismo, con el fin de orientar a los estudiantes a elegir fuentes confiables de información y discernir entre la información que es importante y la que es trivial. Con esta metodología se presenta, se expone, se retroalimenta, se hacen y reciben observaciones; son experiencias en el acto propio de enseñar; pero como todo cambio surgen diferencias que no son fáciles de adaptar a un contexto tradicional. Desde la virtualidad el aprendizaje puede tornarse un

proceso aburrido, falto de elementos motivadores y emocionales, por lo cual es importante avanzar en estos procesos que actualmente son imprescindibles en nuestra actualidad.

Es significativo implementar acciones en el desarrollo de áreas del conocimiento como las artes, la recreación y el ocio, actividades que distraen y divierte a los niños, donde se han encontrado estudios científicos que fortalecen el desarrollo cognitivo, creativo, intelectual y psicológico de los niños y niñas, por ello nos enfocamos a una pedagogía del buen uso del tiempo libre, que constituya una alternativa estratégica ligada a la función educativa.

La organización de actividades en relación al ocio, se convierten en una de las claves del progreso de la educación popular y por medio de las actividades recreativas, los alumnos adquieren conocimientos y desarrollan capacidades motrices, intelectuales y socio afectivas que permiten su mejor desarrollo y que desde su niñez sean capacitados para aprovechar su tiempo libre, formando individuos como personas sociales, permitiendo la elección libre y responsable a los usos de su tiempo libre, y no permitir que las actividades recreativas que realicemos se pierdan en el aburrimiento o en una sociedad de consumo.

En la educación online ya no existen encuentros presenciales propicios para el juego, la recreación, tomarse un café, relacionarse con los demás de una forma sana y aprovechar el tiempo libre en compañía, como una forma de distracción; sin embargo en el trabajo académico desde la educación remota ha buscado otras formas de divertirse que involucren el movimiento, el ejercicio o la interacción con otros contextos ya sean naturales o culturales, es por esta razón que se abre un espacio donde la población estudiantil disfrute de las actividades recreativas en espacios virtuales académicos.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

2.1.1 Antecedente Internacional

El uso del tiempo libre y su relación con el bienestar en niños y niñas del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA)

Tipo de documento. Investigación

País. Argentina

Fuente (Cita APA). <http://hdl.handle.net/10226/2227>

Objetivo. Analizar las percepciones de un grupo de niños y niñas del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA) acerca de la relación entre el uso de su tiempo libre y el bienestar psicológico.

Antecedentes. Debido a las condiciones impuestas por la cuarentena obligatoria decretada en todo el país a raíz de la pandemia de Covid-19, que alteraron el normal desarrollo de las prácticas de habilitación profesional, el núcleo del trabajo consistió en la revisión bibliográfica acerca de la temática y la consulta con uno de los miembros del equipo de investigación, que aportó orientación e información acerca de las actividades

desarrolladas por el centro de investigación que sirvieron como insumos para definir los objetivos y metodología del futuro trabajo.

Categorías. Uso del tiempo libre de niños y niñas que habitan el Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA), indagando además en la importancia que la tecnología tiene en relación con este aspecto y en los ámbitos y situaciones más significativos para ellos.

Enfoque metodológico. Descriptivo, Cualitativo. Estudio del bienestar en población infante juvenil de la Argentina

Instrumentos. Desgrabación de la dinámica de grupo con los niños. Para el desarrollo de este trabajo se utilizó una estrategia de análisis documental. Se contó con las crónicas de la 23 experiencia de campo llevada a cabo en octubre de 2019 por un equipo de investigación con sede en el Centro de Investigación en Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Palermo

Estrategia. Como técnicas para la recolección de datos, el equipo utilizó el diálogo guiado y la observación. A través del diálogo guiado con un grupo de niños y niñas se indagó sobre su

tiempo libre y la relación con el bienestar, además de otras cuestiones relacionadas con esta variable, como los lugares y personas significativos. - Entrevista semidirigida al observador del grupo, que es parte del equipo de investigadores del Centro mencionado. Los ejes de la entrevista fueron: 1- Los lugares que los niños mencionan en relación con su tiempo libre (club, barrio, hogar, etc.); 2- La valoración que hacen de esos lugares, distinguiendo, si es posible, los que les ofrecen seguridad y disfrute, los que tratan de evitar y los que frecuentan más a menudo; 3- El uso de la tecnología, tiempo que le dedican y tipo de dispositivos que utilizan; 4- la satisfacción que obtienen de las tecnologías; 3- Las posibles diferencias en el uso del tiempo libre entre niñas y varones.

Resultados.

El trabajo de indagación se basó en el análisis documental de las crónicas del trabajo de campo y las desgrabaciones de un grupo de diálogo guiado que fueron aportados al pasante por el equipo de investigación. En el grupo de diálogo se trataron cuestiones relativas al bienestar de niños y niñas, buscando conocer sus propias percepciones, e indagando además sobre distintos aspectos relacionados con esta variable, incluyendo entre otros el uso del tiempo libre y de las nuevas tecnologías de comunicación e información

2.1.2 Antecedente Nacional

Aprendizaje Visual: Diseño de un Objeto Virtual De

Aprendizaje para Facilitar la Comunicación Visual de Ideas

Tipo de documento.

País Colombia

Fuente (Cita APA). <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/14402>

Objetivo. Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje para favorecer el aprendizaje visual mediante la elaboración de Presentaciones Digitales por parte de los Estudiantes.

Antecedentes. Saberes adquiridos en la Especialización en Educación en Tecnología de la Universidad Distrital

Categorías. Aprendizaje visual, conceptualización de Presentaciones Digitales, Comunicación visual de ideas y componente pedagógico y didáctico.

Enfoque metodológico. Metodología planteada por Galvis, A. (1999) en el texto denominado “Ambientes Virtuales de Aprendizaje una Metodología para su creación”

Instrumentos. Recursos que dispone la metodología investigativa

Estrategia. Complementar el proceso de enseñanza aprendizaje de los Estudiantes de grado Séptimo del Colegio Ramón de Zubiría IED, en el tema de aprendizaje visual de ideas a través de la elaboración de Presentaciones Digitales

Resultados Aprendizaje significativo para facilitarle al Estudiante un aprendizaje más autónomo a través de las diferentes actividades contenidas en el OVA, las cuales le permitirán construir su propio conocimiento o consolidar el que ya poseía.

2.1.3 Antecedente publicado en la biblioteca del repositorio de la Fundación Universitaria

Los Libertadores.

Ambiente virtual de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico

en la especialidad sistemas de la IE Ciudad Córdoba

Tipo de documento. Investigación

País. Colombia

Fuente (Cita APA). <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3362>

Objetivo. El objetivo de este proyecto es diseñar e implementar una estrategia de enseñanza desde la red, que pueda utilizarse en la especialidad para favorecer el aprendizaje en los estudiantes.

Antecedentes. Dificultades en el desempeño académico, la complejidad de ciertos temas a enseñar para los estudiantes en clases presenciales con los métodos habituales en el aula, genera resultados y notas académicas muy pobres, esto genera desinterés por aprender y propicia ausentismo y deserción escolar

Categorías. Especialidad sistemas, ambiente virtual de aprendizaje, energía eléctrica, recursos digitales, estrategia didáctica

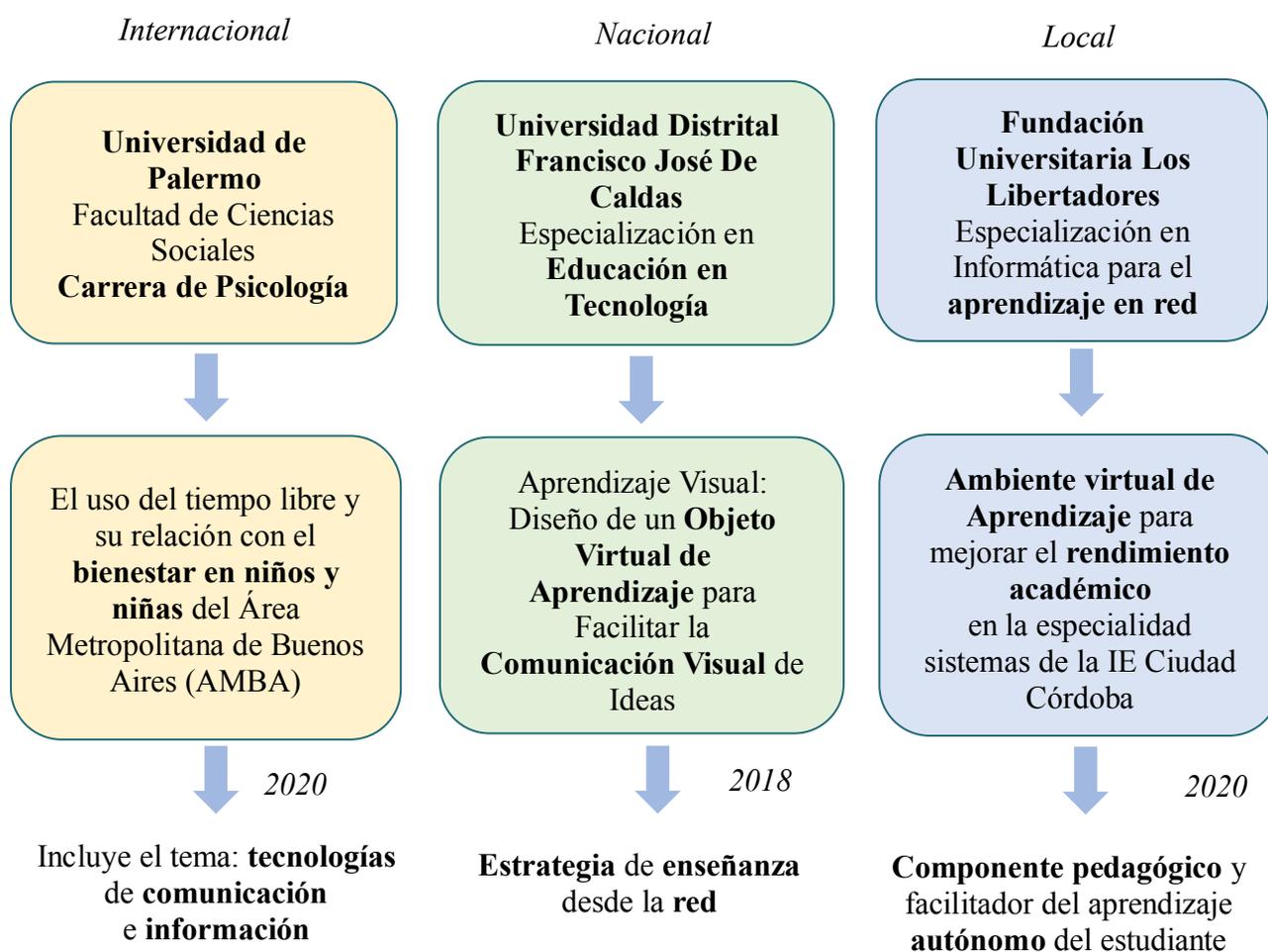
Enfoque metodológico. Investigación descriptiva con enfoque cualitativo

