

**Classcraft como herramienta tecnológica para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria, de la Institución Educativa De Gutiérrez**

Maestría en Educación  
Sanabria Rincón Andrea Patricia

Asesor  
Fernando Hernández López

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación

2023

### **Dedicatoria**

A nuestro Dios Todopoderoso, a mis padres, por su amor, ejemplo de superación, por confiar y creer en mis expectativas, por sus consejos, valores y principios que nos han inculcado a largo de la vida.

A mi esposo y a mis hijos que con su paciencia e inmenso amor me han sabido impulsar para seguir adelante en mi formación profesional. Este proceso no fue fácil, pero estuvieron motivándome hasta el último momento, gracias a ustedes por ser mi motor en este camino.

### **Agradecimientos**

Agradezco a Dios Todopoderoso, por llenarme de sabiduría, dedicación, y sacrificio, por darme fuerza para continuar con mi formación profesional.

A la Universidad UNAD, por darme la oportunidad de realizar mis estudios profesionales e ir creciendo día a día en mi formación personal.

A mi esposo Jhons Edison, quien fue un apoyo incondicional, que, con su amor y respaldo, me ayudó alcanzar mis objetivos.

A mis hijos que estuvieron en todo mi proceso de formación con su paciencia, cedieron su tiempo para llevar adelante este proyecto.

---

**Resumen Analítico Especializado (RAE)**

---

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Título.</b>                       | Classcraft como herramienta tecnológica para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria, de la Institución Educativa De Gutiérrez  |
| <b>Modalidad de Trabajo de grado</b> | Proyecto aplicado.  |
| <b>Línea de investigación</b>        | El proyecto de investigación, se enmarca dentro de la línea titulada: “pedagogías mediadas”   |
| <b>Autor:</b>                        | Sanabria Rincón Andrea Patricia   |
| <b>Universidad</b>                   | Universidad Nacional Abierta y a Distancia  |
| <b>Fecha</b>                         | 2023  |
| <b>Palabras Claves</b>               | Educación, classcraft, herramienta, lúdica, principios morales, Tics, valores éticos.   |
| <b>Descripción.</b>                  | <p>El presente documento es un proyecto aplicado, tiene como objetivo implementar la herramienta tecnológica CLASSCRAF para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez, Sede Policarpa Salavarrieta.</p> <p>La herramienta Classcraft es un juego de aventura, el cual permite interactuar con roles y fomentar el trabajo colaborativo, donde se fortalece los valores y principios éticos.</p> <p>Igualmente, se hace el desarrollo metodológico; el cual se enmarca dentro de la investigación participativa, se</p> |

---

desarrolla dentro del enfoque cualitativo y es aplicado a la población de la Institución Educativa de Gutiérrez, sede Policarpa Salavarrieta, que asciende a 80 estudiantes en el nivel primaria, la muestra calculada alcanza una cantidad de 27 estudiantes.

Posteriormente se diseñan y aplican los instrumentos de recolección de información como entrevistas abiertas, y la herramienta classcraft; luego, se implementa el proyecto en 4 cuatro fases.

Finalmente se realiza el análisis de cada una de las fases durante el desarrollo del proyecto.

#### **Fuentes.**

Para realizar el proyecto de investigación, se realiza un estudio de referencia bibliográficas, de las cuales se muestran las siguientes seis (6) más representativas.

Álvarez, L. J. Modelo de aprendizaje “aprendiendo a pensar sobre lo que se aprende”.

Barriga, F. D. (2009). *TIC y competencias docentes del siglo XXI. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.*

Batista, M. H. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*, 38(5), 2.

Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32.

Creswell, JW (2012). *Investigación\_ acción*

---

Farell, G (2012). Formación de valores mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista cubana de informática mediada*.

**Contenidos.**

La investigación cuenta con una reseña de los siguientes títulos:

Título de la propuesta

Resumen

Introducción

Planteamiento del problema

Justificación

Objetivos

Línea de investigación

Marco referencial

Antecedentes

Marco contextual

Marco conceptual

Marco teórico

Marco legal

Metodología

Tipo de investigación

Enfoque

Población y muestra

Instrumentos de recolección de información

Procedimiento

Análisis e interpretación de resultados

---

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

Anexos

**Metodología.**

El proyecto se enmarca dentro del tipo de investigación participativa, con un enfoque cualitativo, es aplicado a la población de la Institución Educativa de Gutiérrez, que asciende de 80 estudiantes en nivel primaria y un cálculo alcanzado de 27 estudiantes, se aplican instrumentos de recolección de información como; entrevistas abiertas y la observación directa, como recurso la herramienta Clascraft igualmente, su metodología se estructura en cuatro (4) fases:

Fase 1: Caracterización de los estudiantes. Mediante la aplicación de entrevistas abiertas y la observación directa, se realizó un análisis cualitativo y se caracterizó la población objeto de estudio.

Fase 2: Construcción actividades lúdicas. La construcción de las diferentes actividades se realizó en matrices, para luego ser aplicadas en la plataforma.

Fase 3: Ejecución de las actividades, desde el uso de la herramienta CLASSCRAFT. En esta fase los estudiantes desarrollaron las diferentes actividades propuestas para el proyecto, para así interactuar con la plataforma y poder subir misiones, donde se evidencio el trabajo colaborativo.

---

Fase 4: Análisis de resultados desde el enfoque cualitativo.

A partir del enfoque cualitativo, se realizó el análisis de los resultados de la propuesta pedagógica, aplicada a los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez.

### **Conclusiones.**

El proceso investigativo permitió brindar respuesta al proyecto de investigación, desarrollado en la Institución Educativa de Gutiérrez, Sede Policarpa Salavarrieta, con la observación cualitativa directa y la participación de los estudiantes de primaria se logró caracterizar población, diseñar actividades en la herramienta clascraft, igualmente aplicarlas a los estudiantes objeto de estudio, para mejorar los valores éticos y principios morales y finalmente realizar el análisis de resultados mediante el enfoque cualitativo.

### **Referencias**

#### **bibliográficas**

Álvarez, L. J. (2017). *Modelo de aprendizaje “aprendiendo a pensar sobre lo que se aprende”*

Barriga, F. D. (2009). *TIC y competencias docentes del siglo XXI. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.*

Batista, M. H. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*, 38(5), 2.

Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32

- 
- Branda, S., & Pereyra, S. (2018). *La investigación cualitativa: Métodos flexibles, apertura a la triangulación y el rol del investigador. Facultad de Humanidades.*
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laureus, 13(23), 213-234*
- Centros Digitales. (2015) Plan de desarrollo consagra Vive Digital para reducir la pobreza, crear empleo y mejorar el Gobierno. *Artículo Ministic. Gov. Co.*
- Creswell, JW (2012). *Investigación\_ acción.*
- Farell, G (2012). Formación de valores mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista cubana de informática mediada.* Flores Cuevas, F. Vásquez
- Martínez, C. R., & Campos López, H. (2021 diciembre). La formación pedagógica del docente rural con el apoyo de las tecnologías como una herramienta de enseñanza-aprendizaje en el aula. RIDE. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo, 11(22)*

## Resumen

Durante la realización del proyecto: “Classcraft como herramienta tecnológica para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria, de la Institución Educativa de Gutiérrez”, tuvo como fin la fomentación de los valores éticos y los principios morales en estos alumnos, base del estudio investigativo. Cabe resaltar que estos pertenecen al sector urbano y la perspectiva de vida que tienen suele ser diferente a aquellos que circundan en la urbanidad; lo anterior, obliga a tener una formación cultural alternativa y por ende, los hace apropiarse de los valores éticos y principios morales aplicados a dichos contextos, asimismo, los niños oscilan entre las edades de los 8 a 12 años de edad.

En lo anterior, se realiza una entrevista abierta apoyada con la observación directa cualitativa, sobre el contexto que rodea la Institución Educativa de Gutiérrez, a la población objeto de estudio, para continuar con la ejecución del plan de acción basado en la herramienta tecnológica: Classcraft con el fin de fomentar los valores éticos y principios morales; para ello, fue necesario el uso de la herramienta tecnológica como vehículo de enseñanza y se ha podido determinar el método del aprendizaje significativo como enfoque de la investigación, hablando desde lo académico; pues se creía pertinente para lograr en los alumnos la apropiación de los valores desde la adquisición del conocimientos por medio de la práctica. Cabe resaltar que fue usada ampliamente la App lúdica: ClassCraft, esta es un juego de aventura, la cual le permite la creación de diferentes tableros para usarse a voluntad del maestro; en este caso se empleó para fomentar los valores éticos en los alumnos.

Ahora bien, el presente trabajo hizo uso de un tipo investigación: participativa, al igual que utilizó el enfoque cualitativo, para el análisis realizado. Después, de hacer la realización de la aplicación de todas las fases del proyecto, se concluyó con cumplimiento del objetivo general; el cual se centra en fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes

de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez, a través de la herramienta tecnológica CLASSCRAF.

Finalmente, en el documento se encuentra: la justificación y adicionalmente se encuentra el marco de referencia, las conclusiones las cuales responde a los interrogantes generados por los distintos objetivos específicos como: la problemática evidenciada, se finaliza con la redacción de las recomendaciones y finalmente las referencias bibliográficas y los apéndices.

Palabras clave: Valores éticos, principios morales, Educación, Tics, herramienta, lúdica classcraft.

### **Abstract**

During the realization of the project: "Classcraft as a technological tool to strengthen ethical values and moral principles in primary school students, of the Educational Institution of Gutiérrez, Policarpa Salavarrieta Headquarters", its purpose was the promotion of ethical values and moral principles in these students, the basis of the research study. It should be noted that these belong to the urban sector and the perspective of life they have is usually different from those that surround urbanity; the foregoing, forces them to have an alternative cultural formation and therefore, makes them appropriate the ethical values and moral principles applied to said contexts, likewise, the children range between the ages of 8 to 12 years of age.

In the above, an open interview is carried out supported by qualitative observation, on the context surrounding the Educational Institution of Gutiérrez, Policarpa Salavarrieta headquarters, to the population under study, to continue with the execution of the action plan based on the tool technological: Classcraft in order to promote ethical values and moral principles; For this, it was necessary to use the technological tool as a teaching vehicle and it has been possible to determine the significant learning method as a research approach, speaking from the academic; because it was believed pertinent to achieve in students the appropriation of values from the acquisition of knowledge through practice. It should be noted that the playful App was widely used: ClassCraft, this is an adventure game, which allows the creation of different boards to be used at the will of the teacher; in this case it was used to promote ethical values in students.

Now, the present work made use of a type of research: participatory, just as it used the qualitative approach, for the analysis carried out. After making the realization of the application of all phases of the project, it was concluded with fulfillment of the general objective; which focuses on strengthening ethical values and moral principles in primary school students at the Policarpa Salavarrieta campus, Gutiérrez Educational Institution, through the CLASSCRAF technological tool.

Finally, the document contains: the justification and additionally the frame of reference, the conclusions which respond to the questions generated by the different specific objectives such as: the problem evidenced, it ends with the drafting of the recommendations and finally the bibliographical references and appendices.

Keywords: Ethical values, moral principles, Education, Tics, tool, playful classcraft.

## Tabla de Contenido

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introducción</b>                          | <b>19</b> |
| <b>Planteamiento Del Problema</b>            | <b>21</b> |
| <i>Pregunta problema principal</i> .....     | 22        |
| <i>Preguntas problemas secundarios</i> ..... | 22        |
| <b>Justificación</b>                         | <b>23</b> |
| <b>Objetivos</b>                             | <b>24</b> |
| <i>Objetivo general</i> .....                | 24        |
| <i>Objetivos específicos</i> .....           | 24        |
| <b>Línea de Investigación</b>                | <b>25</b> |
| <b>Marco Referencial</b>                     | <b>26</b> |
| <i>Antecedentes</i> .....                    | 26        |
| <i>Marco contextual</i> .....                | 27        |
| <i>Marco conceptual</i> .....                | 28        |
| Valores éticos .....                         | 28        |
| Educación y TIC.....                         | 29        |
| Educación rural .....                        | 29        |
| Ambientes de aprendizaje o escolar .....     | 29        |
| Métodos de enseñanza .....                   | 30        |
| <i>Marco teórico</i> .....                   | 30        |
| TIC .....                                    | 30        |
| Estrategia pedagógica y lúdica .....         | 32        |
| Modelo Constructivista .....                 | 35        |
| Modelo de aprendizaje significativo.....     | 37        |
| <i>Marco legal</i> .....                     | 38        |
| <b>Metodología</b>                           | <b>43</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <i>Tipo de Investigación</i> .....  | 43        |
| <i>Enfoque</i> .....  | 43        |
| <i>Población y Muestra</i> .....  | 44        |
| <i>Instrumentos de Recolección de Información</i> .....   | 44        |
| Triangulación .....   | 44        |
| La Observación Directa .....  | 44        |
| Entrevista .....  | 45        |
| Herramienta: CLASSCRAFT .....   | 45        |
| <b>Procedimiento</b> .....  | <b>47</b> |
| <i>Fase 1: Caracterización de los Estudiantes.</i> .....  | 47        |
| <i>Fase 2: Construcción de Actividades Lúdicas.</i> .....                                       | 47        |
| Momento 1: Introducción a la Aplicación.....  | 47        |
| Momento 2: Construcción de la Propuesta .....   | 49        |
| Actividades Lúdicas Como Estrategia Pedagógica.....   | 49        |
| <i>Fase 3: Ejecución de las Actividades, desde el uso de la Herramienta CLASSCRAFT.</i> .....   | 57        |
| <i>Fase 4: Análisis de Resultados desde el Enfoque Cualitativo.</i> .....                       | 57        |
| Momento 1: Entrevista Inicial .....   | 57        |
| Momento 2: Análisis e Interpretación de Resultados Arrojadados por la Observación directa. .... | 63        |
| Actividad. “Videos: Educando en Valores .....   | 63        |
| “Mis Cualidades y Aspectos a Mejorar” .....   | 64        |
| Actividad: “Juguemos a las Emociones”. .....  | 65        |
| <i>Actividades donde se Involucra la Herramienta: Juego Classcraft.</i> .....                   | 67        |
| Explicación del Juego e Introducción del Juego .....  | 67        |
| Actividades: “los Antiguos Despiertan”, “Llegan Nuevas Caras a la Costa”, “Nueva Alianza y      |           |
| “Refugio de la Tormenta”. .....   | 68        |
| Momento 3: Análisis de la Entrevista Final.....   | 71        |
| <b>Conclusiones</b> .....   | <b>75</b> |

