

	GESTIÓN DE RECURSOS Y SERVICIOS BIBLIOTECARIOS	Código	FO-SB-12/v0
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN	Página	1/92

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTORES:

NOMBRE(S) EMIRO APELLIDOS CASTILLA BALLESTEROS

NOMBRE(S) YURLEY APELLIDOS HERNÁNDEZ GALVÁN

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

DIRECTOR (S):

NOMBRE(S) BORIS GABRIEL APELLIDOS MARTÍNEZ GÓMEZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): TALLERES LÚDICOS COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA MOTIVAR EL INTERÉS POR LA TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 8° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO MUNICIPAL AEROPUERTO, SEDE VIRGILIO BARCO.

RESUMEN. Con el presente trabajo se logró identificar el tipo de estrategias lúdicas más eficientes para promover el aprendizaje tecnológico en el grado elegido, se diseñó talleres lúdico-pedagógicos que promuevan el uso y apropiación de las tecnologías de la información y de las comunicaciones y se desarrolló la propuesta de actividades lúdico-pedagógicas para el aprendizaje de los estudiantes

PALABRAS CLAVES: talleres, tecnología, información, propuesta, estudiantes

CARACTERÍSTICAS

PÁGINAS: 92 **PLANOS:** **ILUSTRACIONES:** **CD ROOM:** 1

Elaboró		Revisó		Aprobó	
Equipo Operativo del Proceso		Comité de Calidad		Comité de Calidad	
Fecha	24/10/2014	Fecha	05/12/2014	Fecha	05/12/2014

TALLERES LÚDICOS COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA MOTIVAR EL
INTERÉS POR LA TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 8° DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO MUNICIPAL AEROPUERTO, SEDE VIRGILIO
BARCO

EMIRO CASTILLA BALLESTEROS
YURLEY HERNÁNDEZ GALVÁN

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2018

TALLERES LÚDICOS COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA MOTIVAR EL
INTERÉS POR LA TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 8° DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO MUNICIPAL AEROPUERTO, SEDE VIRGILIO
BARCO

EMIRO CASTILLA BALLESTEROS
YURLEY HERNÁNDEZ GALVÁN

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Licenciatura en Informática

Director
BORIS GABRIEL MARTÍNEZ GÓMEZ
Especialista

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA
2018



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE UN TRABAJO DE GRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN ARTES Y HUMANIDADES

HORA: 6:00 P.M.
FECHA: 05 de Septiembre de 2018
LUGAR: EDIFICIO CREAD - SALA N° 3
JURADOS: Docente, ANA EMILCE GARCÍA BUSTAMANTE
Docente, ALBA YULI MARULANDA ECHEVERRI
Docente, MARIO ELIAS MOLINA RIVERA

DIRECTOR: Esp. BORIS GABRIEL MARTINEZ GÓMEZ

TÍTULO DE LA TESIS: "TALLERES LÚDICOS COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS
PARA MOTIVAR EL INTERES POR LA TECNOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO
8° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO MUNICIPAL AEROPUERTO, SEDE
VIRGILIO BARCO"

NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	CÓDIGO	NOTA	CALIFICACIÓN
<u>EMIRO CASTILLA BALLESTEROS</u>	<u>0701201</u>	<u>4.2</u>	<u>CUATRO - DOS</u>
<u>YURLEY HERNÁNDEZ GALVAN</u>	<u>0701184</u>	<u>4.2</u>	<u>CUATRO - DOS</u>

PLAN DE ESTUDIO: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA.

OBSERVACIONES: _____

FIRMA DE LOS JURADOS:

Ana Emilce García Bustamante Alba Yuli Marulanda Echeverri Mario Elías Molina Rivera
C.C. 60298961 C.C. 24580120 C.C. 68.250.318
COD. 03503 COD. 04644 COD. 06208

[Signature]

COORDINADOR COMITÉ CURRICULAR

Tabla de contenido

	pág.
Introducción	11
1. Problema	14
1.1 Título	14
1.2 Descripción del problema	14
1.3 Formulación del problema	15
1.4 Justificación	15
1.5 Contexto institucional	16
1.6 Objetivos	19
1.6.1 Objetivo general	19
1.6.2 Objetivos específicos	19
2. Marco referencial	20
2.1 Antecedentes	20
2.1.1 Antecedentes internacionales	20
2.1.2 Antecedente nacional	22
2.1.3 Antecedente local	23
2.2 Marco teórico	25
2.2.1 La lúdica	25
2.2.2 La tecnología	28
2.2.3 La tecnología educativa	30
2.2.4 La Informática	31
2.2.5 La Computación	33
2.3 Marco conceptual	34

2.3.1	Lúdica	34
2.3.2	La actividad lúdica	34
2.3.3	La actividad lúdica y el aprendizaje	36
2.3.4	El aprendizaje	36
2.3.5	Estrategias de aprendizaje	37
2.3.6	La informática	38
2.4	Marco legal	38
3.	Metodología	43
3.1	Tipo de investigación	43
3.2	Fases metodológicas	44
3.2.1	Descripción de la Fase 1	44
3.2.2	Descripción de la Fase 2	46
3.3	Población y muestra	48
4.	Categorización	49
4.1	Análisis de los resultados	50
4.1.1	Practica pedagógica	50
4.1.2	Lúdico- el juego	52
5.	Resultados y análisis de la encuesta	55
5.1	Encuestas aplicadas al alumnado	55
6.	Propuesta lúdica	65
6.1	Tipo de actividades	65
6.2	Plan de área	67
6.3	Metodología	70

7. Estrategias y actividades	72
8. Conclusiones	77
9. Recomendaciones	78
Referencias bibliográficas	79
Anexos	84