Instrumentos. Encuesta

Estrategia. Enseñanza desde la red

Resultados

Los AVAs son en la actualidad una de las alternativas de aplicación de las TIC para mejorar los procesos educativos. Los resultados permiten establecer, indicadores para plantear la estrategia en aspectos de metodología, modalidad, ruta de aprendizaje, tiempo y actividades y por el otro, las características técnicas del AVA que logre incentivar a los estudiantes a participar en su desarrollo.

2.1.4 Cuadro de Resumen, Aportes Antecedentes Investigativos

Internacional: El principal aporte fue investigación del uso del tiempo libre, su relación con el bienestar de los niños y las niñas; el cual estuvo articulado con las tecnologías de comunicación e información, que concordó con la problemática que causó de la pandemia del covid 19, en relación al cofinanciamiento.

Nacional: El aporte principal fue el diseño del OVA, el cual se enmarca en la importancia del aprendizaje visual. En la época actual la educación visual es muy significativa en los alumnos y los sistemas de enseñanza por parte de docentes, en los cual se involucra creatividad, tecnología, comunicación y constante capacitación.

Local: el principal aporte fue el referente del AVA como sistema de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Reseña de la Institución Educativa Monseñor Diaz Plata

Según la historia de la Institución Educativa Monseñor Diaz Plata el 23 de Julio de 2021 cumplió 37 años de formación educativa en el municipio El Tarra; este lugar se encuentra ubicado en el departamento de Norte de Santander. Su población es de 12.766 habitantes, de los cuales 9.498 residen en la zona urbana y 3.268 en la rural.

La institución nace en 1972 y se materializa en 1973 con la ordenanza 004 de noviembre 16 de 1973, pero por falta de estudiantes se cierra el Colegio. Los líderes de los años 1970 no se dieron por perdidos y en la década de 1980, vieron la necesidad de un Colegio para El Tarra y

nace el Colegio Cayetano Franco Pinzón según la fuente "Historia de MI Pueblo El Tarra" de Sandra Sanguino Santana y Luis Albeiro Jaimes Ortega.

En 1995 el PEI de Colombia a nivel nacional y departamental ocupa el cuarto puesto al presentar un excelente programa educativo institucional (PEI) ganador de diez millones de pesos (10.000.000) para beneficio de la institución.

En 1996 llegan los primeros cuatro (4) computadores.

En 1999 llega la resolución No. 0793 de abril 30 donde se concede la licencia de funcionamiento oficial del Colegio Técnico Comercial Monseñor Diaz Plata.

En el año 2001 se inaugura la sala de informática con la instalación de ciento sesenta y dos (162) computadores.

En marzo del año 2020 la Institución Educativa Monseñor Diaz Plata cierra las instalaciones físicas a causa de la pandemia Covid 19 y vuelve abrirlas en agosto del año 2021 con cambios significativos en la vida académica y estudiantil de la población, puesto que se introdujo rápidamente las TIC a los procesos de aprendizaje durante el confinamiento.

Actualmente la institución cuenta con más de tres mil (3.000) estudiantes en dos (2) jornadas, mañana y tarde en niveles preescolar, primaria y secundaria, el título que ofrece es Bachiller Técnico en Gestión, Comercial y Financiera.

2.2.2 Ocio, Juego y Recreación

Estudiar el marco normativo en lúdica para el país, reafirma que constituye un derecho y una necesidad fundamental que compromete al estado. Esto es visto en el decreto 2247 de 1997, donde aparece la lúdica como un elemento dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Ocio: Conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales.

Recreación: Posibilidad física de manifestar el espíritu lúdico, la creatividad, la autoexpresión.

Juego: Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, comunicación y el aprendizaje.

2.2.3. Uso del tiempo libre

Cuando se habla de aprovechamiento del tiempo libre en la escuela se habla de todas aquellas prácticas que el estudiante realiza en su tiempo de descanso, que están encaminadas a desarrollarlo integralmente desde un interés particular en un campo del conocimiento específico.

En la actual sociedad, existe la preocupación de la utilidad que se destina al uso del tiempo libre en los adolescentes, la influencia de agentes socializantes y medios tecnológicos repercuten de tal manera que la educación del tiempo libre se ve opacada por actividades que no ejercen beneficios en la salud aminorando la calidad de vida del ser humano. El tiempo libre es un conjunto de actividades que el individuo realiza para descansar, divertirse, desarrollar su participación social, voluntaria o libre, una vez que se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales.

Los adolescentes tienen diferentes necesidades y preferencias recreativas, las cuales cambian con el tiempo. Los intereses personales permiten descubrir cuáles son las actividades recreativas atractivas en su tiempo libre y cuáles le aburren, motivo por el cual muestran mayor interés aquellas de su preferencia. Algunos adolescentes prefieren realizar actividades que puedan realizar solo o con unos cuantos amigos íntimos.

Sin embargo, no todos los adolescentes tienen las mismas oportunidades de realizar actividades en su tiempo libre, ya sea por su condición social, zona geográfica, ambiente donde se desenvuelve; el adolescente puede influir en sus intereses recreativos en el momento disponible de su tiempo libre, el número de personas y la edad de las personas que puedan estar presentes, las instalaciones donde se ofrezcan actividades físico-deportivas. Todo lo señalado anteriormente desempeña un rol importante en la determinación de lo que le puede interesar al adolescente (Hurlock, 1994).

Las diferencias de actividades en el tiempo libre respecto al género del adolescente inician desde los seis años, donde el punto máximo se alcanza en la etapa de la adolescencia, posteriormente declina en la medida que ambos sexos comparten en mayor grado el tiempo libre que tienen disponible, la práctica desde el punto de vista de la edad disminuye produciéndose una etapa de crisis en el paso de nivel primaria a secundaria (Hurlock, 1994), (Nuviala, Ruíz, y García, 2003). El género y la edad son factores condicionantes en el momento de realizar actividad física en el tiempo libre. Existe una gran diferencia entre sexos, el índice de mujeres que no practican ninguna actividad física es mayor en comparación a los hombres (García Ferrando, 1997) en (Nuviala, Ruíz, y García, 2003). La influencia de los padres es un aspecto importante para la motivación hacia los adolescentes en la práctica de alguna actividad físico/deportiva en el tiempo disponible del sujeto; los padres, educadores, entrenadores, organizadores, árbitros, deportistas y medios de comunicación como agentes de socialización influyen en toda el proceso de formación, la actitud positiva o negativa de los padres y madres hacia las actividades extraescolares de los adolescentes pueden influir en el interés de los adolescentes para realizar actividades físicas.

2.2.4 Tiempo Libre, Formación y Educación

La característica más importante de las actividades de tiempo libre desde el punto de vista de la formación de los rasgos sociales, es que ejercen una acción formativa o de formativa indirecta y facilitada por la recreación. Al contrario de la enseñanza, las actividades de tiempo libre no transmiten conocimientos en forma expositiva y autoritaria, sino que moldean las opiniones, influyen sobre los criterios que tienen las personas respecto a la sociedad, sus problemas y sus soluciones, así como transmiten de manera emocional y recreativa informaciones de contenido mucho más diverso que las que se transmiten en el mismo tiempo

por el sistema de enseñanza. Es decir, ejercen una acción formativa de índole psicológica y sociológica, que opera basada en la motivación y en las necesidades culturales y recreativas de la población, en sus gustos y preferencias, en los hábitos y tradiciones, en la relación de cada individuo con la clase y los grupos sociales a los cuales pertenece, sus sistemas de valores y su ética específica y, sobre todo, opera basado en la voluntariedad, en la "libertad" de sus formas y sus contenidos, "opuestos" a las regulaciones, restricciones, reglamentos e imposiciones que sean exteriores a la propia actualidad.