**Recomendaciones**

77

**Referencias Bibliográficos**

78

**Apéndice**

84

**Lista de Tablas**

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1</b> <i>Normativa de Colombia en Cuanto a la Educación y Tics</i> .....                | 38 |
| <b>Tabla 2</b> <i>Actividad 1: Videos: Educando en Valores éticos y principios morales</i> ..... | 49 |
| <b>Tabla 3</b> <i>Actividad 2: Mis Cualidades y Aspectos a Mejorar</i> .....                     | 50 |
| <b>Tabla 4</b> <i>Actividad 3: Juguemos a las Emociones</i> .....                                | 51 |
| <b>Tabla 5</b> <i>Actividad 4: Explicación del Juego Classcraft</i> .....                        | 52 |
| <b>Tabla 6</b> <i>Actividad 5: Introducción a Classcraft</i> .....                               | 53 |
| <b>Tabla 7</b> <i>Actividad 6: capítulo 1: Los Antiguos Despiertan</i> .....                     | 54 |
| <b>Tabla 8</b> <i>Actividad 7: capítulo 2: Llegan Nuevas Caras a la Costa</i> .....              | 54 |
| <b>Tabla 9</b> <i>Actividad 8: capítulo 3: Nueva Alianza</i> .....                               | 55 |
| <b>Tabla 10</b> <i>Actividad 9: capítulo 4: Refugio de la Tormenta</i> .....                     | 56 |

### Lista de Figuras

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 1</b> <i>Introducir la información de los alumnos.</i> ..... | 48 |
| <b>Figura 2</b> <i>Inscripción a la herramienta classcraft.</i> .....  | 48 |
| <b>Figura 3</b> <i>Introducir la información de los alumnos</i> .....  | 49 |

## Introducción

Colombia es un país que ha tenido continuos avances en temas educativos durante los últimos años, estos fueron resultados de la preocupación frente a los desalentadores resultados que han evidenciado las pruebas internacionales realizadas en Latinoamérica; las cuales se caracterizan por medir los saberes y conocimientos en los estudiantes de los diferentes grados.

El gobierno ha mostrado preocupación en materia de infraestructura y tecnología, hasta el punto de plantear objetivos en el marco del desarrollo académico de los educandos colombianos; por un lado, al contar con mejores espacios físicos, las alternativas podrían propiciar un mejor aprendizaje y así, logra potencializar saberes en áreas más especializadas. Asimismo, los aspectos relacionados con las tecnologías de la comunicación e información; estas han aportado en gran medida al desarrollo de los estándares académicos por su fácil adaptabilidad y acceso; además, de los múltiples usos que ofrece, siendo evidente su amplio manejo por parte de los docentes en la tarea o proceso de enseñanza aprendizaje.

Con base a lo anterior, es importante implementar en el aula diferentes metodologías innovadoras, que fomenten la participación activa en los estudiantes, el análisis y la crítica, la cual este acorde a las nuevas tendencias de la educación. Es por ello que el proyecto tomará como punto de partida la aplicación tecnológica Classcraft.

Hernández (2021), indica, la herramienta Classcraft involucra a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, se desarrolla el trabajo colaborativo, agiliza la gestión en el aula, construyendo una mejor experiencia en su formación, esto permite que los estudiantes se preocupen por aprender, ayudando a la motivación y promover mejores conductas en el aula de clase. Por lo tanto, éste juego se presenta por interfaces que se caracterizan por contener retos propios de la lúdica tecnológica (pueden ser diseñados por los mismos profesores). Al igual, el juego ofrece la oportunidad de contraponerlo con la realidad escolar; pues le permite al docente usarlas como recurso para el desarrollo de su propio quehacer académico, tales como:

premios o recompensas en el cumplimiento de los deberes. De ese modo es que se logra cumplir el objetivo general de la investigación basado en la implementación de dicha herramienta, para fortalecer los valores en los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez.

Ahora bien, el proyecto tiene interés en trabajar con una población y el contexto educativo de la Institución Educativa de Gutiérrez, ofreciendo una alternativa novedosa y a la vanguardia de la era; por tal razón, se lleva a cabo un procedimiento metodológico el cual se caracteriza por un tipo de investigación participativa desde el concepto teórico de Creswell, con un enfoque cualitativo desde la perspectiva teórica de Sampieri. Cabe resaltar que los educandos elegidos de 27 sobre una población de 80 alumnos de primaria.

Asimismo, debe agregarse sobre el buen desarrollo que tiene la tecnología del juego en los resultados de enseñanza-aprendizaje, por ello la primera intención es la aplicación de la herramienta: ClassCraft, y generar conocimiento de una manera moderna, diferente e interesante; con el fin de reflejar mejores resultados en el proceso de aprendizaje y adquisición de valores y principio éticos en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez.

## Planteamiento Del Problema

Las instituciones educativas apuntan a fomentar y promover en sus estudiantes conocimientos en las distintas áreas académicas. Esto con el fin de potencializar habilidades y competencias que garanticen la búsqueda de caminos profesionales en un futuro, por ello, para algunas instituciones prevalece más un área que otra, pero el objetivo continúa siendo el mismo; sin embargo, es poca la incursión de los planteles académicos en un trabajo por la adquisición de valores y principios éticos en los alumnos, para Farell (2012), afirma que:

valores humanos, constituyen un factor de importancia para una sociedad, que comienza desde las edades más tempranas y continua durante las diferentes etapas del desarrollo del niño, en la adolescencia, la juventud y la adultez, donde adquiere su consolidación, llegándose a convertir en un momento dado en convicciones. Revista cubana de informática media (p.8)

Ahora bien, en la Institución Educativa de Gutiérrez, ubicada en el municipio de Gutiérrez del departamento de Cundinamarca, se evidencia a partir de la observación realizada, que a pesar del trabajo en cuanto a la formación en valores, no existen aún proyectos o programas direccionados a seguir fomentándolos con el fin de ser apropiados por los estudiantes, y a su vez logren contextualizarlos, para lograr convivir en comunidad de manera armónica, dado que desde el marco social puede ser: hostil, competitivo y hasta agresivo; por tal razón, se hace importante la implementación de este tipo de saberes éticos, buscando centrar bases de la buena convivencia en la comunidad.

Dado lo anterior, es pertinente buscar una herramienta tecnológica como CLASSCRAF, la cual brinda en sus características opciones para el desarrollo de diversas actividades lúdicas que pueden beneficiar en gran medida el aprendizaje deseado, entonces dicha plataforma puede ser usado por la parte investigadora con el fin de fomentar los valores en los estudiantes

de la Institución Educativa de Gutiérrez. Ahora bien, tomando en cuenta el gran porcentaje de uso de las nuevas tecnologías de la información y tecnológicas en el contexto educativo.

En el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 "Todos Por un Nuevo País" quedaron plasmados los objetivos y metas del Plan Vive Digital 2014-2018 que busca convertir a Colombia en líder en desarrollo de aplicaciones con utilidad social y modernizar el gobierno con base en las TIC. Artículo, Ministerio de las Tecnologías de la Información y las comunicaciones, (2015)

Lo anterior, lleva a pensar que es el uso de las nuevas tecnologías de la información se convierte en una de las opciones más funcionales en la búsqueda del cumplimiento de los objetivos del presente proyecto aplicado.

Con base a lo anterior, se plantea la siguiente pregunta problema:

### **Pregunta problema principal**

¿Cómo Implementar la herramienta tecnológica CLASSCRAFT para fortalecer los valores y principios morales en los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez?

### **Preguntas problemas secundarios**

¿De qué forma caracterizar los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez?

¿Cómo construir actividades lúdicas como estrategia pedagógica, usando la herramienta CLASSCRAFT?

¿De qué forma aplicar las actividades lúdicas, para fortalecer los valores éticos y morales en los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez?

¿Cómo analizar los resultados de la propuesta pedagógica aplicada a los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez?

### **Justificación**

El presente proyecto aplicado: "Classcraft, Como Herramienta Tecnológica para Fortalecer los Valores éticos y principios morales en los Estudiantes de Primaria, de la Institución Educativa d Gutiérrez" elaborado desde el quehacer pedagógico del programa: Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Abierta y Distancia, pretende implementar como: estrategia lúdica, el desarrollo de la mencionada plataforma: Classcraft, por la cual, se trabaje de forma constante: las acciones y aptitudes vinculadas al buen comportamiento del individuo en una sociedad, para de ese modo obtener una sana convivencia escolar, familiar y social.

Con base a lo anterior, y tomando en cuenta la implementación de las nuevas tecnologías e informáticas al contexto educativo, se hace importante reflexionar frente a los nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje que los estudiantes reciben en la actualidad, de allí la razón de llevar a cabo el desarrollo metodológico desde la aplicación de la plataforma interactiva y lúdica: Classcraft, desde esta se puede fortalecer los valores éticos y morales en los estudiantes, haciendo uso de la tecnología como herramienta principal, asimismo es imperativo tener en cuenta que estos procesos como estrategias en el aula dan cumplimiento con las exigencias del Ministerio de Educación Nacional.

Ahora bien, estas acciones requieren por parte de los educadores ciertas renovaciones desde sus metodologías, para ellos será necesarios que se apropien a los nuevos métodos con el fin de garantizar una formación académica significativa, en el marco de potencializar la autoestima y las competencias en cada uno de los estudiantes, por lo anterior, se consideran oportuno la aplicación de este proyecto aplicado, además, se recomienda ser tratado en otros contextos educativos caracterizados en pro de seguir fomentando los valores éticos en la gran mayoría de sus alumnos. Es propicio agregar que investigaciones como la presente se hacen importantes en la combinación de los saberes fundamentales con las nuevas herramientas de aprendizaje y estructuradas en las TIC'S.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Implementar la herramienta tecnológica CLASSCRAF para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez.

### **Objetivos específicos**

Caracterizar los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez.

Construir actividades lúdicas como estrategia pedagógica, usando la herramienta CLASSCRAFT.

Ejecutar las actividades, desde el uso de la herramienta CLASSCRAFT, para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez.

Analizar desde el enfoque cualitativo los resultados de la propuesta pedagógica aplicada a los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez.

### **Línea de Investigación**

El proyecto aplicado esta abordado dentro de la línea de investigación “Pedagogías Mediadas”

Según la ECEDU (2017), esta abordada de una manera amplia las experiencias y connotaciones que existen alrededor de la pedagogía y sus mediciones desde una mirada objetiva en cuanto se en un campo de estudio que aborda el problema de la mediación en las diversas modalidades, escenarios y ambientes en el campo pedagógico desde lo científico y lo tecnológico (p. 31).

## Marco Referencial

### Antecedentes

En la búsqueda y rastreo de antecedentes investigativos que tenían como principio proponer una metodología para establecer el estudio de las TIC en el contexto educativo. Mostraremos entonces a continuación una comparación retroalimentada de la base de nuestra investigación.

Castro y Peláez (2015) desarrollaron el proyecto: “el Uso de las T.I.C Como Estrategia Para el Desarrollo de las Instituciones Públicas de Educación Media: Caso Instituto Educativo Departamental Rural las Mercedes en el Grado 10 Y 11 en la Gran Via” (p.14), por medio de este se desarrolló el estudio que tenía como objetivo: “Determinar el uso de las T.I.C como estrategia para el desarrollo de las Instituciones Públicas de Educación Media en el Instituto Educativo Departamental Rural las Mercedes en el grado 10 y 11 en la Gran Vía” (p. 14), para lo cual, los investigadores diseñaron una investigación tipo: documental.

Por ello, es importante incentivar la investigativa en la animación a la lectura a través del uso adecuado de las Tics en los niños y las niñas desde los primeros grados. Los investigadores determinaron por medio de la observación y distintos diarios de campo acerca del poco uso de las herramientas tecnológicas, de hecho, determinaron que solo son utilizadas como motivación ante temas que desean llevar a cabo con los estudiantes. La docente al momento de enseñar las letras lo hace por medio de sonidos que es una estrategia que ha venido utilizando para su enseñanza, se hace rutinario y algunos de los niños no está prestando atención a las clases. (Pérez, Gil y Álvarez, 2015),

Por otro lado, Rodríguez (2015), explica que es importante determinar que el uso del TIC promueve el aprendizaje de una manera significativa, donde favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes y es más llamativo en los niños con Discapacidad Intelectual (DI), dicha investigación, fue realizada, tomando en cuenta el enfoque cualitativo, y

tomaron en cuenta la aplicación de instrumentos, tales como: la entrevista inicial, final y la observación directa a la población objeto de estudio.

Además, desde el proyecto: "Aplicación de las Tic Como Herramienta Didáctica para la Enseñanza - Aprendizaje de la Técnica Básica del Balonmano con los Niños del Grado Quinto del Colegio Nydia Quintero de Turbay I.E.D" (Abril y Acosta, 2015, p.1). Proponen implementar una herramienta didáctica como lo son las TIC; para el aprendizaje del Balonmano (desplazamiento con balón, pase y recepción), dicho proceso se da a partir de las actividades implementadas en la clase de Educación física Los investigadores indicaron una dificultad en los niños de quinto de primaria cuyas edades oscilan entre los 9 - 13 años, teniendo en cuenta que la técnica contribuye a su desarrollo motriz.

### **Marco contextual**

Este proyecto tiene como propósito apoyar y asesorar con los avances del currículo de la I.E.D de Gutiérrez, la cual está ubicada en el municipio de Gutiérrez, departamento de Cundinamarca, que limita con los municipios de Une, Fosca, Guayabetal, con el departamento del Meta y el Distrito Capital. El municipio está localizado a los 4° 15 segundos de latitud norte y a los 74° y un minuto de longitud oeste. Presenta un área aproximada de 52.700 hectáreas de las cuales 23 corresponden al casco urbano o cabecera municipal que se encuentra a una altura de 2350 msnm y a 77 kilómetros de Bogotá D.C. Gutiérrez, cuenta con una población de 3.580 habitantes distribuidos en 22 veredas y el perímetro urbano.

