

	GESTIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS Y BIBLIOTECARIOS		CÓDIGO	FO-GS-15
	<b>ESQUEMA HOJA DE RESUMEN</b>		VERSIÓN	02
			FECHA	03/04/2017
			PÁGINA	1 de 1
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Jefe División de Biblioteca		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

## RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES): NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS

NOMBRE(S): ARVEY FERNANDO APELLIDOS: PLAZAS RINCÓN

NOMBRE(S): DEISY YORAIMA APELLIDOS: ESTUPIÑÁN MONCADA

FACULTAD: EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

DIRECTOR:

NOMBRE(S): DARIEN ANTONIO APELLIDOS: SANTIAGO PEREZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA DEL MUNICIPIO DE DURANIA, DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER.

El proyecto titulado las TIC para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de las ciencias naturales por medio de la gamificación en quinto grado de primaria de la institución educativa José María Córdoba del Municipio de Durania, departamento Norte de Santander, plantea como objetivo general determinar, por medio de las TIC, estrategias de aprendizaje desde la gamificación, dentro del procesos de aprendizaje de las ciencias naturales en quinto grado de primaria de dicha institución educativa. Para su desarrollo la presente investigación se fundamentó en un enfoque cualitativo, puesto que se busca desarrollar en la institución educativa José María Córdoba del Municipio de Durania la posibilidad de poder identificar, comprender y describir la manera en que los docentes abordan las prácticas pedagógicas en las ciencias naturales en el grado quinto de básica primaria, obteniéndose estudiantes más comprometidos con sus procesos, más autónomos, críticos y conscientes. De esta forma, la gamificación se presenta como una de las diversas herramientas que ofrece la tecnología para potenciar resultados positivos, solo debe funcionar de manera responsable y enfocada a objetivos específicos, claros y justos.

PALABRAS CLAVE: Ciencias naturales, gamificación, procesos de aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 94 PLANOS:      ILUSTRACIONES:      CD ROOM: 1

\*\*Copia No Controlada\*\*

LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE  
LAS CIENCIAS NATURALES POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN QUINTO GRADO  
DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA DEL  
MUNICIPIO DE DURANIA, DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER

ARVEY FERNANDO PLAZAS RINCÓN  
DEISY YORAIMA ESTUPIÑÁN MONCADA

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER  
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES  
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA  
CUCUTA

2022

LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE  
LAS CIENCIAS NATURALES POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN QUINTO GRADO  
DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ MARÍA CÓRDOBA DEL  
MUNICIPIO DE DURANIA, DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER

ARVEY FERNANDO PLAZAS RINCON  
DEISY YORAIMA ESTUPIÑÁN MONCADA

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por al título de Licenciado en  
Informática.

Director  
DARIEN ANTONIO SANTIAGO PEREZ  
Licenciado

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER  
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES  
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA  
CUCUTA

2022



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

HORA: 03:45 P.M.  
FECHA: 02 de Abril de 2022  
LUGAR: Biblioteca. -Durania.

JURADOS: JHON ALEXANDER MONROY TRIGOS  
FERNEL MANUEL CARDENAS GARCÍA  
JOSUE ANTONIO MARQUEZ PEREZ

DIRECTOR: DARIEN ANTONIO SANTIAGO PEREZ.

TÍTULO DE LA TESIS:

"LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS NATURALES POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE MARIA CORDOBA DEL MUNICIPIO DE DURANIA, DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER".

NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	CÓDIGO	NOTA	CALIFICACIÓN
<u>ARVEY FERNANDO PLAZAS RINCON</u>	<u>0701441</u>	<u>4.4</u>	<u>APROBADO</u>
<u>DEISY YORAIMA ESTUPIÑAN MONCADA</u>	<u>0701454</u>	<u>4.4</u>	<u>APROBADO</u>

PLAN DE ESTUDIO: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

FIRMA DE LOS JURADOS:

Jhon monroy  
Jhon Alexander Monroy T.  
C.C. 1090397057  
COD. 05580

Fernel Manuel Cárdenas G.  
C.C. 821198.111  
COD. 02800

Josue Antonio Marquez P.  
C.C. 5437572  
COD. 103629

Mallely Aracha J.  
Coordinador Comité Curricular

## Resumen

El proyecto titulado las TIC para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de las ciencias naturales por medio de la gamificación en quinto grado de primaria de la institución educativa José María Córdoba del Municipio de Durania, departamento Norte de Santander, plantea como objetivo general determinar, por medio de las TIC, estrategias de aprendizaje desde la gamificación, dentro del procesos de aprendizaje de las ciencias naturales en quinto grado de primaria de dicha institución educativa. Para su desarrollo la presente investigación se fundamentó en un enfoque cualitativo, puesto que se busca desarrollar en la institución educativa José María Córdoba del Municipio de Durania la posibilidad de poder identificar, comprender y describir la manera en que los docentes abordan las prácticas pedagógicas en las ciencias naturales en el grado quinto de básica primaria, obteniéndose estudiantes más comprometidos con sus procesos, más autónomos, críticos y conscientes. De esta forma, la gamificación se presenta como una de las diversas herramientas que ofrece la tecnología para potenciar resultados positivos, solo debe funcionar de manera responsable y enfocada a objetivos específicos, claros y justos.

**Palabras claves:** ciencias naturales, gamificación, procesos de aprendizaje.

## **Abstract**

The project entitled ICT for strengthening the learning processes of natural sciences through gamification in the fifth grade of primary school in the educational institution José María Córdoba of the Municipality of Durania, department of Norte de Santander, has as general objective to determine, through ICT, learning strategies from gamification, within the learning processes of natural sciences in the fifth grade of primary school in that educational institution. For its development, this research was based on a qualitative approach, since it seeks to develop in the educational institution José María Córdoba of the Municipality of Durania the possibility of being able to identify, understand and describe the way in which teachers approach the pedagogical practices in natural sciences in the fifth grade of elementary school, obtaining students more committed to their processes, more autonomous, critical and conscious. In this way, gamification is presented as one of the various tools offered by technology to enhance positive results, but it should only work responsibly and focused on specific, clear and fair objectives.

**Keywords:** natural sciences, gamification, learning processes.

## Contenido

Introducción	13
1. Problema	16
1.1 Título	16
1.2 Planteamiento del Problema	16
1.3 Objetivos	20
1.3.1 Objetivo General	20
1.3.2 Objetivos Específicos	20
1.4 Formulación del Problema	21
1.4 Justificación	21
2. Referentes Teóricos	24
2.1 Antecedentes	24
2.1.1 Antecedentes Internacionales	24
2.1.2 Antecedentes Nacionales	27
2.1.3 Antecedentes Locales	31
2.2 Marco Teórico	33
2.2.1 La Enseñanza de las Ciencias	33
2.2.2 La Gamificación como Apoyo Pedagógico en el Aula	36
2.2.3 Aprendizaje Mediado por las (TIC)	38
2.2.4 Modelo Pedagógico Social-Constructivista	40

2.2.5 Estrategias Pedagógicas para La Enseñanza-Aprendizaje	41
2.3 Marco Contextual	44
2.4 Marco Legal	44
3. Metodología	48
3.1 Enfoque de la Investigación	48
3.2 Método	48
3.2.1 Fases de la Investigación Acción	49
3.3 Escenario y Participantes del Estudio: Escenarios, Informantes y Criterios para la Selección	52
3.4 Proceso de para la Recolección de Datos: Técnicas e Instrumentos	52
3.4.1 Diario de Campo	52
3.4.2 Entrevista Semiestructurada	53
3.4.3 Diseño del Wix (Gamificación)	53
3.5 Validez y Confiabilidad en el Estudio	54
3.6 Fases del Estudio y Procesamiento para la Ejecución de la Investigación	55
3.6.1 Fase 1 Inicial o de Contacto con la Comunidad	55
3.6.2 Fase 2 Intermedia o de Elaboración del Plan	55
3.6.3 Fase 3 Ejecución y Evaluación del Estudio	56
4. Resultados	57



4.1 Caracterizar los Procesos de Aprendizaje de las Ciencias Naturales en el Grado Quinto de Primaria de la Institución Educativa José María Córdoba del Municipio de Durania	57
4.1.1 Caracterización del Contexto Educativo	57
4.1.2 Resultados del Instrumento Aplicado	60
4.1.3 Análisis General	62
4.2 Diseñar Estrategias por Medio de la Gamificación para el Área de las Ciencias Naturales en Quinto Grado de Primaria de la Institución Educativa José María Córdoba del Municipio de Durania	64
4.3 Desarrollar las Estrategias de Aprendizaje en Estudiantes de Quinto Primaria por Medio de la Gamificación para el Aprendizaje de las Ciencias Naturales de la Institución Educativa José María Córdoba del Municipio de Durania	72
5. Conclusiones	78
Referencias Bibliográficas	80
Anexos	90