Pero la formación no es exclusiva del tiempo libre. Opera como un sistema en el cual se incluyen la escuela y el sistema nacional de enseñanza, la familia, la educación ideológica - social, los modelos de relaciones sociales y de tipos humanos que se transmiten de forma espontánea en la conciencia social, etc. Es decir, es un universo complejo que interactúa y se condiciona recíprocamente; en este caso, no puede pensarse en un complejo de actividades de tiempo libre de índole formativa y diversificada, sino existe previa y paralelamente un esfuerzo cualitativo, formativo, de la enseñanza a fin de lograr una educación para el tiempo libre. Es decir, la cultura del tiempo libre debe estar precedida y acompañada de una educación para el tiempo libre.

La formación cultural, física, ideológica y creativa que se realiza en el tiempo libre es profunda e influye por tanto profundamente en la psiquis y en la estructura de la personalidad. La formación en el tiempo libre prepara a las jóvenes generaciones para el futuro; despierta en ansia de conocimientos hacia campos imposibles de agotar por los sistemas educativos formales; incentivan el uso y el desarrollo de la reflexión y el análisis ante situaciones siempre nuevas y motivantes; canalizar las energías vitales hacia la creación, la participación social y el cultivo de las potencialidades y capacidades individuales; no tienen fronteras de tiempo o espacio: Se lleva

a cabo en la casa, en la calle, en las instalaciones, en las escuelas, en toda la sociedad; y se lleva a cabo por múltiples medios: Libros, películas, obras artísticas, programas de televisión, radio, competencias y prácticas de deportes, entretenimientos, pasatiempos, conversaciones, grupos de participación y creación, y por el clima espiritual de toda la sociedad.

La formación para el tiempo libre es la formación para la complejidad de la vida contemporánea y el despertar de los rasgos sociales en los niños, jóvenes y adultos, como tal, es función de toda la sociedad y no de algunos de sus componentes, aunque en ella confluyen 5 factores esenciales: La escuela, la familia, los medios de difusión, las organizaciones sociales y políticas y la oferta estatal y privada para el tiempo libre.

Pero aunque el proceso formativo es permanente y no tiene fronteras de edad, ejerce su principal acción en el trabajo con los niños, desde la más temprana edad, y con los jóvenes. La formación debe empezar con el descubrimiento infantil del mundo y de la sociedad, el que comienza a transmitirse los valores, las normas, los gustos y las actividades. En este complejo proceso la familia y los círculos infantiles tienen un papel de primer orden: Descubrirle al pequeño que en la sociedad y la naturaleza existen infinitos modos de realizar actividades satisfactorias; poner en contacto al niño con la cultura, el ejercicio físico sistemático y competitivo, el descubrimiento de la naturaleza, de la vida animal y vegetal sus combinaciones; interesar al niño a realizarse como ser humano en el trabajo creativo, en la creación y participación cultural, física y recreativa.

Las artes que ahora pueden ser para una minoría, los deportes que no gozan de popularidad, el ejercicio físico sistemático como forma de luchar contra el sedentarismo en los adultos, los pasatiempos instructivos, el hábito de la lectura; es decir, la cultura para el tiempo libre, comienza en los primeros años de la vida, y no más tarde. Después, hay que consolidar

esos intereses, apoyarlos, desarrollarlos. No es a los veinte años, o a los treinta como una persona va adquirir un interés cultural o deportivo o recreativo de otra naturaleza, aunque se den los casos. Es en los primeros años de la vida. Se debe trabajar con los adultos, pero hay que priorizar a los niños y jóvenes.

2.2.5 Estudio sobre teorías del juego

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Vigotsky (1924) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.3. Marco Legal

2.3.1 Artículo 52 de la Constitución Política de Colombia

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

2.3.2 Antecedentes Normativos Legales

Los antecedentes de esta mirada normativa recaen en los planes de desarrollo (nacional, departamental y local) desarrollados por los gobiernos, los planes de recreación desarrollados en los últimos años, y el Plan decenal, del deporte, la recreación, la educación física para el desarrollo humano, la convivencia y la paz, vigente hasta el 2019. De esta forma, Duque, C.

(2015) señala como la normatividad reconoce la recreación como necesidad y como derecho humano.

Como necesidad es:

Básica: La Asamblea General de la Naciones Unidas declaró en 1980 que, para el hombre, “después de la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social, la recreación debe considerarse como una necesidad básica, fundamental para su desarrollo”.

Fundamental: La Conferencia de las Naciones Unidas sobre Asentamientos Humanos, Hábitat y Medio Ambiente, declaró por unanimidad que, “... la recreación es necesidad fundamental del hombre contemporáneo...”.

Insatisfecha: La Ley 136 de 1994 por la cual se dictan normas tendientes a modernizar la organización y el funcionamiento de los municipios, establece en su artículo 3 que estos deben solucionar, entre otras, la necesidad insatisfecha de recreación, con énfasis especial en la niñez.

Como derecho es sustentada en el:

El artículo 24 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos declara: “Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas”.

El artículo 15 de la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre afirma que: “Toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico”.

La Convención Internacional de Derechos del Niño promulgada por las Naciones Unidas y cuyos acuerdos fueron ratificados por Colombia, expresa en su Preámbulo, y más adelante en

su artículo 31: Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar.

2.4 Marco Tecnológico

2.4.1 MinTIC - Colombia

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, según la Ley 1341 o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y a sus beneficios.

Misión: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones lidera la iniciativa pública para impulsar la inversión en el sector TIC y para la transformación digital del Estado; para ello, focaliza los esfuerzos, genera incentivos, cuenta con un equipo de trabajo de alto desempeño, da ejemplo en el uso de las TIC en sus servicios y procesos totalmente digitales. Es un promotor de programas y proyectos que fortalecen las competencias ciudadanas digitales de acuerdo con el contexto de cada región y establece alianzas público-privadas bajo un modelo sostenible que genera desarrollo en todo el país.

Visión: En 2022 Colombia será una sociedad digital que se destaca en Latinoamérica y en el mundo en la que todos los ciudadanos, de las zonas urbanas y rurales, están conectados con

calidad, seguridad y sostenibilidad; adoptan las TIC y se benefician de los servicios digitales para mejorar su bienestar y aumentar la productividad, innovación y competitividad del país.

MINTIC Colombia

2.4.2 El Impacto de las Tecnologías en el aprovechamiento del tiempo libre

En la actualidad, algunos estudios sugieren que los niños y adolescentes dedican más de seis horas diarias a actividades de ocio sedentarias como mirar la televisión, navegar por internet, chatear con sus amigos, jugar o hablar por el móvil, etc. Estamos en la era de las comunicaciones y es muy beneficioso que estén conectados con ese mundo. Pero si a esas horas le sumamos las que pasan en la escuela y las que dedican a hacer las tareas escolares en el hogar, el resultado es un exceso de actividad sedentaria, en una etapa crítica del desarrollo integral (físico y psicológico).

En la definición de "ocio" ofrecida por la Real Academia Española de la Lengua (RAE), se incorpora cuatro definiciones en el siguiente orden (Real Academia Española de la Lengua, 2001): 1. Cesación del trabajo, la inacción u omisión de la actividad, 2. Tiempo libre de una persona, 3. Diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas, 4. Obras de ingenio que alguien forma en los ratos que le dejan libres sus principales ocupaciones.

Al referirse al ocio, diversos autores contemporáneos que han ahondado en el estudio del fenómeno, lo definen como ejercicio y oportunidad de: Ocupar parte del tiempo libre, Desarrollar las capacidades personales físicas y mentales, Optar libremente por alternativas y oportunidades para el disfrute Personal, Descansar, Obtener gratificaciones psicosociales.

Uno de los mayores problemas que avanzó el siglo XX y que cursaron con toda rapidez la actualidad tiene que ver con el impacto de las nuevas tecnologías en el uso de tiempo libre y el ocio de los adolescentes y en general en toda la vida social del hombre.

Educar para el ocio consiste en convertir el ocio y tiempo libre en un instrumento para el enriquecimiento y desarrollo personal. En esta tarea de aprendizaje deben intervenir la Familia, la Escuela y las Administraciones públicas, así como Organizaciones No Gubernamentales y, por supuesto, la propia Persona.

La educación no es solo la consecución de unos buenos resultados académicos, sino es también ayudar a despertar la imaginación, la fantasía, la creatividad y también el sentido de la responsabilidad. El niño o la niña no son sólo seres individuales, encerrados en sí mismos y en las cuatro paredes del hogar, sino seres sociales que han de establecer relaciones positivas o negativas con otros niños y niñas y, progresivamente, con adultos hasta integrarse en su medio. En este sentido cabe destacar que los adolescentes 12 a 16 años no escapan de esta realidad debido a que el impacto de las nuevas tecnologías también afectan el tiempo libre de este grupo debido que no se han diseñado estrategias institucionales para que dicho tiempo libre sea utilizado en actividades activas y no pasivas.

Hoy en día se observan a jóvenes sentados frente al ordenador, navegando en Internet, comunicándose a través del famoso `Whatsapp` por medio del movil, observándose a adolescentes quedarse dormido durante las clases, igual pasa con los que tienen acceso a internet en sus habitaciones.

Las nuevas tecnologías son una realidad absoluta en el ocio informal que llevan a cabo las nuevas generaciones. Junto a las clásicas bicis y balones, al pasear por un parque, podemos

observar grupos que juegan en sus consolas portátiles, se intercambian imágenes y vídeos, navegan con su móvil, etc. Por ello debemos lograr un equilibrio entre la importancia que desempeñan las opciones más tradicionales del ocio y el tiempo libre y la corriente de evolución social que las Nuevas Tecnologías implican.

2.4.3 El Conectivismo

El conectivismo, de acuerdo con George Siemens, es una teoría del aprendizaje para la era digital, que toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Éste se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento.