En el municipio de Gutiérrez su principal fuente económica es la agricultura su principal sustento es el cultivo de frijol bolo rojo, convirtiéndose en base de la economía Gutierrezense, el cultivo de café se está implementando como alternativa productiva. Las comidas típicas son: el pan de sagú con moño de queso, la panela cultivara, frijoles con garra, la arepa de maíz pelado y el queso campesino. La ganadería ocupa el segundo renglón económico.

Gutiérrez cuenta con grandes y extensos atractivos naturales, múltiples cascadas y saltos de agua, lagunas y páramos. Su paisaje es montañoso y tiene numerosas especies

vegetales y animales, destacando entre la diversidad en flora el árbol de sietecueros y en su fauna el águila de roca. Además de estos espacios brindados por la naturaleza; otras de sus características y atractivos son sus principales y tradicionales fiestas como las ferias que se llevan a cabo en marzo, la celebración de la fiesta patronal de Nuestra señora del Carmen el 16 de julio.

Su ambiente escolar es positivo, permite que las personas se sientan acompañadas, seguras, queridas y tranquilas, fomentando al buen desarrollo y formación en cada uno de los estudiantes; sin embargo, todavía en algunas instituciones, la metodología es tradicional, pues los docentes no se encuentran actualizados a las innovaciones y parámetros del currículo. Igualmente implementar una educación apoyada con las TIC es un poco complejo ya que en la mayoría de las instituciones, el acceso a equipos en buen estado es difícil, igualmente la conectividad es carente en el municipio.

### **Marco conceptual**

Se explora ahora, algunos de los conceptos abordados desde aportes relevantes, para la comprensión de los diferentes parámetros en los que fundamenta la base conceptual de la investigación y que se creen pertinentes para lograr el objetivo del presente proyecto.

### **Valores éticos**

En relación con los valores éticos, Mazuela Terán (2002), expone que “los valores universales son el conjunto de normas de convivencia válidas en un tiempo y época determinada” (p.23) en relación con los valores éticos, Adela (2002), expone:

Igualmente, se expone que el mundo de los valores no solo es espinoso, si no también muy variado, porque existen distintos tipos de valores de los que echamos mano para acondicionar nuestra existencia, y no solo de los valores morales, es mérito de la ética de los valores haber intentado presentar tipografías, clasificación de los valores, cada uno de los cuales se considera desde dos polos el positivo y el negativo, todos los

valores positivos son importantes para organizar una vida humana en condiciones.

(p.26)

Por otro lado, Cortina A, (1994) los define como: "al conjunto de valores morales que ya comparten los distintos grupos de una sociedad moralmente pluralista y que les permiten construir su mundo juntos precisamente por compartir esa base común" (p.29)

### ***Educación y TIC***

Consuelo Belloch (2013), menciona que los avances tecnológicos abren posibilidades de innovación en el ámbito educativo, es una estrategia apropiada para las actuales generaciones y desarrollar una enseñanza/aprendizaje significativo, proyectándolos a los avances y retos que trae los avances tecnológicos. Por otra parte, es pertinente repasar el aporte de González (2000), que dice:

Se debe tener presente que acercarse a Internet y encontrar información es una cosa y comprenderla e integrarlas en sus estructuras cognitivas o usarla en otros contextos es otra cuestión, que requiere de la intervención de instituciones educativas si queremos estar en condiciones de explotar las capacidades potenciales de Internet al máximo (p. 23).

### ***Educación rural***

La educación rural es la modalidad del sistema educativo de los niveles de educación inicial, primaria y secundaria destinada a garantizar el cumplimiento de la escolaridad obligatoria a través de formas adecuadas a las necesidades y particularidades de la población" (Artículo n° 49 de la Ley de Educación Nacional). Así mismo, Páez (2001) expresa "la Educación rural es la columna vertebral del desarrollo rural, sin ella la absorción y la adopción de tecnología no será posible, la historia nos presenta evidentes ejemplos al respecto" (p.65).

### ***Ambientes de aprendizaje o escolar***

Herrera (2006) afirma que "un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos"

(p.2), lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueva el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de los niños y niñas. Por otra parte, Sacristán (1996), dice que los ambientes de aprendizaje se conciben como parten fundamental en los aspectos físicos, sociales y humanos el ambiente donde se desarrolla el estudiante, adquiriendo experiencias significativas en su aprendizaje donde se fortalece como persona, parte de una sociedad actual.

Además, Jaramillo (2007) dice que el entorno físico y psicológico son importantes en los ambientes de aprendizaje y en el desarrollo social, es así, que el interactuar en el aula de clase con diferentes estrategias pedagógicas favorece la parte cognitiva de los niños y las niñas; lo que se evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo innovador que promueva el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de los educandos.

### ***Métodos de enseñanza***

Según Neuner (1981) el método de enseñanza es “un sistema de acciones del maestro encaminado a organizar la actividad práctica y cognoscitiva del estudiante con el objetivo de que asimile sólidamente los contenidos de la educación” (p.4).

Al igual Gonzalez (2012), dice,

Un método de enseñanza es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica. (p. 96)

### **Marco teórico**

#### ***TIC***

El proyecto aplicado está basado en el uso de las tecnologías de la información y comunicación como herramienta de aprendizaje para fomentar los valores y principios éticos en niños, dado lo anterior es pertinente definir desde algunos conceptos sobre el termino: TIC'S: según García (1998) los medios “son consideradas como instrumentos y como procesos

utilizados para recuperar, almacenar, organizar, producir, manejar, presentar e intercambiar información por medios electrónicos y automáticos.” (p.3) Comprendiendo estas como: el radio, la televisión, el computador o el internet la cual suministra aplicaciones como: “CLASSCRAF”, esta al igual que otras ofrece optimizar la información y evolución de la comunicación, lo que permite: mayor conocimiento, favoreciendo el proceso de aprendizaje, además de ser de carácter transversal.

Por otra parte, Cabero (2010) señala que las TIC son medios electrónicos que crean, almacenan, recuperan y transmiten una gran cantidad de información de forma ágil y combinando diferentes tipos de códigos en una realidad hipermedia pueden agruparse en tres áreas: informática, video y telecomunicación. Son estas anteriores características las que permiten en contextos reales la optimización de mecanismo no solo informáticos en escenarios como los empresariales, sino al mismo tiempo en el sector educativo, donde hoy por hoy se encuentra siendo altamente usado en pro de facilitar para el educador el proceso de enseñanza – aprendizaje; cabe resaltar que durante el año 2020 y 2021, han sido las herramientas ofimáticas, informativas y tecnológicas garante de sobrellevar las clases en el marco educativo a consecuencia del aislamiento físico a causa de la pandemia COVID-19, sin duda esta anterior experiencia ha traído consigo nuevas expectativas y perspectivas en el uso de las mismas.

Además, los entes educativos deben fomentar e inyectar en el proceso de enseñanza las Tics propicien un mejor y entretenido conocimiento de un hecho en particular, o la enseñanza de algunas herramientas de la web 2.0 para que este logre innovar en sus creaciones o simplemente sus pensamientos sean más masivos por medio de otras herramientas que no solo sean las redes sociales, para esto podríamos traer a coacción los siguientes aportes:

Álvaro Galvis (2016) propone usos educativos de las tics, teniendo en cuenta herramientas como la: comunicación escrita, cálculo y análisis de datos numéricos,

administración de bases de datos, procesamiento gráfico, procesamiento de video y sonido y presentaciones; e Interacción con otros mediado por herramientas como el correo electrónico, chats, diarios digitales (blogs) y, foros. Todo esto aparte que será fácil para el joven lo vincula a las Tics y al avance tecnológico de manera eficaz y productiva.

Se podría afirmar sobre las Tics como un centro de servicio informáticos, el cual, los estudiantes hacen uso en su vida diaria, sin embargo, la misión de la escuela es enfrentar dichos conocimientos, con el objetivo que estos: los analice e indague para disipar dudas; Fernando Savater (s, f) dice, que ya no somos los dueños del conocimiento sino más bien guías del conocimiento mismo, debemos comprender la tecnología como un fenómeno de la actualidad, depende de nosotros colocarlo en un contexto benefactor para la sociedad, usar todas aquellas herramientas que nos ofrece para explotar las capacidades y creatividad de los estudiantes, pues somos uno de los tantos agentes propiciadores de estos procesos, en apoyo, el Ministerio de Educación Nacional, afirma: afirma en su documento: versión (2019).

Las TIC no sólo ponen al alcance de docentes y estudiantes grandes volúmenes de información, sino que promueven el desarrollo de destrezas y habilidades esenciales como son la búsqueda, selección y procesamiento de información, así como la capacidad para el aprendizaje autónomo. También amplían las fronteras del aprendizaje al poner a disposición nuevos recursos, así como la forma para aprender con otros, incluyendo comunidades remotas. (s/p)

### ***Estrategia pedagógica y lúdica***

Gracias a los cambios permanentes que el mundo enfrenta hoy, es necesario reajustar los métodos y modelos de aprendizaje basada en herramientas que garanticen el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, Motta (2010) señala:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto

de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (p. 14)

Por otra parte, Carretero (1995), nombra aportes importantes en la educación: Como docentes se debe animar y orientar al estudiante para lograr su propio aprendizaje; la experiencia adquirida por este, debe ser significativa para facilitar el aprendizaje y por último dice, las prácticas del aprendizaje deben explorar las competencias de cada estudiante. Un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académicas.

Por otro lado, Una de las estrategias más usadas por los profesores pueden llegar a caracterizarse por ser magistrales y en algunos casos metódicas, y es gracias a estos métodos que se pueden lograr diferentes resultados positivos y exitosos, en ese sentido en cuanto al método, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta” (p.,34). Asimismo, Zaragoza citado por Muñoz y Noriega (1996), “las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno” (p.34). El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurística. Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, es séptico y crítico. Ahora bien, el método puede mancomunarse con la lúdica como enfoque de enseñanza, es muy diferente al juego dentro de un espacio libre a uno normado e institucionalizado como: la escuela, la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, para ello Jiménez (2002) dice:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce

cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p.20)

Además, la lúdica como en el cotidiano se su contexto propone satisfacción para sus participantes, si trasladamos el concepto a lo pragmático de la enseñanza se podría usar para provocar un mejor recibimiento de los conocimientos en el alumno, se convierte en un objetivo a cumplir en mucho más medida cuando se pretende abordar temas de suma importancia como es el dominio del tema sexual; existen varios conceptos que dan cuenta a lo anterior por ejemplo para Para Motta (2004), "la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdica" (p.23) Mientras que En opinión de Waichman (2000), dice que el sistema educativo actual es imprescindible la modernización, donde se considera al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico debe incorporado en su enseñanza aprendizaje, para que sea más significativo en su contexto escolar.

Asimismo, Para Torres (2004) indica que la palabra lúdica no debe ser vista a solo en los niños, sino debe ser incorporada en todo el proceso de aprendizaje, la cual, desarrolla su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. En ese mismo sentido Núñez (2002) considera que: "La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial" (p. 11)

### **Modelo Constructivista**

Teniendo en cuenta el modelo pedagógico de la I.E. de Gutiérrez, en el que se busca que la educación sea aplicada en diferentes espacios, el aprendizaje sea didáctico y activo, el educando debe ser participante en su propio proceso de aprendizaje. En este orden de ideas, se hace importante y necesario el modelo constructivista, ya que este busca que el aprendizaje sea significativo para los educandos. Desde una perspectiva que lleva al educando a re fortalecer sus aprendizajes en la práctica; en este caso, la condición social, comunicativa y de sana convivencia que tenemos como seres interpersonales con nuestros congéneres. Con base en los mismo Carretero, (1999) se argumenta lo siguiente:

Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día con día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posesión del constructivismo, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción?, fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con la que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea. (p.21)

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No se aprende sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva en pro de lograr una estimulación en calidad de mejorar el ambiente escolar e interpersonal de las diferentes comunidades (sorda y oyente). Con respecto a lo anterior el psicólogo Vygotsky, considerado como el precursor del constructivismo, nos recuerda: “el aprendizaje no se considera como una actividad individual, sino más bien social.” Por otro lado, el modelo usado también busco que los educandos estuvieran directamente

involucrados y comprometidos a buscar nuevos conocimientos, y sean capaces de relacionarse con los demás. Ausubel (2011) dice:

La educación hoy día debe promover la formación de individuos cuya interacción creativa con la información los lleve a construir conocimiento. Enseñar es esencialmente proporcionar una ayuda ajustada a la actividad constructivista de los alumnos. (p 13)

Un factor más importante de esta corriente se encuentra en el docente el cual debe ser un mediador de aprendizaje siendo él capaz de interactuar con las diferentes inteligencias que tienen los educandos, permitiéndoles trabajar individualmente para después demostrar un trabajo colectivo al ritmo que sea necesario, para argumentar lo explicado, Barriga (2005) comenta:

Un profesor constructivista debe ser un mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de su alumno, un profesional reflexivo que piensa críticamente en su práctica- toma decisiones y soluciona problemas pertinentes al contexto de su clase. Promueve aprendizajes significativos, que tengan sentido y sean funcionales para los alumnos. Presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades o intereses y situaciones en que se involucran los alumnos. Respeta a sus alumnos, sus opiniones, aunque no las comparta. (p. 43)

Con base a lo anterior podemos resaltar el papel del docente constructivista, pero al mismo tiempo nuestro mismo papel como investigadores dentro de la investigación; no se quiso guiar una propuesta pedagógica desde el autoritarismo donde el educando fuera controlado por un contexto y se obliga a aceptar unas condiciones, al contrario se pretendía dar ideas de convivencia y llevarlos por el camino donde ellos mismos notaran la importancia de una ambiente sano, solidario, inclusivo y sin discriminaciones.

### **Modelo de aprendizaje significativo**

Ahora bien, si seguimos en el estudio de los modelos pedagógicos que pueden ser afines a nuestra investigación, los cuales se correlacionan con el de la I.E. DE Gutiérrez, se centra nuestra mirada en el aprendizaje significativo, antes de enfocarnos en este es propio definir que es el aprendizaje, según:

González (2000) menciona que los procesos de interacción donde se incluyen diferentes metodologías de aprendizaje, produce cambios en los estudiantes tanto social como psicológico de forma activa y continua; lo anterior apunta a creer en el aprendizaje como un proceso que logra cambios en el mismo individuo; ahora bien, si repasamos la teoría de Ausubel, el aprendizaje significativo, este argumenta sobre el aprendizaje puede ser captado desde saberes primarios y luego debe colocarse en contexto, es decir el proceso de aprender se concibe como herramienta para los escenarios que nos rodea, de otra manera no tendría sentido

En ese orden de ideas Ausubel distingue tres tipos fundamentales de aprendizaje significativo (*Aprendizaje representacional*: tipo básico de aprendizaje significativo, se identifican los símbolos con sus referentes (objetos, eventos, conceptos). *Aprendizaje de conceptos*: los conceptos representan regularidades de eventos u objetos, y son representados también por símbolos particulares o categorías, *Aprendizaje proposicional*: la tarea no es aprender significativamente lo que representan las palabras aisladas o combinadas sino aprender lo que significan las ideas expresadas en una proposición, las cuales a su vez constituyen un concepto. Trasladándonos estas ideas anteriores al contexto investigativo que nos compete es preciso afirmar que el aprendizaje es un evento de cualquier campo, se da por sentado que existe la pedagogía y los procesos de aprendizaje en varios escenarios como el método de adquirir conocimientos principios y valores éticos o morales para el bien común en la sociedad.

## Marco legal

En Colombia se han venido reglamentando desde: ordenanzas, leyes, resoluciones, normas convenidas a garantizar la educación en diferentes aspectos de los niños, niñas y jóvenes adolescentes como en el derecho al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. A continuación, se socializa algunas de estas obligatorias más importantes y relacionadas con la ruta investigativa la cual se desarrolla.

**Tabla 1**

*Normativa de Colombia en Cuanto a la Educación y Tics.*

| <b>NORMATIVA/AÑO</b>               | <b>EMITIDO POR:</b>                        | <b>SU DEFINICION</b>  |
|------------------------------------|--|---|
| <b>La ley 83 de 1945</b>           | El concejo nacional de protección infantil | Establece el código del niño  |
| <b>En 1962 con el decreto 1276</b> | El concejo nacional de protección infantil | Establece que los jardines infantiles deben tener inscripción oficial ante el ministerio y licencia de funcionamiento.  |
| <b>La ley 1341 del 2009</b>        | Congreso de la República                   | El uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. El estado y en general todos los agentes de las tecnologías de la información y las comunicaciones deberán colaborar dentro del marco de sus obligaciones, para |

---

|   |                          |   |
|---|--------------------------|---|
| <b>La ley 1341 del 2009</b><br><b>(Artículo 2)</b>                  | Congreso de la República | priorizar el acceso y uso de las tecnologías a los infantes<br>Las tecnologías de la información y las comunicaciones deben de servir al interés general y es deber del estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades a todos, los habitantes del territorio nacional. |
| <b>La ley 1341 del 2009</b><br><b>(Artículo 39)</b>                 | Congreso de la República | Articulación del plan Tics. El ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones coordinara a articulación del plan Tics. Con el plan de educación.  |
| <b>La constitución Política de Colombia</b><br><b>(artículo 20)</b> | Congreso de la Republica | Establece el derecho a la comunicación, la información, la educación y los servicios básicos de las Tics, en desarrollo de los artículos anteriores de la constitución nacional de estado, propiciara a todo colombiano el derecho  |

---

---

|  |                          |   |
|--|--------------------------|---|
| <b>La constitución Política de Colombia</b><br><b>(artículo 67)</b>          | Congreso de la Republica | a acceso a las tecnologías de la información<br><br>La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ellas se busca el acceso al conocimiento, la educación será gratuita en las instituciones del estado.                                    |
| <b>La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)</b><br><b>(artículo 20)</b> | Congreso de la Republica | Propiciar una formación general mediante el acceso de manera crítica, creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico de sus relaciones con la vida social y su naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo |
| <b>La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)</b><br><b>(artículo 23)</b> | Congreso de la Republica | Con respeto a las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y la formación que necesariamente se tendrán  |

---

---

|  |     |  |
|--|-----|--|
|  |     | que ofrecer de acuerdo con el currículo y con el proyecto educativo institucional, en las que se incluyen la tecnología y la informática   |
| <b>Resolución 2343 de 1996</b>                 | MEN | Controlar los resultados del proceso educativo, para que a partir de ellos y teniendo en cuenta las particularidades de su proyecto educativo, la institución anuncie y reformule los logros esperados en cada área del saber, incluida la tecnología e informática.   |
| <b>El plan decenal de educación 2006 -2016</b> | MEN | Establece garantizar acceso su uso y apropiación crítica de las Tics, como herramienta para el aprendizaje, la creatividad, el avance científico, tecnológico y cultural, que permitan el desarrollo humano y la participación activa en la sociedad del conocimiento. |

---

---

**La ordenanza 021 de 2010,** MEN

Fortalece el sistema departamental de ciencia, tecnología e innovación y reorganiza el concejo departamental de ciencia y tecnología (CODECYT).

---

*Nota:* Directrices legales del proyecto.

## **Metodología**

Este proyecto se enmarca dentro de la investigación participativa, para dar cumplimiento a los requerimientos de la investigación se desarrolló dentro del enfoque cualitativo, donde se involucró a la población de la I.E. de Gutiérrez, aplicando como instrumentos de recolección de información entrevistas abiertas, la observación directa, y como recurso que se utilizó durante el proceso, la herramienta CLASSCRAF, para así, dar respuesta al objetivo general y específicos, los cuales están estructurados en fases.

### **Tipo de Investigación**

El proceso investigativo se guió y fue construido por un ejercicio de tipo participativo, Según Creswell (2012) “implica una inclusión completa y abierta de los participantes en el estudio, como colaboradores en la toma de decisiones, comprometiéndose como iguales para asegurar su propio bienestar” (p. 583). Con este tipo de investigación de carácter -participativo, se buscó especificar características de una población específica, en este caso los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez, para luego, determinar las soluciones a la problemática en el marco del trabajo conjunto, y el cumplimiento del objetivo general: fomentando los valores éticos y morales en los estudiantes de primaria de la mencionada institución.

### **Enfoque**

Por otro lado, el enfoque escogido para el desarrollo de la ruta investigativa fue el cualitativo, Sampieri (2014), “El enfoque y los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos” (p.8). La investigación no desea determinar datos precisos, numéricos o algún tipo de porcentajes, sino observar las diferentes respuestas y comportamientos de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa de Gutiérrez, en cuanto al aprendizaje para lograr fomentar los valores éticos.

## **Población y Muestra**

La población hallada en Institución Educativa de Gutiérrez, la cual está ubicada en el municipio de Gutiérrez, departamento de Cundinamarca, que limita con los municipios de Une, Fosca, Guayabetal, departamento del Meta y el Distrito Capital, los cuales se encuentran en estrato uno y dos, son personas netamente campesinas, dedicadas a la agricultura, especialmente a la simbra de frijol, producto representativo del municipio, la mayoría de los hogares no tienen familias biparentales. La población universal son los estudiantes de primaria del grado primero a quinto que asciende a 80 estudiantes. La muestra hallada son 27 estudiantes del grado cuarto, los cuales oscilan en las edades de los 8 a 12 años.

## **Instrumentos de Recolección de Información**

### ***Triangulación***

Dentro del enfoque cualitativo se realiza una triangulación entre la entrevista inicial, que se aplicó para realizar un diagnóstico a la población objeto de estudio, la observación directa que se aplica durante todo el proceso de proyecto, permitiendo describir de forma cualitativa los comportamientos, conductas y actitudes de la población, y la entrevista final, la cual permitió identificar que tan significativa fue la propuesta para los estudiantes, estos tres instrumentos de recolección de información permitieron desde diferentes ángulos comprender y concluir sí, se alcanzó el objetivo propuesto, si fue de impacto esta propuesta en la Institución educativa de Gutiérrez.

### ***La Observación Directa***

Para realizar el análisis cualitativo durante el proceso de la aplicación del proyecto se utilizó la observación directa, la cual permitió realizar un registro visual de las diferentes situaciones que se presentaban, describiendo los acontecimientos pertinentes en el diario de campo, según Fernández y Batista expresan que: “la observación directa consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta” (p. 316) por lo anterior se afirmó que el realizar la observación directa, permitió comprobar los

comportamientos y actitudes de los estudiantes, antes durante y al final del proceso de la aplicación del proyecto, también combinar la observación directa con las entrevistas aseguro una mayor validez o credibilidad de la información. Donde se hace un análisis de datos en forma cualitativa, la cual se encuentra estructurada en la fase 4.

### ***Entrevista***

Para la recolección de información de la población objeto de estudio, se aplicó las entrevistas abiertas al inicio y final del proceso investigativo. Según Hernández, y otros (2010), “Las entrevistas abiertas se fundamentan en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla” (p. 454). En este proceso se fue analizando la información cualitativa, a través de la observación directa, donde el investigador fue conduciendo las preguntas por medio de una conversación abierta sin coartar respuestas que pueda proporcionar el informe.

### ***Herramienta: CLASSCRAFT***

Según la página oficial la herramienta tecnológica Classcraft es un juego de rol educacional gratis online en el que profesores y alumnos juegan juntos durante la clase. Al usar muchas de las convenciones que tradicionalmente se encuentran en los juegos de modernos, los alumnos pueden subir de nivel, trabajar en grupos y ganar poderes que tienen consecuencias en el mundo real. El juego, que sirve como opción lúdica en cualquier curriculum de curso, transforma la experiencia de aprendizaje de manera divertida durante todo el año escolar. Es de resaltar que la aplicación ofrece herramientas lúdicas no solo para propiciar el entretenimiento desde el uso de las aplicaciones tecnológicas; sino al mismo tiempo abre las posibilidades a desarrollarlo en un marco pedagógico en el cual se fundamente en la fomentación de los valores éticos y principio morales en los niños.

Se escogió esta herramienta como respuesta a los nuevos mecanismos de enseñanza – aprendizaje desarrollada por los estudiantes y profesor, como habíamos mencionado anteriormente las nuevas tecnologías son una variable que se ha convertido en un elemento

más para nuestro quehacer cotidiano, en palabras de NarabaWorld (2010), se puede afirmar, que día tras día los medios tecnológicos van actualizando, como educadores se debe fortalecer los diferentes conocimientos, apoyados en las diferentes herramientas digitales, para que su aprendizaje sea más dinámico y lo disfruten, tanto en la escuela como en la casa. La tecnología es parte de sus vidas, algo natural para ellos. Y una necesidad esencial en sus futuros trabajos, así que cuanto antes empiecen a utilizar y cuanto antes les eduquemos en su uso adecuado, mejor para todos.

## **Procedimiento**

A continuación, se determinó las fases que las cuales dieron respuesta a los objetivos propuestos del proyecto, estas están estructuradas en cuatro fases, donde se dio una explicación acerca de los momentos más relevantes del proceso investigativo.

### **Fase 1: Caracterización de los Estudiantes.**

Mediante la aplicación de entrevistas abiertas iniciales y la observación directa a la población, se analizó de forma cualitativa los comportamientos y aptitudes de cada uno de los estudiantes, para así realizar un diagnóstico el objeto de estudio, dónde se evidenció la realidad educativa, cuáles son los comportamientos y conceptos que tienen los alumnos acerca de los valores éticos principios y morales, al mismo tiempo conocer que medios tecnológicos usan a diario en su familia, de qué modo los aplican en su realidad según el contexto de cada uno de ellos. Dichas actividades se realizaron en razón de introducir el tema al alumnado, con el fin de familiarizar a la población objeto de estudio al proyecto aplicado, y sea de un mejor recibimiento la aplicación de la propuesta pedagógica basada en la herramienta lúdica: Classcraft. Dicho análisis se encuentro en la fase 4, análisis de los resultados.

### **Fase 2: Construcción de Actividades Lúdicas.**

#### ***Momento 1: Introducción a la Aplicación***

Dando respuesta al segundo objetivo y permitiendo que la población objeto de estudio tengan una mejor claridad sobre las actividades a trabajar, se continuó con la explicación acerca de la herramienta lúdica: Classcraft.

A continuación, una serie de imágenes para una mayor explicación de la herramienta.

## Figura 1

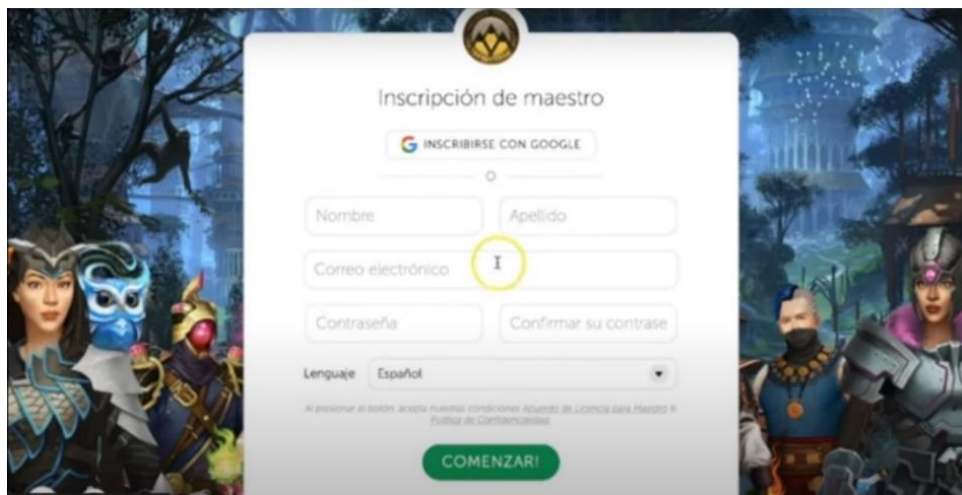
*Introducir la información de los alumnos.*



*Nota.* Suscripción a la plataforma. Tomado de la página classcraftf.