El papel del docente en esta teoría del aprendizaje, según el autor, es orientar a los estudiantes a elegir fuentes confiables de información y a su vez “seleccionar” la información más importante, es decir, tener la habilidad para discernir entre la información que es importante y la que es trivial.

Por otro lado, el papel del estudiante se centra en adquirir la habilidad para seleccionar entre tantas formas y medios de información y de comunicación. Por tanto, el punto de inicio del conectivismo es el individuo, el estudiante en nuestro caso.

En esta teoría, además del apoyo de los libros de texto, se busca la información en la red, se comparte información unos con otros, se participa en foros planteando preguntas y recabando soluciones, etcétera.

Por ello, la aplicación de esta teoría como modelo pedagógico ayuda especialmente al desarrollo de todas las competencias tecnológicas de nuestros alumnos, y por lo tanto, a familiarizarse con el uso de las redes sociales como herramientas para compartir su talento.

Sin embargo, el conectivismo, dicen los críticos no es no es una teoría de aprendizaje, sino una perspectiva pedagógica. Verhagen afirma que las teorías de aprendizaje deben tratar con el nivel instruccional (cómo aprende la gente) y el conectivismo, por su parte, llega sólo al nivel curricular (qué se aprende y por qué se aprende). Bill Keller afirma que, aunque la tecnología afecta los entornos de aprendizaje, las teorías de aprendizaje existentes son suficientes.

Es necesario reflexionar al interior de las escuelas y darse cuenta que la educación no es un problema de desencuentros generacionales (estudiantes nativos digitales y los docentes como inmigrantes) sino un problema de acceso a la información y fuentes documentales de conocimientos, comunicación, colaboración y aprendizaje que aportan las redes de Internet.

La integración de las tecnologías en la educación, con o sin visión conectivista, tiene entre los grandes obstáculos a resolver, la escasa formación tecnológica y las prácticas educativas tradicionales tanto de profesores, estudiantes, como administraciones.

El conectivismo es una alternativa que bien vale la pena explorar dentro de nuestras aulas de clase, equilibradamente, sin violentar la educación formal y sin alterar la fundamentación metodológica que cada uno de nosotros tenemos. (N.d.). Ucol.Mx. Retrieved September 10, 2021, from

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

En la actualidad, los procesos educativos colombianos están atravesando cambios significativos e innovadores y la metodología utilizada debe conllevar a un replanteamiento de los contenidos curriculares aplicados al buen uso del tiempo libre, por lo cual se dará un *Enfoque Cualitativo* que dinamice la acción pedagógica en la educación, en este caso dirigido a estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Monseñor Diaz Plata el cual será nuestro centro de estudio relativo al problema de la investigación.

El tipo de *Investigación es Descriptiva*; el investigador y el objeto de estudio serán participes en el desarrollo de actividades mancomunadas y colaborativas en la cual se involucran varios actores para llevar cabo acciones relacionadas al buen uso del tiempo libre e incorporarlas a medios digitales. En virtud de lo anterior se busca describir las situaciones y eventos que permitan identificar nuevos roles académicos que aporte al buen uso del tiempo libre.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación institucional se llama *Evaluación, Aprendizaje y Docencia*, contiene tres ejes fundamentales que son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación

permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo.

Articular esta línea al tema relacionado con el buen uso del tiempo libre y de la misma manera involucrar el adecuado uso de las TIC, valorando alternativas que contribuirán al desarrollo humano, a la participación activa de estudiantes utilizando estrategias didácticas que favorezcan el desarrollo intelectual, brindando alternativas para hacer buen uso de su tiempo libre y con ello promover la recreación y la creatividad a través del arte.

3.3 Población y muestra

Se aplicará la regla de Murray y Larry. El tamaño de la población son tres (3) grupos de cuarenta (40) estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata que corresponde a un total de ciento veinte (120) estudiantes.

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{i^2 (N-1) + Z^2 * p * q}$$

n: tamaño de la muestra

N: 120 (tamaño de la población)

Z: 1,96 (correspondiente a la distribución de Gauss)

p: 0,7 (prevalencia)

q: 1-p

i: 0,1 (error que se prevé cometer 10%)

$$n = \frac{1.96^2 * 120 * 0.7 * 0.3}{0.1^2 (120-1) + 1.96^2 * 0.7 * 0.5} \qquad n = \frac{3.92 * 120 * 0.21}{1.19 + 3.92 * 0.21}$$

$$n = \frac{98,784}{2,0132} \qquad n = 49.06 = 50$$

El tamaño de la muestra arroja un resultado de cincuenta (50) estudiantes, que se escogerán de forma aleatoria entre los tres (3) grupos existentes.

3.4 Instrumentos de investigación

Se aplicará una encuesta de diagnóstico dirigida a estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata, el cuestionario pretende analizar de manera objetiva dos (2) temas relacionados con la apropiación tecnológica y el uso del tiempo libre, los resultados se utilizarán en un ejercicio de investigación que se entregara en el trabajo de grado de la Especialidad en Informática para el Aprendizaje en Red; la encuesta se empleara a través de internet utilizando la aplicación Google Forms, que es una de las herramientas más útiles actualmente para el desarrollo de este tipo de actividades, es fácil acceder desde un dispositivo celular, smartphone o equipo informático y no se necesita ninguna aplicación para ingresar los datos.

La encuesta contiene once (11) ítems relacionados con el tema de apropiación tecnológica y doce (12) ítems con relación al del tiempo libre. El cuestionario tiene preguntas cerradas en su mayoría y preguntas abiertas para obtener mayores detalles en las respuestas; este formulario se enviará a los correos electrónicos y/o por medio de whatsapp.

Enlace de la encuesta: <https://docs.google.com/forms/d/1AOXSrBVhlIOvTs2CJU1K-QjgeTUB2aJCA-5LNO8fF90/edit?usp=sharing>

Con este instrumento de investigación se pretende obtener información sobre las actividades que alumnos de quinto grado realizan en su tiempo libre y con ello articularlas a un ambiente virtual de aprendizaje; consecutivamente se diseñara recursos digitales que promuevan el buen uso del tiempo libre y finalmente se elaborara un instrumento digital que permita evaluar la eficacia de la estrategia a través la creación espacios lúdicos y recreativos que contribuyan al fortalecimiento del nivel académico de estudiantes.

4. Estrategia de intervención

Título de la estrategia: *Aprovechamiento del Tiempo Libre desde la virtualidad*



Url de acceso. https://jsmdtgzgs8sbcilpeqogsg-on.driv.tw/APROVECHAMIENTO%20DEL%20TIEMPO%20LIBRE%20-%20QUINTO/OVA_-_ESPECIALIZACION/

La estrategia de intervención denominada: *Aprovechamiento del Tiempo Libre desde la virtualidad* que se expone en este documento surge como resultado de los efectos de la pandemia y el confinamiento por el covid-19 en el año 2020, que generaron un cambio radical en el desarrollo de las actividades académicas introduciéndolas en su gran mayoría a la virtualidad y consecuentemente disminuyendo los espacios de ocio y las actividades de diversión.

A través de la implementación de un AVA se busca aportar a la justa medida entre el estudio y el aprovechamiento de los espacios de ocio de orden virtual para poder dignificar el quehacer académico, saber vivir lo virtual, descansar y divertirse para poder rendir más en los espacios académicos.

El tiempo libre está relacionado con actividades que se realizan después de las clases académicas en las cuales estudiantes se dedican a jugar, a descansar, a tomar una siesta, a ver televisión, a cantar, a bailar, a escuchar música, entre otras; se busca fortalecer estos espacios con la implementación del AVA *Aprovechamiento del Tiempo Libre desde la virtualidad* en la plataforma exelearning dirigiéndolo hacia alumnos del grado quinto de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

Se han establecido tres unidades con contenidos variados:

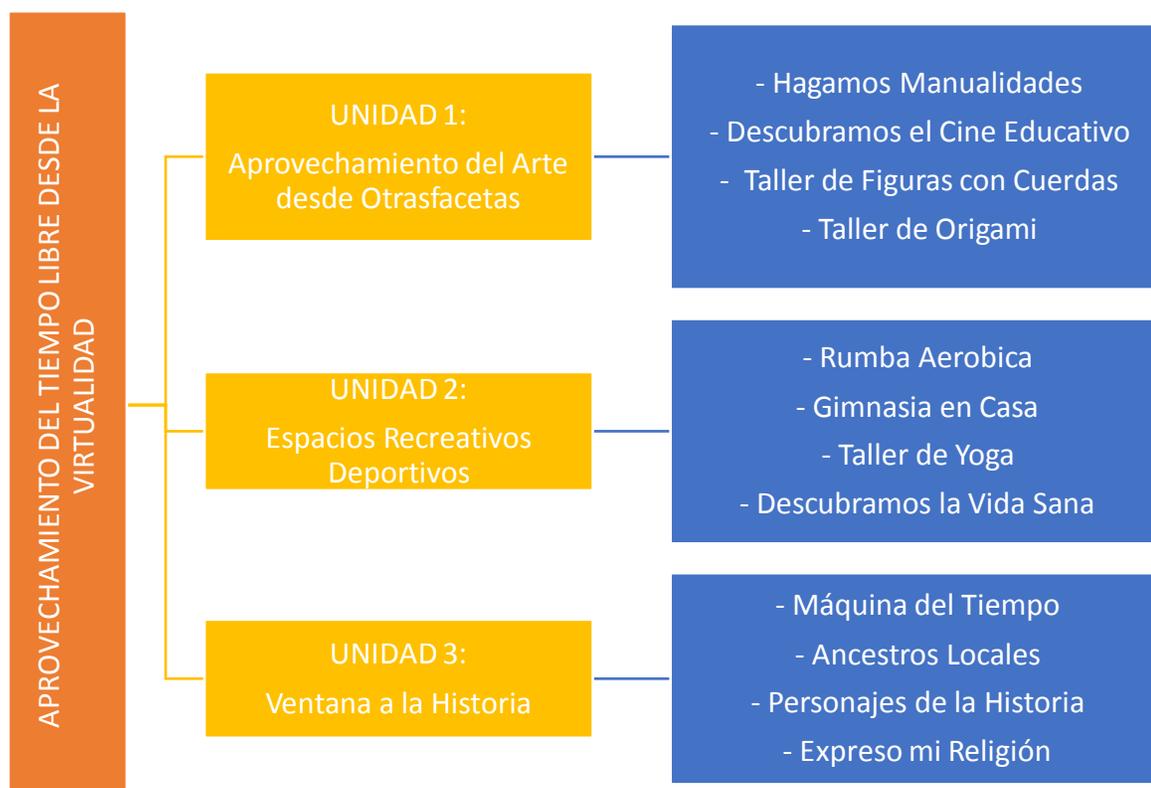
Unidad uno (1): Se formará en temas sobre “El Arte” en otras facetas como hacer manualidades con materiales de reciclaje, se instruirá en apreciar películas de cine educativo, se aplicará taller de creatividad enseñando hacer figuras con cuerdas moviendo manos y dedos; y por último se realizará un taller de origami.

Unidad dos (2): Se formará sobre “El Deporte Recreativo” como hacer una rumba aerobica, gimnasia en casa, hacer yoga y como cuidar la salud desde pequeños.

Unidad tres (3): Se educará en el tema de Ventana a la Historia ciencia que tiene como objetivo el estudio de sucesos del pasado, donde se viajara al pretérito de forma autónoma y los estudiantes podrán escoger el tema que más les llame la atención, investigaran con abuelos o vecinos historias de sus ancestros, también descubrirán la historia del personaje favorito como un cantante, un escritor, entre otros y por último investigaran sobre su religión y se les infundirá el dialogo entre padres e hijos.

La finalidad, con la implementación del AVA se portara para que estudiantes de primaria hagan buen uso del tiempo libre dentro los espacios virtuales y recuperar las dinámicas que tenían en la presencialidad.

4.1 Esquema de una ruta de intervención



4.2 Plan de acción (descripción de la actividad)

En cuanto al desarrollo de actividades se trabajó únicamente la unidad uno (1)

Requisitos mínimos: Internet, recursos electrónicos

Objetivo: Promover el arte y la recreación

Además, es importante que estudiantes cuenten conocimientos previos como:

- Competencia académica

- Competencia tecnológica
- Competencia artística
- Competencia humanística
- Ser alumnos adaptables a los cambios de su entorno y las necesidades acordes a su edad.

Unidad 1: Aprovechamiento del arte desde otras facetas

¿Te gusta dibujar y pintar?

¿Qué es la recursividad?

El lenguaje del arte permite expresarse, favoreciendo la flexibilidad y la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas creando y representando el mundo que lo rodea. De ahí la importancia de trabajar las artes desde en el aula de clase virtual, aprovechando los recursos que tenga en su hogar y la recursividad.

- Hagamos manualidades
- Descubramos el Cine Educativo
- Taller de Figuras con Cuerdas
- Taller de Origami

Unidad 2: Espacios recreativos deportivos

¿Qué beneficios aporta la actividad física?

¿El ejercicio ayuda a tener buena salud?

La actividad física como la rumba aerobica, gimnasia en casa y yoga; basados en entrenamiento recreativo infantil para el cuerpo, ritmo y movimiento divierten y evitan los

malos hábitos para niños que están creciendo, igualmente previenen enfermedades respiratorias y sedentarismo.

- Rumba Aerobica
- Gimnasia en Casa
- Taller de Yoga
- Descubramos la Vida Sana

Unidad 3: Ventana a la historia

¿Te interesa la historia de tu cantante favorito?

¿Conoces leyendas de tu región?

La enseñanza de la historia se primará en actividades que hagan sentir autónomos a los estudiantes respecto de su aprendizaje, que tengan libertad para trabajar sobre un tema elegido, que encuentren placer y se sientan felices en su trabajo escolar.

- Máquina del Tiempo
- Ancestros Locales
- Personajes de la Historia
- Expreso mi Religión

4.3 Recursos

Para la implementación del AVA se aplicará la plataforma exelearning como prueba piloto en la Institución Educativa Monseñor Diaz Plata, aplicada a estudiantes de grado quinto.

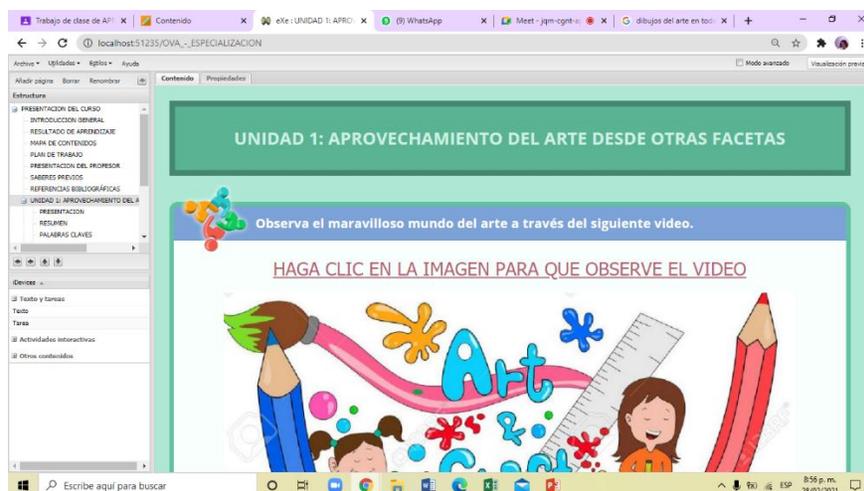
Para llevar a cabo la estrategia se debe contar con el recurso humano por parte de los docentes vinculados y articular el curso al sistema curricular; asimismo se requerirá para la implementación del AVA recursos materiales tecnológicos en el hogar del estudiante como televisores, smartphone y/o computadores con conexión a internet para la instalación de programas con convertidor de audio y video, otros recursos complementarios como materiales reusables e insumos de fácil acceso, el proceso estará acompañado conjuntamente del recurso humano docente, familiar y compañeros de estudio.

El curso iniciaría comenzado año, en virtud de que los primeros meses las actividades académicas no se encuentran tan cogestionadas.

4.4 Prototipo del recurso digital

4.4.1 Contenido de Las Unidades, Unidad Uno)

El arte juega un papel muy importante en la educación de los niños. Además de estimular el aprendizaje de otras materias, como la lectura o las matemáticas, pintar, dibujar o modelar son actividades imprescindibles para el desarrollo de la percepción, la motricidad fina o la interacción social.



Desarrollo de Capacidades

Pintar, dibujar, tocar un instrumento musical, modelar, cantar, son actividades básicas para el desarrollo biológico, educativo y emocional de los niños. Pero son, además, una necesidad espiritual.

Las artes conforman un lenguaje que se mueve a través de diferentes elementos, como el movimiento, un gesto, la palabra, la imagen o la luz, entre otros, que permiten expresarnos. En ese sentido, es una manera de vivir, de ser integral, y cuando los niños tienen contacto con el arte desde temprana edad, los beneficios son múltiples. No implica que se vuelvan artistas, cantantes o bailarines, sino que experimenten diversas actividades que les permitan ser sensibles y crecer como personas.

Los contenidos a desarrollar en esta unidad serán: Hagamos de Manualidades, Descubramos el Cine educativo, Taller de Figuras con cuerdas (hilos) y taller de Taller de origami

Palabras clave

A continuación, encontrarás una serie de palabras para que conozcas el significado de cada una y puedas enriquecer tu vocabulario. Da un clic sobre cada una de ellas.

Estimulación

Estrategia

Beneficio

Capacidad

Motricidad

Preguntas Orientadoras

PARA REFLEXIONAR: A modo de introducción, los/as invitamos a responder brevemente las siguientes preguntas de manera individual:

¿Qué aporta la enseñanza de arte a niños, niñas y jóvenes?

¿Qué características debería tener la educación artística para que sea beneficiosa para los niños y niñas que aprenden?