## Figura 2

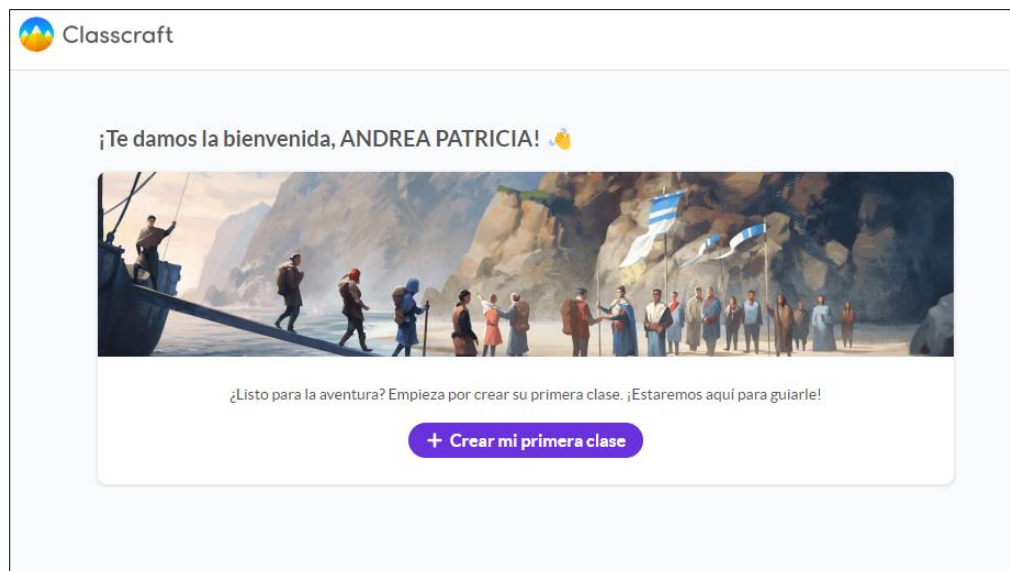
*Inscripción a la herramienta classcraft.*



*Nota.* Inscripción de grupos a la plataforma Classcraft. Tomado de la página classcraftf.

### Figura 3

*Introducir la información de los alumnos*



*Nota.* Bienvenida a la plataforma Classcraft. Tomado de la plataforma Classcraft.

### **Momento 2: Construcción de la Propuesta**

Seguido a lo anterior, se construyeron las actividades lúdicas como estrategia pedagógica usando la herramienta tecnológica: Classcraft, con el fin de fomentar los valores éticos y principios morales en los estudiantes de la I.E.D de Gutiérrez.

A continuación, se presenta cada una de las actividades construidas.

**Actividades Lúdicas Como Estrategia Pedagógica.** En adelante se muestra la propuesta pedagógica que se elaboró para los estudiantes de primaria de la I.E. de Gutiérrez.

### **Tabla 2**

*Actividad 1: Videos: Educando en Valores éticos y principios morales.*

---

#### **ACTIVIDAD 1: VIDEOS: EDUCANDO EN VALORES.**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 2 horas

---

---

**Objetivos:**

Introducir en los conceptos de los valores éticos y principios morales, a la población involucrada en el proceso investigativo de primaria, de la I. E. de Gutiérrez, para iniciar la familiarización de estos con el tema centro de nuestra investigación

Actividad: Videos: educando en valores.

1. Visualización de los videos sobre educación en valores, podría repetirse su omisión al menos 2 veces.
2. Iniciar una charla con los estudiantes acerca de lo que se vio en los videos. (análisis literal)
3. Luego de establecer que los estudiantes captaron las ideas del video, se inicia una conversación acerca de la importancia de la aplicación de los valores en el entorno, cabe resaltar que por parte de la investigadora se dará una explicación acerca de los valores y principios éticos.

Recursos:

- Video: “El mejor vídeo para educar en valores y cooperación. Para profesores y alumnos”
- Video: valores para todos - ¿que son los valores?
- Video been
- Salón (espacio físico)
- Link videos:  
<https://youtu.be/5pUmAOTQqCg>  
<https://youtu.be/xhgWC5vqqyl>

Evidencia:

Fotografías

---

*Nota:* explicación sobre valores éticos y principios morales.

**Tabla 3**

*Actividad 2: Mis Cualidades y Aspectos a Mejorar.*

---

**ACTIVIDAD 2: MIS CUALIDADES Y ASPECTOS A MEJORAR**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 1 hora

Objetivos:

Discernir sí para la población involucrada en el proceso investigativo, ha quedado claro los conceptos básicos acerca de los valores éticos y principios morales.

|  |                |
|--|----------------|
| Actividad:   | Recursos:      |
| Juego: Mis cualidades y aspectos a mejorar".   |                |
| 1. Esta dinámica grupal trata de que los alumnos reconozcan en sus compañeros sus cualidades y aspectos a mejorar, para esto cada uno de ellos tendrá una hoja con un cuadro donde esta expresado lo anterior, ira pasando la hoja, la cual llevara su nombre" y cada uno de sus compañeros consignara en esta lo que considera correspondiente. Cabe resaltar que se les recordó que cada aspecto que se escribiera a su compañero, lo realizaran con el mayor respeto y honestidad | Salón de clase |
| Evidencia:   |                |
| Fotografías  |                |
| <i>Nota:</i> se explica la metodología de la actividad.  |                |

#### Tabla 4

*Actividad 3: Juguemos a las Emociones.*

| <b>ACTIVIDAD 3: "JUGUEMOS A LAS EMOCIONES"</b>  |          |
|---|----------|
| Institución:  |          |
| Institución Educativa Gutiérrez   |          |
| Tiempo:   |          |
| 1 encuentro; 1 hora   |          |
| Objetivos:  |          |
| Disminuir emociones que afectan sus relaciones consigo mismo y las demás personas, en la población objeto de estudio. |          |
| Actividad:  | Recursos |
| Juego: juguemos a las emociones   |          |

- 
1. Es necesario la organización de los alumnos en mesa redonda en toda el área del salón, seguido de ellos se ubicó un muñeco en el centro de todos los alumnos, una vez prepara el escenario se les explica a los estudiantes la dinámica, estos deben hacer al muñeco lo que posiblemente a ellos les podría hacer llorar y también le comentamos al muñeco las situaciones que nos hacen sentir triste, dolor, rabia, lo que nos inspira miedo.

Evidencia:

Fotografías

---

*Nota:* Descripción de la actividad.

### **Tabla 5**

*Actividad 4: Explicación del Juego Classcraft.*

---

#### **ACTIVIDAD 4: EXPLICACIÓN DEL JUEGO CLASSCRAFT.**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 1 hora

Objetivos:

Explicar a la población objeto de estudio, el desarrollo de la aplicación lúdica: Classcraft.

Actividad:

Introducción al juego Classcraft

Recursos:

1. La docente investigadora procedió a explicar en forma práctica, como interactuar con la aplicación Classcraft y realizar las actividades diseñadas para la mayor comprensión de los estudiantes.
-

- 
2. Se realizó énfasis en cada uno de los encuentros ya realizados en el aula de clase, posteriores y el buen manejo de las herramientas tecnológicas.

Evidencia:

Fotografías – videos – herramienta Classcraft.

---

*Nota:* Descripción de la actividad.

## **Tabla 6**

*Actividad 5: Introducción a Classcraft.*

---

### **ACTIVIDAD 5: INTRODUCCIÓN A CLASSCRAFT**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 2 horas

Objetivos:

Propiciar a través del uso de la aplicación: Classcraft, la fomentación de los valores éticos y principios morales en la población objeto de estudio.

Actividad:

Introducción a Classcraft.

Recursos:

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se creó la clase: en la plataforma: “Classcraft”; esta estuvo direccionada a la fomentación de los valores éticos y morales del estudiante.</li> <li>2. Se añadió los datos de los estudiantes (muestra seleccionada para el proceso investigativo).</li> <li>3. Se desarrolló el primer encuentro con base al módulo de introducción “el viaje te espera” para añadir los comportamientos que servirán de base para el progreso del juego.</li> </ol> | <p>Sala de sistemas<br/>Computador<br/>Herramienta Classcraft</p> |
|--|---|

Evidencia:

Fotografías – herramienta Classcraft.

---

*Nota.* Descripción de la actividad.

**Tabla 7**

*Actividad 6: capítulo 1: Los Antiguos Despiertan*

---

**ACTIVIDAD 6: LOS ANTIGUOS DESPIERTAN**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 2 horas

Objetivos:

Propiciar a través del uso de la aplicación: Classcraft, la fomentación de los valores éticos y principios morales en la población involucrada en el proceso investigativo.

Actividad:

Recursos:

Los antiguos despiertan

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se desarrolló el segundo encuentro con base al módulo del 1er capítulo “los antiguos despiertan”. Durante esta los alumnos alcanzaron puntos de experiencia y se familiarizaran con el juego.</li> <li>2. Realización del taller propuesto sobre los valores de: la tolerancia y la prudencia</li> </ol> | <p>Sala de sistemas<br/>Computador<br/>Herramienta Classcraft</p> |
|--|---|

Evidencia:

Fotografías – herramienta Classcraft.

*Nota:* Explicación de la actividad.

**Tabla 8**

*Actividad 7: capítulo 2: Llegan Nuevas Caras a la Costa.*

---

**ACTIVIDAD 7: LLEGAN NUEVAS CARAS A LA COSTA**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 2 horas

---

---

**Objetivos:**

Propiciar a través del uso de la aplicación: Classcraft, la fortalecer de los valores éticos y principios morales en la población objeto de estudio.

**Actividad:**

Llegan nuevas caras a la costa

**Recursos:**

1. Se desarrolló el segundo encuentro con base al módulo del 2do capítulo "Llegan nuevas caras a la costa" Durante esta los alumnos ya con puntos de experiencia, pudieron configurar sus perfiles y se abrieron algunas misiones que deben superar, el docente le concedió puntos en medida que este logre los retos.
2. Realización del taller propuesto sobre los valores de: la humildad, la obediencia y la solidaridad.

**Evidencia:**

Fotografías – herramienta Classcraft.

---

Nota: Explicación de la actividad.

**Tabla 9**

*Actividad 8: capítulo 3: Nueva Alianza.*

---

**ACTIVIDAD 8: NUEVA ALIANZA**

---

**Institución:**

Institución Educativa Gutiérrez

**Tiempo:**

1 encuentro; 2 horas

**Objetivos:**

Propiciar a través del uso de la aplicación: Classcraft, la fomentación de los valores éticos y principios morales en la población objeto de estudio.

**Actividad:**

Nueva alianza

---

**Recursos:**

- 
1. Se desarrolló el segundo encuentro con base al módulo del 3er capítulo “nueva alianza” Durante esta se abrieron nuevas misiones que los estudiantes deben superar, el docente le concederá puntos en medida que este logre los retos.
 

|  |                        |
|--|------------------------|
|  | Sala de sistemas       |
|  | Computador             |
|  | Herramienta Classcraft |
  2. Realización de taller propuesto sobre los valores: amistad, honestidad y respeto

Evidencia:

Fotografías – herramienta Classcraft.

---

*Nota:* explicación de la actividad.

### **Tabla 10**

*Actividad 9: capítulo 4: Refugio de la Tormenta.*

---

#### **ACTIVIDAD 9: REFUGIO DE LA TORMENTA**

---

Institución:

Institución Educativa Gutiérrez

Tiempo:

1 encuentro; 2 horas

Objetivos:

Propiciar a través del uso de la aplicación: Classcraft, la fomentación de los valores éticos y principios morales en la población objeto de estudio.

Actividad:

Recursos:

Refugio de la tormenta

1. Se desarrolló el segundo encuentro con base al módulo del 4to capítulo “Refugio de la tormenta” Durante esta se abrieron nuevas misiones que los estudiantes deben superar, el docente le concederá puntos en medida que este logre los retos.
 

|  |                        |
|--|------------------------|
|  | Sala de sistemas       |
|  | Computador             |
|  | Herramienta Classcraft |
  2. Realización de taller propuesto sobre: responsabilidad, perseverancia y gratitud.
-

---

Evidencia:

Fotografías – herramienta Classcraft.

---

*Nota:* Descripción de la actividad.

### **Fase 3: Ejecución de las Actividades, desde el uso de la Herramienta CLASSCRAFT.**

Una vez se construyó la propuesta lúdico pedagógica, se aplicó a la población objeto de estudio, los cuales son los 27 estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez, dicha propuesta compuesta por actividades lúdicas, tuvo como objetivo generar el impacto esperado para fortalecer los valores éticos y principios morales en los participantes del proyecto. Los resultados se evidencian en la fase 4, del análisis de los resultados desde el enfoque cualitativo, teniendo como instrumento de recolección de información la observación directa, y como apoyo documental el diario de campo.

### **Fase 4: Análisis de Resultados desde el Enfoque Cualitativo.**

#### ***Momento 1: Entrevista Inicial***

Al implementar la entrevista inicial a los 27 estudiantes objeto de estudio, se realizó un análisis cualitativo, por medio de la aplicación MAXQDA, utilizando la herramienta visual: nube, a partir de ella surgen la frecuencia de palabras más escritas por cada uno de los estudiantes, posteriormente, se hizo un registro de situaciones, se describieron las conductas, comportamientos, y actitudes de cada uno de ellos. A continuación, se presenta el análisis de la entrevista inicial.

¿Qué concepto tiene sobre valores éticos y principios morales?

En el momento de plantear la pregunta sobre el concepto de valores éticos y principios morales, los estudiantes entrevistados, manifestaron no tener claro esos conceptos, pues aportaban ideas sin tener sentido o simplemente no contestaban diciendo no saber, al realizar un diagnóstico en la población, se puede afirmar, que los estudiantes, que tienen una familia biparental, aportaban ideas más claras sobre los valores y las sustentaban con propiedad acorde a lo preguntado.