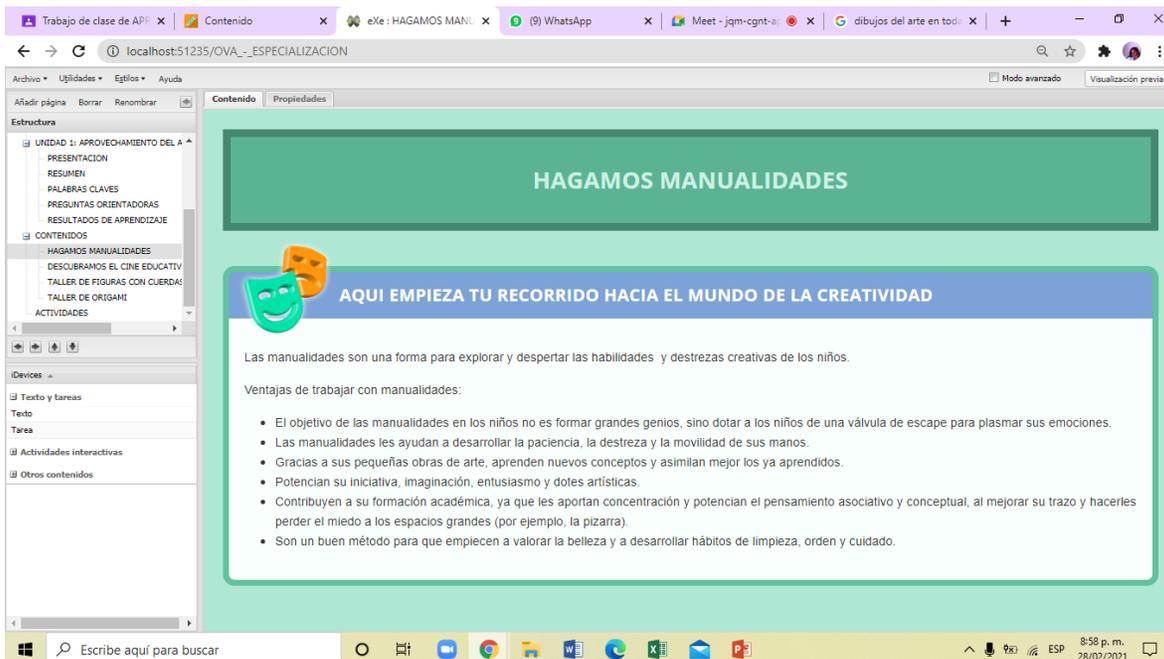
¿Qué aporta la enseñanza de arte a niños y niñas?

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la unidad, los niños y niñas del grado quinto: Fortalecerán el autoaprendizaje, el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, la Interactividad con las plataformas, Trabajo, colaborativo, enriquecerán sus conocimientos en el mundo del arte y las manualidades

Contenido de la unidad.

4.4.1.1. Subtema 1: Hagamos manualidades



Las manualidades son una forma para explorar y despertar las habilidades y destrezas creativas de los niños.

Ventajas de trabajar con manualidades:

El objetivo de las manualidades en los niños no es formar grandes genios, sino dotar a los niños de una válvula de escape para plasmar sus emociones.

Las manualidades les ayudan a desarrollar la paciencia, la destreza y la movilidad de sus manos.

Gracias a sus pequeñas obras de arte, aprenden nuevos conceptos y asimilan mejor los ya aprendidos.

Potencian su iniciativa, imaginación, entusiasmo y dotes artísticas.

Contribuyen a su formación académica, ya que les aportan concentración y potencian el pensamiento asociativo y conceptual, al mejorar su trazo y hacerles perder el miedo a los espacios grandes (por ejemplo, la pizarra).

Son un buen método para que empiecen a valorar la belleza y a desarrollar hábitos de limpieza, orden y cuidado.

Actividad Subtema Uno: Hagamos manualidades

Haciendo Manualidades construye tu primera obra de arte. Disfruta de tu creatividad elaborando manualidades para crear juguetes a partir de materiales reciclados como cajas de cartón, las cajas de los huevos o los cordones de zapatos que ya no uses. Son ideas geniales con las que pasar un buen rato creando nuevos juguetes en familia: un futbolín para las chapas, un avión de cartón o una divertida abeja zumbona.

Escoge el que más te guste después de ver el siguiente video y realízalo en tu casa con los materiales que estén a tu alcance.

<https://youtu.be/gUaAm5T2g50>

Sube en el siguiente enlace la foto de tu manualidad:

Al finalizar realiza el cuestionario contándonos tu experiencia de trabajo.

<https://forms.gle/r4HD9BzPoTbcdH147>

Después de realizar tu manualidad y publicarla rellena huecos (Opcional), lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan.

Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan.

Las son una forma para explorar y las habilidades y destrezas creativas de los .

Ventajas de trabajar con manualidades:

- Las manualidades en los niños no es formar grandes genios, sino dotar a los niños de una válvula de escape para plasmar sus .
- Las manualidades les ayudan a desarrollar la paciencia, la destreza y la de sus manos.
- Gracias a sus pequeñas obras de arte, aprenden nuevos conceptos y asimilan mejor los ya aprendidos.
- Potencian su iniciativa, imaginación, entusiasmo y dotes artísticas.
- Contribuyen a su formación , ya que les aportan concentración y potencian el asociativo y conceptual, al mejorar su trazo y hacerles perder el miedo a los espacios grandes (por ejemplo, la pizarra).
- Son un buen método para que empiecen a valorar la belleza y a desarrollar hábitos de limpieza, orden y cuidado.

4.4.1.2. Subtema 2: Descubramos el cine educativo

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:51235/OVA_-_ESPECIALIZACION`. The page content is as follows:

DESCUBRAMOS EL CINE EDUCATIVO

EN ESTA SECCIÓN ENCONTRARÁS GRANDES ENSEÑANZAS

El cine es un arte y una técnica. Es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, de allí que también se lo conozca con el nombre de séptimo arte; y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.

El cine es una actividad recreativa, que puedes aprovechar para pasar tiempo con tus amigos y disfrutar con ellos, también te ayuda a conocer cosas nuevas, a aprender palabras en otros idiomas e incluso inculcar valores y aprender de las moralejas.

El cine, como arte, es la forma en que las sociedades se narran sus historias, problemas, coyunturas o circunstancias a través del discurso audiovisual. El cine es el reflejo del tiempo en que vivimos, de nuestras preocupaciones y nuestros anhelos a nivel personal o colectivo.

GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS:

GÉNEROS POR ESTILO O TONO	GÉNEROS POR AUDIENCIA	GÉNEROS POR FORMATO
Acción	Infantiles	Cine 2D
Aventura	Juveniles	Cine 3D
Catástrofe, Comedia	Adulto	Cine mudo

El cine es un arte y una técnica. Es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, de allí que también se lo conozca con el nombre de séptimo arte; y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.

El cine es una actividad recreativa, que puedes aprovechar para pasar tiempo con tus amigos y disfrutar con ellos, también te ayuda a conocer cosas nuevas, a aprender palabras en otros idiomas e incluso inculcar valores y aprender de las moralejas.

El cine, como arte, es la forma en que las sociedades se narran sus historias, problemas, coyunturas o circunstancias a través del discurso audiovisual. El cine es el reflejo del tiempo en que vivimos, de nuestras preocupaciones y nuestros anhelos a nivel personal o colectivo.

GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS:

Géneros por estilo o tono, géneros por audiencia, géneros por formato, Acción Infantiles, Cine 2D, Aventura, Juveniles, Cine 3D, Catástrofe, Comedia, Adulto, Cine mudo, Ciencia ficción, Documentales, Familiares, Imágenes reales.

Actividad Subtema Dos: Descubramos el Cine Educativo

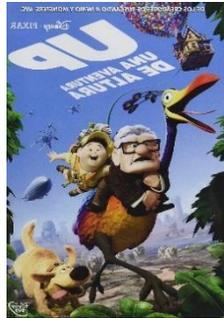
Escoge con tus compañeros una de las siguientes películas y mírala a través de You Tube:



Ratatouille:

<https://www.youtube.com/watch?v=2YtVsPQlwa>

g



Up Una Aventura:

<https://www.youtube.com/watch?v=1FMdo3F0Qe8>

e8



Dos pavos en apuros:

https://www.youtube.com/watch?v=GnF75UR7D9c&list=PL20DakAum_aAHdGAIyPfd7VXsfR_kwcKTR

Publica individual o con tus compañeros la moraleja o enseñanza que les dejó la película elegida en el siguiente (enlace):

¿Qué puedes aprender del cine educativo?

Con esta entretenida actividad puedes poner a prueba tus conocimientos acerca del cine educativo. (Opcional)

Observa, analizo y respondo

0 / 3

NUM. INTENTOS

100

PUNTOS

50:02

TIEMPO

CUANDO EL ARTE LLEGA A OTRAS PERSONAS:

EL ARTE PUEDE SER LA CREACIÓN DE:

EL ARTE TAMBIÉN LA PODEMOS RELACIONAR CON:

EL ARTE ES UNA ACTIVIDAD QUE NOS PERMITE:

A TRAVÉS DEL ARTE PUEDES EXPRESAR EMOCIONES COMO:

UN DIBUJO UN BAILE UNA CANCIÓN

PELICULAS

EXPERIMENTAN EMOCIONES

EXPRESARNOS

FELICIDAD TRISTEZA

4.4.1.3. Subtema 3: Taller de figuras con cuerdas

The screenshot shows a web browser window with several tabs open. The active tab is titled 'eXe: TALLER DE FIGURAS...'. The browser address bar shows 'localhost:51235/OVA_-_ESPECIALIZACION'. The page content is displayed in a light green theme. At the top, a dark green banner contains the text 'TALLER DE FIGURAS CON CUERDAS'. Below this, a blue banner with a magnifying glass icon is titled 'UN POCO DE HISTORIA'. The main text area contains the following content:

Las figuras de hilos son universales y milenarias, y la gran mayoría de las comunidades del mundo las han desarrollado. Usaban los hilos (que eran pieles de animales, fibras vegetales o cabellos trenzados) no sólo como un pasatiempo, sino también para ayudar a los tallos a crecer correctamente, para hacer predicciones del clima, de amores, el sexo del bebé por nacer y largos etcétera.

Dentro de las ventajas que promueven las figuras construidas en hilo se destacan:

1. Desarrollan la motricidad fina pues se realizan movimientos específicos de las manos y los dedos, a ejercitar la coordinación vista y movimiento de la mano y recorrido de un objeto.
2. Trabajan la atención y la concentración, tanto de lo que hace uno como lo que están haciendo los demás en su turno.
3. Evalúan opciones, toman decisiones, resuelven problemas y valoran si la opción tomada fue acertada o no y si la ejecución fue ajustada a lo que se deseaba.