¿Por qué cree que es importante fortalecer los valores éticos y principios morales en familia?

A partir de la segunda pregunta, se evidencia en los estudiantes inseguridad, y usan palabras sin coherencia o términos comunes de la sociedad, donde ellos manifiestan que es importante fortalecer los valores éticos y principios morales, para no pelear entre hermanos, y sus padres, no contestar de mala forma, hacer caso a sus padres.



*¿Cómo practican los valores éticos y principios morales en familia y en la escuela?*

En la tercera pregunta los estudiantes vuelven a tenerlos mismos argumentos de la pregunta dos, agregando con algunas acciones como ayudando a los oficios de la casa, no

discutir con la mamá, donde se evidencia la inseguridad por la temática y pidiendo ayuda al docente de que palabras son las correctas para contestar.



¿Cuáles valores considera que son importantes practicar en la vida diaria?

Los estudiantes manifiestan no tener claro el concepto de valores, donde se observa que tienen dudas y responden ideas al azar, repitiendo los mismos conceptos dados en las preguntas anteriores.



¿Qué herramientas tecnológicas usan en familia?

En esta pregunta la mayoría sonríen, manifiestan que la herramienta más utilizada en familia es el celular, seguido por el televisor y por último el computador, el cual tiene poca accesibilidad las familias con bajos recursos.



¿Considera qué es importante el uso del internet en la actualidad?

Ellos respondieron que sí, es importante, porque se puede tener acceso a ver películas, jugar y ver diferentes videos que son llamativos para ellos, muy pocos respondieron que era para tener una forma más fácil a investigar sus tareas.



¿Cree que es importante usar las tecnologías en familia? ¿Porqué?

En esta pregunta la mayoría de los estudiantes responden que es importante, porque están más cerca de las familias y amigos que están distantes, al realizar diferentes llamadas como por teléfono y por WhatsApp sin embargo, otros opinan que las tecnologías absorben mucho tiempo y el compartir en familia ya no es igual, se ha acabado la interacción con los miembros del hogar.



¿Cuánto tiempo del día dedica al uso de las tecnologías?

La minoría los estudiantes comentaban que sus padres les restringían el tiempo en las tecnologías, que aprovechaban los momentos libres en las diferentes escuelas de formación, otros comentaban que cuando se encontraban solos se dedicaban a jugar, chatear con sus amigos o ver televisión sin tiempo era ilimitado.



¿Conoce alguna plataforma digital que ayude a fortalecer los valores éticos y principios morales en las relaciones con sus compañeros, familia y social?

En esta pregunta la mayor parte de los estudiantes respondieron, que no saben que son plataformas, algunos responden en forma de pregunta, ¿el celular para realizar llamadas por el WhatsApp? ¿el Facebook para observar las fotos que suben los familiares?, donde se puede concluir que los estuantes desconocen términos tecnológicos, así hagan uso de ellos.



¿Cree que usar plataformas digitales fortalece los valores éticos y principios morales?

Sería muy interesante trabajar y aprender por medio de las herramientas digitales, “que chévere” respondieron algunos, pero en la Institución sería muy difícil porque no hay suficientes equipos e igualmente no se tiene acceso de internet constante, se evidencia la desilusión que manifiestan los estudiantes por la falta de cobertura y las malas administraciones que hay en el país.



**Momento 2: Análisis e Interpretación de Resultados Arrojadados por la Observación directa.**

Con el fin de responder al objetivo principal del presente proyecto aplicado, mediante la observación directa, se tomó apuntes en el diario de campo, de los momentos más representativos durante el proceso de la aplicación del proyecto, posteriormente se realizó el análisis e interpretación de los resultados, a partir de las actividades propuestas. Donde se explica de forma cualitativa las conductas, comportamientos, aptitudes de la población objeto de estudio.

Durante el proceso de la aplicación del proyecto se realizaron 10 actividades, las con el fin de dar respuesta a los objetivos del proyecto.

**Actividad. “Videos: Educando en Valores”.** Antes de iniciar con la primera actividad: “videos: educando en valores”, se realizó una introducción explicativa de lo que se trata el proyecto, al mismo tiempo contextualizaron a los estudiantes acerca del trabajo requerido y sobre los objetivos a alcanzar, cabe resaltar una respuesta asertiva y receptiva por parte de los alumnos; luego de las explicaciones básicas se procedió a ubicar a los alumnos en el salón de sistemas para visualizar los dos videos: “El mejor vídeo para educar en valores y cooperación. Para profesores y alumnos” Y “valores para todos - ¿que son los valores?”, una vez su reproducción, los educandos se organizaron en una mesa redonda para iniciar la retroalimentación de lo visto en las proyecciones, seguida de algunas reflexiones por parte de la investigadora.

Al comienzo de las interacciones con los estudiantes y sus manifestaciones, sus comentarios los hacían parecer personas muy correctas, llenas de virtudes. Sin embargo, al obtener más confianza durante la actividad, reconocieron la falta de compromiso con sus: tareas escolares y compromisos en el hogar, al igual incluyeron reflexiones tales como preferir el juego en lugar de realizar los deberes académicos. Del mismo modo, se evidencia que por parte del alumnado no se tiene claro el concepto de cada valor; para finalizar se relacionó la

práctica de valores en nuestros antepasados a comparación con los contemporáneos y así se reconoció una práctica de los valores sobresaliente de estos, es decir, se evidenciaba el respeto, la solidaridad y la formación moral en nuestros antecesores.

Con la anterior actividad se determinó la importancia de formar en valores, en este caso, por medio de las herramienta digitales, las cuales generan una mejor apreciación por parte de los alumnos, se convierte en imperativo el reconocimientos de los valores por parte de los niños y niñas no solo de los que se están siendo base de nuestro estudio investigativo, sino de todos, dado que al llevar a cabo este tipo de actividades se logra un actitud reflexiva en ellos para iniciar un trabajo sobre sus principios y valores éticos, pues se evidencio en la forma que reconocen sus errores cotidianos como la falta de responsabilidad en tu quehaceres cotidianos, al mismo tiempo de determina el claro aporte que tiene las experiencias de los antepasados en las nuevas generaciones, estos últimos reconocen las forma en como sus antecesores estaban formados en buenos principios éticos y son veedores que en la actualidad se han perdido paulatinamente dichas costumbres éticas.

**“Mis Cualidades y Aspectos a Mejorar”**. Esta dinámica grupal trató de que los alumnos reconozcan en sus compañeros sus cualidades y aspectos a mejorar, para esto cada uno de ellos tiene una hoja con un cuadro donde esta expresado lo anterior, se pasó la hoja, la cual llevaba su nombre” y cada uno de sus compañeros consignaron en esta lo que considera correspondiente. Cabe resaltar que se les recordó que cada aspecto que se escribiera a su compañero, lo realizaran con el mayor respeto y honestidad.

Luego de dar paso a la socialización de la actividad durante su aplicación se evidencio varios aspectos: una de estas es que se notaron: concentrados y comprometidos, al mismo tiempo demostraron curiosidad, pues trataban de leer los comentarios de sus compañeros, pero al acumularse hojas no lo lograban, también se evidencio que algunos alumnos no sabían que escribir y se demoraban en responder, una vez finalizada la actividad se reflejó que algunos se sintieron inconformes con sus comentarios. Durante la reflexión de la actividad, los

estudiantes manifestaron estar muy nerviosos, se sentían temerosos al escribir los aspectos a mejorar de sus compañeros al pensar que no se sintieran conformes, inclusive algunos sintieron sentimiento de ira ante los propuestos, pero a la vez alegría por las cualidades resaltadas.

Con base a lo anterior, se resaltó el valor de la tolerancia, en el marco de la aceptación de las observaciones directas o consejos dados por: compañeros, amigos o familiares, los cuales ayudaron a formarnos y ser mejores personas en cualquier ámbito social, se evidencia entonces que dicha actividad abre la puerta a que los educandos logren aceptar los aspectos que deben mejorar, aun cuando sientan inconformidad y descontento, pues luego de una periodo reflexivo determinan que si pueden seguir mejorando en los aspectos propuestos, al mismo tiempo también se determina que en ocasiones se juzga sin juicios concretos, lo que también se destaca dado la importancia de conocerse a sí mismo y formar una personalidad y carácter individualizado y centrado, es de resaltar que lo anterior hace parte de los valores y principio como individuo, es decir con nosotros mismos.

Por otro lado, se nota el regocijo de los estudiantes al finalizar la actividad y notar las cualidades descritas, se evidencio ello al escuchar por parte de los educandos: “profe mire que me escribieron que era muy bonita”, “mira profe me escribieron que soy muy simpático” lo anterior, es importante en el marco de fortalecer los lazos de amistad entre los compañeros, de ese modo garantizar ambientes escolares más afectivos y de sana convivencia, sin duda genera la multiplicidad de otros valores sociales, como: la solidaridad, el compañerismo, la amistad, el respeto y la tolerancia.

**Actividad: “Juguemos a las Emociones”.** Para esta actividad fue necesario la organización de los alumnos en mesa redonda en toda el área del salón, seguido de ellos se ubicó un muñeco en el centro de todos los alumnos, una vez prepara el escenario se le explica a los estudiantes la dinámica, estos deben hace al muñeco lo que posiblemente a ellos los

podría hacer llorar y también le comentamos al muñeco las situaciones que nos hace sentir triste, dolor, rabia, lo que nos inspira miedo.

Esta actividad se realiza con el fin de que los estudiantes dejen salir sus miedos, sus tristezas y angustias. Cabe resaltar que les llamó demasiado la atención en el momento de la explicación de la actividad y más motivados al ver el peluche.

Al momento de dramatizar, manifestaron pena, miedo, un caso en especial fue de una niña caracterizada por ser extrovertida, esta ha llevado una vida algo completa dadas las situaciones en su hogar y personas cercanas, ella fue la primera en salir y expresó sus emociones, pero, llegó en un momento que se le cortó la voz y no pudo continuar, luego de otros turnos, solicitó volver a salir para lograr expresar muchos sentimientos reprimidos. De hecho, no lo hizo sola, fue acompañada por otra compañera (prima) fue un momento emotivo dada la circunstancia de los dos núcleos familiares a las pertenece las niñas gracias a esta actividad y a pesar de las diferencias se confirmaron su amistad y se prometieron que nada lo destruiría. Dado lo anterior, se evidencia una gran empatía de los alumnos hacia esa actividad, se nota entonces la fomentación de algunos valores como la amistad o el amor entre los congéneres, de ese modo, en otras participaciones de los estudiantes manifestaron: tristeza por los regaños o maltratos físicos en sus hogares, sin embargo otros comentaron situaciones muy diferentes, de lo cual se determina las grandes diferencias que existe entre los diferentes contextos familiares, lo cual conlleva a diferentes formaciones en valores y principios de los educandos, es de resaltar que el escenario de estos produce distintas necesidades y perspectivas y se ve reflejado en la adquisición y desarrollo de formación ética frente a los prospectos de vida, concretamente en un hogar donde la convivencia es buena y regular se podría ver fomentado valores como la comprensión y el respeto, diferentes a otros contextos donde la relación familiar no sea saludable.

Por lo general todos los estudiantes manifestaron que se sentían tristes por los continuos regaños y maltratos físicos cuando no hacían las diferentes actividades bien, dos

estudiantes manifestaron ser felices; ya que en su hogar se mantenía buena armonía y las diferentes situaciones incómodas que se les presentaban no les afectaba.

### **Actividades donde se involucra la Herramienta: Juego Classcraft.**

#### ***Explicación del Juego e Introducción del Juego***

Ahora bien, después de las actividades anteriores, las cuales sirvieron como introductorias al trabajo sobre la fomentación en valores éticos y morales en los estudiantes de la investigación, se procedió a dar a conocer la plataforma o herramienta Classcraft. Se evidencia en los alumnos: actitudes receptivas y de aceptación frente a la herramienta, lo que beneficia altamente el desarrollo de la propuesta pedagógica desde el momento de la interacción con el juego, por otro lado, es evidente lo motivador que fue para los estudiantes, dadas la poca o nula aplicación de este tipo de estrategias en el diario de sus quehaceres académicos, ya sea por la accesibilidad a los equipos, el poco acceso al internet, la falta de aulas especializadas o a las condiciones de vida de los mismos.

Durante la explicación y a primera actividad de introducción que ofrece la plataforma, los estudiantes se mostraron realmente muy atentos y analíticos frente a las instrucciones de cada paso a seguir en pro del desarrollo del juego. Cabe resaltar que en el transcurso de la actividad de: introducción a Classcraft, se determinaron las diferentes dinámicas del juego y de las siguientes actividades a realizar, tal como los criterios o características de las mismas, como: tiempo que tendrían para desarrollarlas, los comportamientos a trabajar, los cuales tienen como fin la fomentación de los valores éticos y morales que se fortalecerán en cada una de los siguientes encuentros, al mismo tiempo se les aclaró acerca de los “poderes”, estos son una especie de beneficios que los educandos pueden lograr si cumplían con los objetivos del correspondiente encuentro y las consecuencias que tendrían tanto en forma individual y grupal. Al finalizar las actividades surgieron preguntas por parte del estudiantado, tales fueron: ¿Qué días se van a seguir desarrollando las actividades?, ¿Por cuánto tiempo se llevará a cabo estas

actividades?, ¿se puede descargar en el celular?; gracias a este interés se pudo determinar el entusiasmo de los participantes frente al el uso de la plataforma.

**Actividades: “los Antiguos Despiertan”, “Llegan Nuevas Caras a la Costa”, “Nueva Alianza y “Refugio de la Tormenta”.** En los siguientes encuentros que se propiciaron con los estudiantes, se llevó a cabo las actividades donde los estudiantes interactuaron directamente con el juego: Classcraft, en cada una de estas se fundamentaban unas misiones propias del tema o capítulo de la herramienta (“los antiguos despiertan”, “llegan nuevas caras a la costa”, “nueva alianza y “refugio de la tormenta”). Durante la primera actividad, los estudiantes debían definir: el nombre a su equipo, elegir el fondo del paisaje, escoger el avatar preferido, realizar cambios a su gusto del personajes y elegir poderes; durante esta actividad los estudiantes mostraron empatía frente a la forma de como la plataforma brindaba la oportunidad de definir el estilo de los avatar a los gustos de estos, del mismo modo se muestra entre ellos rasgos de buen compañerismo y solidaridad, pues algunos tuvieron algunas dificultades a la hora de la personalización, pero fueron ayudados por algunos que les pareció fácil realizarlo, al mismo tiempo se notó la forma en cómo se produjo una buena comunicación entre todos a la hora de comentar acerca de las novedades de la herramienta, por otro lado, algunos estudiantes se mostraron renuentes en la interacción con otros compañeros de los demás grupos, por lo cual se demuestra que no en todos se vio evidenciado el valor de la tolerancia o la prudencia, es decir en saber aceptar al otro y en el caso de tener un concepto no positivo frente a este, saber la manera correcta de expresarlo, por lo cual se desarrolla el taller correspondiente propuesto, posteriormente llevar a cabo la socialización con el fin de reforzar dichos valores.

Con respecto a la siguiente actividad, fue necesario trabajar en los valores de: la humildad, la obediencia y la solidaridad; dado que el trabajo debía se cooperativo, al mismo tiempo que los estudiantes siguen instrucciones precisas para su desarrollo; al respecto se logra evidencias varios instantes que fueron aprovechados para reforzar los principios éticos,

ejemplo: en el momento que uno de los educandos rechazó a uno de sus compañeros por motivos personales dentro de la dinámica del juego, se aprovechó para resaltar los valores de la solidaridad y la humildad, focalizando la enseñanza en la importancia de aprender a trabajar con todos sus compañeros sin importar sus aspectos personales, actitudes y de comportamiento. A parte de lo anterior se evidencio que el encuentro dinamizo en el entusiasmo de los alumnos por llevar a cabo la actividad que ofrecía la plataforma, también se dictamino como los niños pueden abrir espacios de solidaridad en muchos escenarios, pues la mayoría de estos se mostraron receptivos a sus compañeros para explicar detalles que quizás no quedaban claros para todos, con esto se determina la importancia que tiene la fomentación de los valores éticos y principios morales en los niños en pro de formar más personas integras en la sociedad. Se finaliza con el desarrollo del taller enfocado en los valores: solidaridad, humildad y obediencia, para su resolución fue sencillo ya que tenían claro los conceptos, en especial la solidaridad.

En relación con el siguiente encuentro o actividad, esta se fundamentaba igualmente en el cumplimiento de una misión predeterminada por la plataforma, con algunos ajustes de la parte investigadora para seguir insertando en estas: la fomentación de los valores éticos y principios morales, durante su desarrollo se pretendía evaluar los comportamientos de la amistad, honestidad y respeto. Al inicio de esta los estudiantes debían estar atentos al video explicativo o de introducción, luego a las instrucciones de la misión, la cual trataba de darle finalización a un cuento allí descrito y que carecía de desenlace. Ahora bien, en el transcurso de la misma se evidencio el compromiso con el desarrollo de la actividad, evitando los puntos negativos, es de resaltar que la mayoría de grupos se mostraron comprometidos, por otro lado, se dejó ver el apoyo entre los participantes de cada equipo para lograr le propuesto, de lo que se evidencio un buen grado de amistad y respeto hacia la actividad sugerida por la docente, además de lo anterior, decidieron dedicar el suficiente tiempo a perfeccionar su escrito y aunque se notaba la cooperación entre grupos, no se evidencio en ningún momento copias o

trampas, lo que permite notar la honestidad a la hora de trabajar. Sin embargo, no para todos ocurrió lo mismo, pues otros dedicaron su tiempo a dialogar entre ellos, sobre temas que no iban a lugar, evidenciando la falta de compromiso y respeto, de hecho, algunos de estos quisieron agregarse a grupos que ya habían terminado el cuento, con el fin de aprobar la misión, algo que no fue permitido.

Una vez terminado los diferentes talleres, se procedió a socializar las actividades aplicadas por medio de una entrevista, la población objeto de estudio interactuó de forma abierta, sin miedos, ni temores y sin timidez, dialogando sobre los valores éticos y principios morales trabajados durante el proceso de la investigación, donde se realizó una socialización enfatizando en el respeto, el compromiso, la amistad y la honestidad frente a lo visto durante los diferentes encuentros. Se enfatizó en los valores a mejorar, al mismo tiempo se llevó a cabo la socialización de los puntos logrados por cada uno de los grupos que realizaron las actividades, resaltando el trabajo cooperativo, la responsabilidad y la perseverancia en cada una de estas, sin olvidar el valor de la gratitud, el cual fue predominante, pues en varias ocasiones de ayuda mutua, se evidenciaba entre los estudiantes, cabe resaltar que no todos los estudiantes o grupos lograron puntos, pues su grado de responsabilidad y perseverancia fue bajo, a lo cual se resaltó la importancia de sobresalir responsablemente frente a las tareas que se asignan, ante lo anterior, los educandos comprendieron sus fallas, mostrando arrepentimiento, lo que demuestra la fomentación de los valores éticos y principios morales, desde la reflexión de lo fallado o no alcanzado por motivos de actitud.

Igualmente se dialogó sobre la interacción con la plataforma Classcraft, donde se resalta que es una estrategia de enseñanza aprendizaje muy divertida, pues ellos aprendieron de manera significativa, se sentían apoderados con cada uno de los personajes que habían elegido al realizar las diferentes misiones, trabajando con más esfuerzo, compromiso, responsabilidad, cooperativismo, honestidad y siempre resaltando las palabras gratitud y amor,



se permitía tener una sana convivencia tanto en la familia como en la escuela, aprendían a ser tolerantes, honestos y responsables.



¿Cómo practican los valores éticos y principios morales en familia y en la escuela?

A comparación de la entrevista inicial, la población objeto de estudio ya tenían más claro los conceptos, respondiendo que es importante fortalecer los valores éticos y principios morales, para no discutir en familia por situaciones que no tienen sentido, saber expresar sus sentimientos, no ser niños desobedientes, respetar y ser respetados, colaborar en casa y tener una familia más unida.



¿Cuáles valores considera que son importantes practicar en la vida diaria?

En esta pregunta la población objeto de estudio, en su mayoría se expresaron con seguridad, más coherente, comentando que los valores más importantes que se deben

practicar en la vida diaria, es la responsabilidad, respeto, amor, decir las gracias y pedir el favor.



¿Qué herramientas tecnológicas usan en familia?

Teniendo en cuenta la entrevista inicial vuelven a responder que es el celular, el televisor, el computador o table, sin embargo, ya justifican, que aquellos elementos les sirve no solo para realizar llamadas o chatear, si no también son fuentes donde pueden buscar información necesaria para sus actividades, como investigar tareas, jugar aprendiendo, y ver programas o documentales en familia.



¿Considera qué es importante el uso del internet en la actualidad?

La población objeto comentaron: claro que es muy importante en la actualidad, pues ahora las personas están más conectados a las redes sociales, al igual en ellas se encuentra

información, que sirve para investigar las tareas, unir lasos entre las familias que se encuentran lejos por medio de las llamadas, pero también van a estar en el mismo nivel de conocimientos con los niños o personas que viven en las ciudades o lugares más desarrollados, pero se sigue insistiendo en la necesidad de dotación de equipos, en la institución.



## Conclusiones

Se logró concluir que gracias a los métodos de observación directa cualitativa se caracterizó a la población de estudiantes de grados de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez, esta contribuyó de manera significativa para especificar los contextos familiares y sociales de alumno en el marco de buscar los valores éticos y principios morales que implícitamente practican en sus quehaceres cotidianos, al mismo tiempo se evidencian varios aspectos a tomar en cuenta en el transcurso de las actividades, dada algunas vivencias personales de alumnos o alumnas.

Por otro lado, se concluye que el diseño de las actividades lúdicas usando la herramienta CLASSCRAF para fortalecer los valores éticos y morales en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez, fue llevada a cabo con éxito y tomando en cuenta el contexto de los alumnos y al mismo tiempo el escenario de escuela rural donde se encuentra ubicada la población base del estudio, la realización de la propuesta se basó en la fomentación de los valores éticos y morales de los niños con el propósito de fortalecerlos en ellos y propiciar su aplicación de manera inherente en sus actividades cotidianas.

Además, se destacó que con la aplicación del proyecto, donde se diseñaron actividades lúdicas, se usó en gran medida la herramienta CLASSCRAF, la anterior es un juego académico, es decir, permite que los alumnos ejecuten varios retos durante el proceso y a su vez pueden ganar premios que serán usados en la realidad de las clases, se propició que dichos retos, los cuales se pudieron crear, fueran acordes a la fomentación de los valores éticos y morales en los niños, todo con el propósito de hacerlos evidentes para los educandos y terminar fortaleciéndolos.

Para finalizar, se determina que durante la realización del análisis cualitativo en cuanto a los resultados de la propuesta pedagógica de actividades lúdicas usando la herramienta CLASSCRAF aplicada en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez,

se obtuvo una respuesta receptiva por parte de los alumnos y al mismo tiempo asertiva en cada una de las actividades, estos demostraron un buen nivel de apatía frente a los juegos, lo cual permitió cumplir de manera efectiva el proceso de las mismas, por consiguiente fomentar los valores éticos y morales.

Siguiendo con lo anterior, durante las reflexiones se evidencia el valor de la honestidad de los educandos que reconocen sus antivalores y desean convertirlos en buenos valores, asimismo fue claro que existe en los niños una oprima comprensión de este tipo de actividades, pues en el caso particular de dos alumnas que son primas (separadas por discrepancias entre los dos núcleos familiares) se apreció como a pesar de las diferencias están prefieren no dejar de lado sus lazos y practicar el valor de la amistad el respeto.

### **Recomendaciones**

La investigación de tipo cualitativo, ha logrado determinar que es importante formar a los estudiantes en valores éticos y principios morales desde la primaria, o, es más, desde sus primeros años de vida, pues asimilan a valorar correctamente la realidad, familiar, escolar y social, siendo personas respetuosas, responsables y aprenden a solucionar cualquier conflicto por medio del dialogo.

El educar con valores éticos y principios morales permite a los niños desarrollar habilidades intelectuales, talentos que crezcan de forma integral, convivan armónicamente con los demás y tengan una vida feliz.

En cuanto al uso de las herramientas tecnológicas y de información en los contextos educativos del país bien sea en el plano urbano o rural, este podría ser de gran ayuda para futuros proyectos, en este orden de ideas, se hace la recomendación de incluir las herramientas digitales que contribuyan a este tipo de intervenciones en el interior de cualquiera institución educativa, dado que se reconoce la importancia de plataformas tecnológicas para facilitar y fomentar el conocimiento académico de los estudiantes en la actualidad.

### Referencias Bibliográficos

- Álvarez, L. J. (2017). *Modelo de aprendizaje “aprendiendo a pensar sobre lo que se aprende”*.  
[https://www.researchgate.net/profile/Leydi-Ruiz-Alvarez/publication/317356013\\_Modelo\\_de\\_aprendizaje\\_aprendiendo\\_a\\_pensar\\_sobre\\_lo\\_que\\_se\\_aprende/links/59360a1f45851553b60908d5/Modelo-de-aprendizaje-aprendiendo-a-pensar-sobre-lo-que-se-aprende.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Leydi-Ruiz-Alvarez/publication/317356013_Modelo_de_aprendizaje_aprendiendo_a_pensar_sobre_lo_que_se_aprende/links/59360a1f45851553b60908d5/Modelo-de-aprendizaje-aprendiendo-a-pensar-sobre-lo-que-se-aprende.pdf)
- Barriga, F. D. (2009). TIC y competencias docentes del siglo XXI. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39058810/LASTIC20-libre.pdf?1444355587=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLASTIC20.pdf&Expires=1689905921&Signature=ZIdao7RbF3EethRB8olk2h97X-ZoRTVVfQspZgArzNoi0jC8bCDitkA-HvIHtFPWrEANTzCFLDI468r9Rf0JF6-aX2d2Vm0ywpcakYLNu0z-2fIRNRSIDWYJi~wmtwdZcAPViJcTrFdIzMSUXvqxjQNaWtNoHnr-A3e9UP4MddVSlqqBfCsuxQ1xpY7M9r9pHBeFHN0f5CuruJMUZ5SECynVHnPZ6VQCduaws72M6ODtI2S9dfZ5JCh7ItlScIjNAIm3A2AGmeeveM5pFC--j9siEPY8VUVq3g1~eWYKJ6JpGb2JVSx~zrq7p9JZvjwG1QCirkOuhweEMI0tCYT8Q\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=138](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39058810/LASTIC20-libre.pdf?1444355587=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLASTIC20.pdf&Expires=1689905921&Signature=ZIdao7RbF3EethRB8olk2h97X-ZoRTVVfQspZgArzNoi0jC8bCDitkA-HvIHtFPWrEANTzCFLDI468r9Rf0JF6-aX2d2Vm0ywpcakYLNu0z-2fIRNRSIDWYJi~wmtwdZcAPViJcTrFdIzMSUXvqxjQNaWtNoHnr-A3e9UP4MddVSlqqBfCsuxQ1xpY7M9r9pHBeFHN0f5CuruJMUZ5SECynVHnPZ6VQCduaws72M6ODtI2S9dfZ5JCh7ItlScIjNAIm3A2AGmeeveM5pFC--j9siEPY8VUVq3g1~eWYKJ6JpGb2JVSx~zrq7p9JZvjwG1QCirkOuhweEMI0tCYT8Q__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=138)
- Batista, M. H. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*, 38(5), 2.  
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- Branda, S., & Pereyra, S. (2018). La investigación cualitativa: Métodos flexibles, apertura a la triangulación y el rol del investigador. *Facultad de Humanidades*.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47061794/La\\_investigacion\\_cualitativa.\\_Metodos\\_flexibles...-libre.pdf?1467833937=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA\\_INVESTIGACION\\_CUALITATIVA\\_METODOS\\_FLE.pdf&Expires=1689906442&Signature=KjFPYS~ibXKDZp3pdvAXLzBo~wrCTPGLNF4Pf6xzJFRGLpX-oJNRweTnOGh1-cqa95FvgxrHZ5GOHZmPAkNv1lmgj-VW0o9k5epKkrpu1bOPnAn-z10~-CCOiw5EMNGBxAi1~5Vn6jRLhm7yfBHxTgnX91cKQCWjoinuFovEmj6bBkoKIFyYrGudtAReehQ02z~wzEe4pAYK9APWZRQ7VsogTyW2IWqYDolg7ANFb~3OKdoz4HYs8Q9iWy26iifkZD9jsEQ1T55fV5IMQ9ePrjOD2eSBjPR-Q4OPHBSJ7GXQ1A~-SJs3ofQjxB~JY~2oMZOnbOuvSdHMTkhHtVg3A\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47061794/La_investigacion_cualitativa._Metodos_flexibles...-libre.pdf?1467833937=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA_INVESTIGACION_CUALITATIVA_METODOS_FLE.pdf&Expires=1689906442&Signature=KjFPYS~ibXKDZp3pdvAXLzBo~wrCTPGLNF4Pf6xzJFRGLpX-oJNRweTnOGh1-cqa95FvgxrHZ5GOHZmPAkNv1lmgj-VW0o9k5epKkrpu1bOPnAn-z10~-CCOiw5EMNGBxAi1~5Vn6jRLhm7yfBHxTgnX91cKQCWjoinuFovEmj6bBkoKIFyYrGudtAReehQ02z~wzEe4pAYK9APWZRQ7VsogTyW2IWqYDolg7ANFb~3OKdoz4HYs8Q9iWy26iifkZD9jsEQ1T55fV5IMQ9ePrjOD2eSBjPR-Q4OPHBSJ7GXQ1A~-SJs3ofQjxB~JY~2oMZOnbOuvSdHMTkhHtVg3A__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y

aprendizaje. *Laureus*, 13(23), 213-234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