At the bottom of the page, there is a small image of hands working with string, with the text 'LA ISLA DE LUDO' overlaid.

Las figuras de hilos son universales y milenarias, y la gran mayoría de las comunidades del mundo las han desarrollado. Usaban los hilos (que eran pieles de animales, fibras vegetales o cabellos trenzados) no sólo como un pasatiempo, sino también para ayudar a los tallos a crecer correctamente, para hacer predicciones del clima, de amores, el sexo del bebé por nacer y largos etcétera.

Las figuras de hilos son universales y milenarias, y la gran mayoría de las comunidades del mundo las han desarrollado. Usaban los hilos (que eran pieles de animales, fibras vegetales o cabellos trenzados) no sólo como un pasatiempo, sino también para ayudar a los tallos a crecer correctamente, para hacer predicciones del clima, de amores, el sexo del bebé por nacer y largos etcétera.

Dentro de las ventajas que promueven las figuras construidas en hilo se destacan: Desarrollan la motricidad fina pues se realizan movimientos específicos de las manos y los dedos, a ejercitar la coordinación vista y movimiento de la mano y recorrido de un objeto. Trabajan la atención y la concentración, tanto de lo que hace uno como lo que están haciendo los demás en su turno.

Evalúan opciones, toman decisiones, resuelven problemas y valoran si la opción tomada fue acertada o no y si la ejecución fue ajustada a lo que se deseaba.

Actividad Subtema Tres: Taller de Figuras con Cuerdas

Diviértete y Aprende hacer figuras con cuerdas

El cordón Arcoíris: Observa con atención el video y escoge una figura que quieras realizar con tus manos. Para realizar este ejercicio debes tener un cordón a la mano.

<https://youtu.be/VQLLiWC4nSM>

Sube la foto de la figura que creaste con tus manos, pídele ayuda a alguien que este cerca de ti (enlace para subir la fotografía)

Al finalizar ingresa a la siguiente dirección para que escribas que fue lo que más te gustó de esta actividad. No olvides colocar el nombre de la figura que realizaste con el cordón.

<https://forms.gle/xhZhYtVJ34L8Zu788>

5.4.1.4 Subtema 4: Taller de origami

The screenshot shows a web browser window with the following content:

- Page Title:** TALLER DE ORIGAMI
- Section Header:** EL PAPEL COMO ELEMENTO PARA CONSTRUIR FIGURAS
- Text:** El origami, o la papiroflexia para niños, es el conjunto de técnicas que permite realizar figuras en papel doblándolo, sin realizar cortes ni usar pegamento. El origami procede de Japón, como el método Kumon y, además de ser entretenido, tiene una serie de beneficios para los niños que van de la estimulación de la creatividad o la coordinación óculo-manual a la mejora de la comprensión matemática a través de la geometría.
- Text:** Origami significa, literalmente, 'doblar papel' y en sus inicios se trataba de un pasatiempo reservado solo a los nobles y a los ricos, debido al alto coste del papel.
- Diagram:** A central diagram with three interconnected circles:
 - Yellow circle: Refuerza la autoestima
 - Blue circle: Desarrolla la paciencia y la constancia
 - Green circle: Incentiva la imaginación

El origami, o la papiroflexia para niños, es el conjunto de técnicas que permite realizar figuras en papel doblándolo, sin realizar cortes ni usar pegamento. El origami procede de Japón, como el método Kumon y, además de ser entretenido, tiene una serie de beneficios para los niños que van de la estimulación de la creatividad o la coordinación óculo-manual a la mejora de la comprensión matemática a través de la geometría.

Origami significa, literalmente, 'doblar papel' y en sus inicios se trataba de un pasatiempo reservado solo a los nobles y a los ricos, debido al alto coste del papel.

Beneficios del origami para los niños:

Incentiva la imaginación, ya que el niño puede hacer sus propios diseños de origami para crear nuevas figuras. Se potencia la capacidad de visualizar e imaginar.

Desarrolla la destreza manual y la coordinación de las manos con los ojos. Para crear una figura perfecta hay que realizar los pliegues con cuidado y precisión. Por eso mismo, también mejora la atención.

Desarrolla la paciencia y la constancia. El niño aprende que es posible necesitar varios intentos antes de que la figura de origami salga bien. Conseguirá aprender de los errores, algo que le va a ser muy útil.

Mejora la memoria, puesto que ha de llevar la cuenta de qué pliegues ha hecho y cuáles son los que deberá hacer a continuación.

Desarrolla la concentración visual y mental, al estar centrado en conseguir la figura de origami.

Ayuda a comprender conceptos espaciales, como delante, detrás, arriba o abajo.

Refuerza la autoestima. Al igual que trabajando los materiales Kumon, cada acierto es un éxito que motiva al niño a seguir probando y aprendiendo.

Relaja a los niños, pues hace olvidar posibles situaciones de estrés o temores que pudieran tener en un momento dado. Es un buen pasatiempo.

Actividad Subtema Cuatro: Taller de Origami

Vamos a aprender hacer figuras en papel y para ello iniciaremos con haciendo un barco de papel, para ello seguiremos los pasos que se muestran en el siguiente video

<https://www.youtube.com/watch?v=av7ywK2sDM0>

Puedes escoger esta opción si se te facilita

Observa paso a paso para armar un barco de origami y completar cada uno de los caminos para que se te haga más fácil el armado del barco a medida que escribas.

Escoge a continuación el animal en origami que más te guste:



El ratón



La rana



El gato



El cerdo



El conejo



La mariposa



El pez



El caballo

Revisa el catálogo con el siguiente enlace y busca tu animal elegido y sigue los pasos:

https://www.anayainfantilyjuvenil.com/catalogos/capitulos_promocion/IJ00487801_9999975808.pdf

Publica una fotografía de tu animal hecho en origami

Realiza una creación propia y publícala

4.5 Evaluación y seguimiento

Después de aplicar el AVA, se planteará una encuesta donde el estudiante exprese lo aprendido, enfocada al desarrollo de su creatividad, a la forma adecuada del uso del tiempo libre, a la socialización, adaptación y confianza en los entornos académicos virtuales que tuvieron que ser adaptados rápidamente y su articulación con ellos de una manera más dinámica y social; y por último se evaluará a través de un evento cultura virtual.

4.7 Referencias bibliográficas Unidad Uno

- El buen uso del tiempo libre. (2015). Recuperado 23 de febrero de 2021, de Diócesis de Tepic website: <http://diocesisdetepic.mx/category/la-senda/>
- Las TIC en la Educación Física. (2013). Recuperado 18 de noviembre de 2020, de Tiching: <http://diocesisdetepic.mx/category/la-senda/>
- Molina, J. N. (2020). Histodidactica. Consultado en www.ub.edu (http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/MATERIALS%20DIDACTICA%20DE%20LA%20HISTORIA%20Bloc%203_Cicle%20mitj%2020i%20superior.pdf).
- Perfil del estudiante al finalizar Primaria. (2021). Retrieved 25 February 2021, from <https://www.liceotallersanmiguel.edu.co/es/perfil-del-estudiante-al-finalizar-primaria-PG140#:~:text=El%20estudiante%20que%20termina%20grado,dem%C3%A1s%20valores%20del%20desarrollo%20humano>

- Alred, K. and Alred, K., 2021. Clases de arte y talleres para niños en Penta7Kids. [online] ChiquitosyBebes.com | Quito, Ecuador. Recuperado: <<https://chiquitosybebes.com/clases-de-arte/>> [Ultimo acceso 25 febrero 2021].Material consultado en: <https://eresmama.com/beneficios-del-cine-para-los-ninos>

5. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- La lúdica, el aprendizaje basado en problemas, los espacios extracurriculares, la animación de lectura y las tecnologías de la información se pueden mezclar en la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje y éstos propician al estudiante espacios de aprendizaje significativo, autónomo y permiten al docente encontrarse y compartir en múltiples espacios presenciales o virtuales. El diseño y la aplicación de los Objetos de Aprendizaje pueden ser utilizados en todas las asignaturas. El Objeto virtual es una valiosa herramienta, distinta a las tradicionales del sistema educativo y comparte muchos códigos y contextos que las nuevas generaciones utilizan y viven, con características lúdicas y didácticas, que contribuyen y permiten mejorar los procesos relacionados entre el aprendizaje y la enseñanza, entre los estudiantes y los docentes, entre la lúdica, la lectura y las tecnologías. Esta propuesta es un recurso innovador que mejora y amplía los contextos y espacios de educación en docentes y estudiantes de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

- El aprendizaje de los estudiantes mejora cuando hay una mayor cantidad de recursos dispuestos seleccionados y diseñados de manera intencionada para la enseñanza de una temática particular.

- Crear contenidos y espacios lúdicos para el aprovechamiento del tiempo libre y el ocio genera motivación y participación en los estudiantes.

- La utilización de Objetos Virtuales de Aprendizaje permite en los estudiantes motivación, la auto gestión y productividad del aprendizaje y desarrollo de competencias.

-El exelearning es una herramienta que facilita la creación de contenidos educativos en una práctica y es gratuito, nos permiten crear OVAs y es una buena opción para implementarla a la docencia de forma autónoma.

-La herramienta de classroom que permite optimizar la gestión de tareas, mejora la colaboración y la comunicación entre maestros y estudiantes, permitiéndonos crear AVAs de forma recursiva y un servicio gratuito.

Recomendaciones

- Se hace necesario potenciar los recursos existentes bien sea con creaciones propias o los existentes en portales como Colombia Aprende, Red Académica de la Secretaria de Educación y cualquier otro al que se pueda acceder.

- Se considera importante promocionar en las instituciones la oferta de capacitaciones TIC aplicadas a la educación promovidas por las Secretarías de Educación.

- Es importante la vinculación de dispositivos electrónicos y software como herramientas de trabajo en el aula, despiertan interés en los estudiantes y permiten la construcción de nuevas prácticas buscando que los estudiantes desarrollen un proceso más interactivo.

- Es de trascendental que la formación permanente del docente en el uso adecuado de herramientas tecnológicas.

Referencias

Rogoski, R. (2020). *El uso del tiempo libre y su relación con el bienestar en niños y niñas del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA)*.

<https://dspace.palermo.edu/dspace/handle/10226/2227?show=full>

Díaz Quiñónez, J. A., & Aparicio Rodríguez, C. A. (n.d.). Aprendizaje visual: diseño de un objeto virtual de aprendizaje para facilitar la comunicación visual de ideas. Retrieved September 10, 2021, from <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/14402>

Zuleta Peña, L. A. (2020). *Ambiente virtual de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico en la especialidad sistemas de la IE Ciudad Córdoba*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá.

Pizarra. (Dakota del Norte). *Blackboard Learn*. Edu.Co. Recuperado el 10 de septiembre de 2021 de https://blackboard.libertadores.edu.co/ultra/courses/_52157_1/cl/outline

venerandablanco. (2012, November 12). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Wordpress.Com. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

MINTIC Colombia - Acerca del MinTIC . (Dakota del Norte). Gobernador Co. Recuperado el 10 de septiembre de 2021 de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Ministerio/Acerca-del-MinTIC/>

El impacto de las Nuevas Tecnologías en el aprovechamiento del tiempo libre . (Dakota del Norte). Fundacioncadah.Org. Recuperado el 10 de septiembre de 2021 de <http://www.fundacioncadah.org/web/printPDF.php?idweb=1&account=j289eghfd7511986&contenido=el-impacto-de-las-nuevas-tecnologias-en-el-aprovechamiento-del-tiempo-libra>

(N.d.). Ucol.Mx. Retrieved September 10, 2021, from https://portal.ucol.mx/content/micrositios/260/file/conectivismo_resena.pdf

Generador de citas APA . (Dakota del Norte). Bibguru.Com. Obtenido el 10 de septiembre de 2021 de <https://www.bibguru.com/es/c/generador-citas-apa/>

Educación virtual o educación en línea - Ministerio de Educación Nacional de Colombia . (Dakota del Norte). Gobernador Co. Obtenido el 10 de septiembre de 2021 de https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1

(Dakota del Norte). Recuperado el 10 de septiembre de 2021 de <http://file:///D:/INFORMACION%20SAGRADA/ESPECIALIZACION%20EN%20INFORMATICA/8.%20GESTION%20DE%20PROYECTOS%20PEDAGOGICOS/TRABAJO%20DE%20G>

RADO%20ESPECIALIZACION%202021/

PROYECTO_APROVECHAMIENTO_DEL_TIEMPO_LIBRE% 20 (9) .pdf

Anexos

Instrumento de Investigación – Encuesta



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

Encuesta de diagnóstico dirigida a estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.

Estimados estudiantes el presente cuestionario pretende analizar de manera objetiva dos (2) temas relacionados con la apropiación tecnológica y el uso del tiempo libre, los resultados se utilizarán en un ejercicio de investigación que se entregara en el trabajo de grado de la Especialidad en Informática para el Aprendizaje en Red.

Asesor: Efraín Alonso Nocua Sarmiento

Datos Generales:

Sexo:

- Femenino
 Masculino

Edad: _____

Apropiación Tecnológica

En esta sección encontrarán una serie de preguntas relacionadas con el uso que ustedes tienen acerca de los recursos tecnológicos.

1. ¿En tu casa tienes acceso a un computador?

- Sí No

2. ¿Cuentas en tu hogar con conexión a internet?

- Sí No

3. ¿Con qué frecuencia diaria utiliza el computador?

- 1 hora
- 2 a 3 horas
- Más de 4 horas

4. ¿De las siguientes opciones de conexión, con cuál de estas te conectas a internet?

- Con datos móviles de celular
- Con wifi de tu casa
- Con wifi de tus vecinos
- Puntos vive digital de tu municipio
- Internet de tu Institución Educativa
- Biblioteca de tu municipio
- Ninguna de las anteriores
- No sabe, no responde

5. De los siguientes dispositivos señale los que utiliza para sus actividades escolares:

- Computador
- Portátil
- Celular
- Tableta
- Ninguna de las anteriores

6. Seleccione el navegador web de su preferencia:

- Chrome
- Mozilla
- Edge
- Ninguna de las anteriores
- Todas de las anteriores
- ¿Otro? _____

7. Valore que tan importante considera el manejo de las siguientes herramientas:

	No es importante	Es de alguna manera importante	Es bastante importante	No la utilizo	No lo conoce
Procesador de texto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Generador de presentaciones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hojas de calculo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. De las siguientes opciones de sistemas de mensajería, cuál utiliza con mayor frecuencia:



Messenger



Whatsapp



Telegram



Correo electrónico

otro? _____

9. De las siguientes redes sociales, cuál utiliza con mayor frecuencia:



Instagram



Facebook



twitter

Otro? _____

10. Selecciona las siguientes actividades que puedes realizar sobre internet:

Listas, foros de discusión y chat

Uso de videoconferencias

Enviar correo electrónico

Guardar un archivo

Descargar documentos

Crear un blog

Realizar consultas en la web

Ninguna de las anteriores

otro? _____

11. Al encontrar información en internet, ¿Qué tipo de dispositivo de almacenamiento utilizas?

Memoria usb

Solo la observas

En el disco duro

Otro? _____

Uso del tiempo Libre

1. ¿Practicas actividades recreativas utilizando un computador?

Sí No

2. ¿Te gusta realizar actividades en internet como pasatiempo?

Sí No

3. En el sector tecnológico adquirió un desarrollo importante al cual tuvimos que adaptarnos rápidamente a causa de la pandemia del covid 19. ¿Cuál de las siguientes actividades realizas en tu tiempo libre?

- Videos de YouTube
- Hacer cursos virtuales gratis
- Jugar video-juegos
- Leer artículos en internet
- Aprender trucos en internet
- Chatear con amigos
- Ver películas por internet
- Ninguno de los anteriores
- Otro ¿Cuál? _____

4. El arte se expresa en diferentes facetas. ¿Cuál o cuáles te gustaría practicar del siguiente listado en tu tiempo libre?

- Dibujar y pintar
- Hacer manualidades en tu casa
- Ver películas
- Hacer figuras de papel (origami)
- Cantar Karaoke
- Figuras con cuerdas
- Ninguna de las anteriores
- Otra ¿Cuál? _____

5. La recreación y el deporte divierte a los niños. ¿Te gustaría aprender alguna de las siguientes actividades físicas?

- Rumba aeróbica
- Yoga
- Gimnasia
- Bailar
- Juegos de Fútbol
- Otra ¿Cuál? _____

6. La historia es muy entretenida si sabes buscarla. ¿Te gustaría descubrir alguno de los siguientes temas?

- La historia del cantante que más admiras
- La historia del actor que más admiras
- La historia de tu personaje favorito
- La historia de los objetos (Ejemplo: la invención del avión)
- Leyendas y mitos de tu población
- La religión de que expresa tu familia (Ejemplo: la historia de construcción de la iglesia)
- Otra ¿Cuál? _____

7. ¿Cómo le gustaría realizar las actividades anteriores?

- Grupalmente
- Individualmente

8. Evalúa que podría pasar al implementar una estrategia recreativa que contenga actividades artísticas utilizando la tecnología informática.

	Nada favorable	Algo favorable	Neutral	Favorable	Muy favorable
Estimularía el proceso académico.	O	O	O	O	O
Desarrollaría la creatividad del estudiante.	O	O	O	O	O
Harían sentir alegre y divertido al estudiante, como un elemento motivador y emocional.	O	O	O	O	O
Convendría aplicar estrategias dinámicas y recreativas al plan curricular.	O	O	O	O	O

9. Evalúa que podría pasar al implementar una estrategia recreativa que contenga actividades deportivas y recreativas que involucren movimiento corporal utilizando la tecnología informática.

	Nada favorable	Algo favorable	Neutral	Favorable	Muy favorable
Estimularía el proceso académico.	<input type="radio"/>				
Desarrollaría la creatividad del estudiante.	<input type="radio"/>				
Harían sentir alegre y divertido al estudiante, como un elemento motivador y emocional.	<input type="radio"/>				
Convendría aplicar estrategias dinámicas y recreativas al plan curricular.	<input type="radio"/>				

10. Evalúa que podría pasar al implementar una estrategia que contenga actividades de creatividad utilizando la tecnología informática.

	Nada favorable	Algo favorable	Neutral	Favorable	Muy favorable
Estimularía el proceso académico.	<input type="radio"/>				
Desarrollaría la creatividad del estudiante.	<input type="radio"/>				
Harían sentir alegre y divertido al estudiante, como un elemento motivador y emocional.	<input type="radio"/>				

Convendría aplicar
estrategias
dinámicas y
recreativas al plan
curricular.

O O O O O

11. ¿Has utilizado alguna de las siguientes aplicaciones de entretenimiento?

- Angry Birds
- Bebbled
- Jeopardy!
- Google Play Books
- Guvera
- Wattpad
- Netflix
- Hulu Plus
- Fandango
- Pandora
- Spotify
- Otra ¿Cuál? _____

12. Realiza una breve descripción de algo que te gustaría hacer utilizando las tecnologías de la información.