Centros Digitales. (2015) Plan de desarrollo consagra Vive Digital para reducir la pobreza, crear empleo y mejorar el Gobierno. *Articulo Ministic. Gov. Co.*

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/Noticias/9220:Plan-de-Desarrollo-consagra-Vive-Digital-para-reducir-la-pobreza-crear-empleo-y-modernizar-el-Gobierno-8203>

Creswell, JW (2012). *Investigación\_ acción.*

[https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion\\_accion.php#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Creswell%2C%20la%20investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n,bienestar%E2%80%9D%20\(2012%2C%20p.](https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Creswell%2C%20la%20investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n,bienestar%E2%80%9D%20(2012%2C%20p.)

Farrell, G (2012). Formación de valores mediante las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista cubana de informática mediada.*

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1684-18592012000200004](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592012000200004)

Flores Cuevas, F. Vásquez Martínez, C. R., & Campos López, H. (2021 diciembre). La formación pedagógica del docente rural con el apoyo de las tecnologías como una herramienta de enseñanza-aprendizaje en el aula. *RIDE. Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22)  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672021000100143&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672021000100143&script=sci_arttext)

González Abril, C. A., & Acosta Tique, E. L. (2015). *Aplicación de las Tic como herramienta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del colegio Nydia Quintero de Turbay IED*. [licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deporte, Universidad libre de Colombia]

<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/657>

González, Y. C., & Contreras, J. P. *El uso de las TIC como estrategia para el desarrollo de las instituciones públicas de educación media: caso instituto educativo departamental rural las mercedes en el grado 10 y 11 en la gran vía*. [programa administración de empresas Santa Marta, Universidad Cooperativa de Colombia]  
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/c496e6cd-f200-47ad-90ed-f0d16ffda011/content>

González, J. A. (2012). La clasificación de los métodos de enseñanza en educación superior. *Contextos educativos. Revista de educación*, (15), 93-106.

Hernández, M., Murillo, H. & Martínez, D. (2018) *Filosofía, valores, ética e identidad*.  
<https://docplayer.es/89126662-Filosofia-valores-etica-moral-identidad.html>

Hernández, N. & Torres, M (2021) *Classscraft como herramienta gamificada para la enseñanza de integración de procesos con tecnologías informáticas*.  
<https://www.udi.edu.co/revistainvestigaciones/index.php/ID/article/viewFile/268/340>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill Educación.

[https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)

Jiménez, B. (2002). Lúdica y recreación. *Colombia: Magisterio*, 42.

<https://es.scribd.com/document/309781330/Ludica-y-Recreacion-Magisterio-PDF>

Loor, M. & Garcia, C. (2020) Uso de las TIC como estrategia de enseñanza para los docentes de Educación General Básica en zona rural. *Dominio de las ciencias*, 6(2) 747-763

<file:///C:/Users/jhons/Downloads/Dialnet-UsodeLasTICComoEstrategiaDeEnsenanzaParaDocentesDe-7504265.pdf>

Lores, D. N., & Matos, M. S. (2017). Redefinición de los conceptos métodos de enseñanza y método de enseñanza de aprendizaje. *EduSol*, 17(60), 26-33.

<https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>

Muñoz, J. J. (2004). Nuevo diccionario de publicidad, relaciones públicas y comunicación corporativa. LibrosEnRed.

[https://books.google.com.co/books/about/Nuevo\\_diccionario\\_de\\_Publicidad\\_Relacion.html?id=r\\_EZpPDqX2cC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.co/books/about/Nuevo_diccionario_de_Publicidad_Relacion.html?id=r_EZpPDqX2cC&redir_esc=y)

Pérez Vargas, A. S., Gil Zuleta, L. F., & Álvarez Gómez, C. Y. (2015). Las tics una herramienta pedagógica para integrar la animación a la lectura en el grado primero A de la institución educativa Cámara Junior sede ciudad Milagro, del barrio la Clarita, en el municipio de Armenia, Quindío. [Licenciado en Pedagogía Infantil, Universidad del Tolima]

<https://repository.ut.edu.co/entities/publication/5342514d-f6be-494c-b498-148d2a01d529>

Rädiker, S., & Kuckartz, U. (2021). Análisis de datos cualitativos con MAXQDA: Texto, audio, video. *BoD–Books on Demand*. <https://www.maxqda.com/es/software-analisis-datos->

*cualitativos?gclid=Cj0KCQjwj\_ajBhCqARIsAA37s0ytsF8cMPXiyWTECwiRi\_swPydG8oWzRh2FO5QfhZxEbcQ\_bKbTdUwaAoscEALw\_wcB*

Rodríguez Barrera, C. (2015). Uso de las TIC para favorecer el proceso de aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual en la Institución Educativa Nicolás Gómez Dávila, Bogotá, Colombia. Estudio de caso. [Maestría en Educación con acentuación en procesos de enseñanza aprendizaje]. Tecnológico de Monterrey.

[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626577/Claudia\\_Rodr%C3%ADguez\\_Barrera\\_.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626577/Claudia_Rodr%C3%ADguez_Barrera_.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n:+las+rutas+cuantitativa,+cualitativa+y+mixta.+McGraw+Hill+M%C3%A9xico&ots=Tj\\_h-Q-qJ\\_&sig=NWLn3UgjUpnTOTJir\\_CoDcN5sKo#v=onepage&q=Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%3A%20las%20rutas%20cuantitativa%2C%20cualitativa%20y%20mixta.%20McGraw%20Hill%20M%C3%A9xico&f=true](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n:+las+rutas+cuantitativa,+cualitativa+y+mixta.+McGraw+Hill+M%C3%A9xico&ots=Tj_h-Q-qJ_&sig=NWLn3UgjUpnTOTJir_CoDcN5sKo#v=onepage&q=Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%3A%20las%20rutas%20cuantitativa%2C%20cualitativa%20y%20mixta.%20McGraw%20Hill%20M%C3%A9xico&f=true)

Suárez Burgos, G. P. (2020). sistematización de prácticas: Estrategia lúdico-pedagógico, para mejorar el comportamiento inadecuado de los niños y niñas del programa de primera infancia del CDI Guayabal [Doctoral dissertation]. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12965/2/UVDT.EDI\\_SuarezBurgosGloria\\_2020.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12965/2/UVDT.EDI_SuarezBurgosGloria_2020.pdf)

Torres, I. (2019). El uso de las dimensiones del conocimiento para generar aprendizaje significativo en el grado transición de la institución educativa Eustorgio Colmenares Baptista de San José de Cúcuta. *Dialéctica 1*.

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/88/88868003/html/>

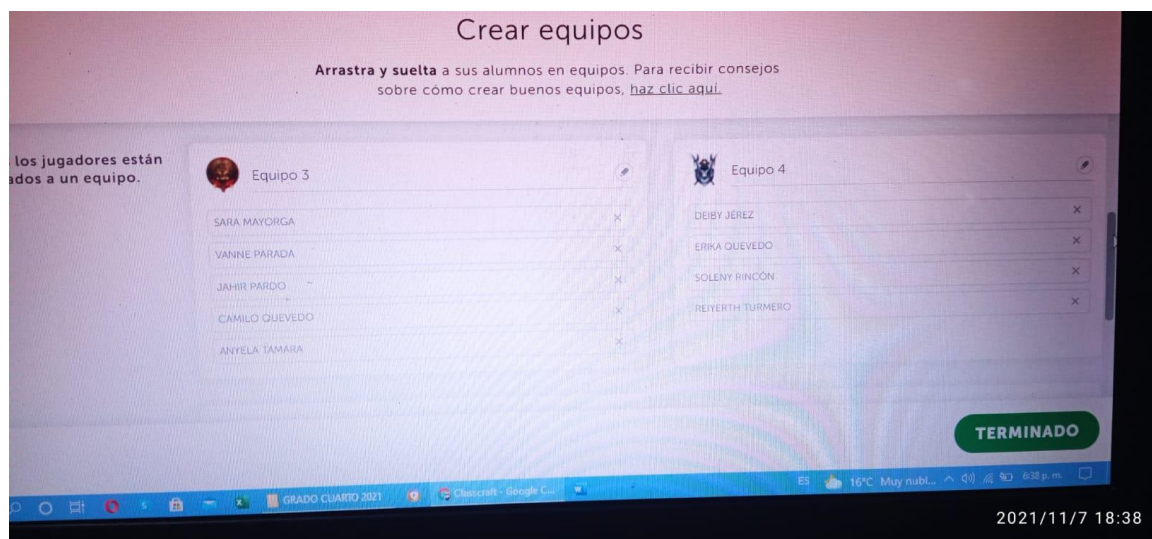


## Apéndice

A continuación, se presenta una serie de imágenes donde se evidencia el proceso que se realiza al momento de ejecutar las actividades, haciendo uso de la herramienta classcraft, para fortalecer los valores éticos y principios morales en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa de Gutiérrez.

### Apéndice A

Docente creando equipos de trabajo.



. Nota: se creación de grupos.

### Apéndice B

Creando avatar para realizar cada misión.



Nota: Fotografía estudiantes creando el avatar.

## Apéndice C

*Evidencias de los alumnos utilizando la plataforma Classcraft*



*Nota: Subiendo puntos.*

## Apéndice D

*Estudiantes en las diferentes misiones*



*Nota: Pasando misiones.*

## Apéndice E

*Talleres sobre los valores desarrollados después de los encuentros.*

### TALLER Amistad, honestidad y respeto

1. **Cuando uno de mis compañeros expresa su opinión en clase y esta no parece ser de mi agrado o pienso que no esto de acuerdo con ella, estoy aplicando el valor de:**
  - a. La amistad
  - b. La tolerancia
  - c. El respeto
  - d. La honestidad
  
2. **Sin darse cuenta uno de mis compañeros dejo olvidado parte de su dinero, olvidado en su silla, al darme cuenta los tomo y me apropio de ellos, aun cuando sé que no me pertenecen, a la vez pienso que no habrá ningún problema, pues no seré descubierto. Estoy incumpliendo el valor de:**
  - a. La humildad
  - b. Justicia
  - c. La honestidad
  - d. Responsabilidad
  
3. **Uno de mis compañeros, ha olvidado la tarea y decide realizarla en la hora del descanso, sin embargo, no alcanzara hacerlo a menos que lo ayude con esta, sin duda no me interesa mucho el descanso por brindarle mi apoyo. En la anterior situación se evidencia el valor de:**
  - a. El amor
  - b. El respeto
  - c. La honestidad
  - d. La amistad

### TALLER Prudencia, compromiso y tolerancia

4. **Es una cualidad que consiste en actuar o hablar con cuidado, de forma justa y adecuada, con cautela, con moderación, con previsión y reflexión, con sensatez y con precaución para evitar posibles daños a los sentimientos y las libertades de los demás. Este anterior concepto pertenece al valor de:**

- a. Compromiso
  - b. Humildad
  - c. Solidaridad
  - d. Prudencia
5. **Me piden llegar a una determinada hora para lograr realizar la actividad de la una de las materias que vemos en el colegio, siento que debo cumplir de manera puntual con mi llegada. Estoy cumpliendo con el valor de:**
- a. La amistad
  - b. El respeto
  - c. La prudencia
  - d. El compromiso
6. **De manera accidentada uno de mis compañeros deja caer sobre mis cuadernos un poco de agua estropeando una gran cantidad de hojas, ante el hecho no reacciono mal ni decido responder con violencia, al contrario trato de comprender la acción. En ese momento aplico el valor de:**
- a. La tolerancia
  - b. La solidaridad
  - c. La justicia
  - d. El perdón

### TALLER

#### Perseverancia, responsabilidad y gratitud

1. **A pesar de no comprender muy bien la matemática, me esfuerzo con mucho empeño por tratar de prestar atención a la clase con el objetivo de lograr un mejor aprendizaje, además practico los ejercicios en casa sin que sea una tarea obligatoria. Estoy aplicando entonces el valor de:**
- a. La responsabilidad
  - b. La perseverancia
  - c. El respeto
  - d. La gratitud
2. **Es un valor o cualidad de todo ser humano, que cumple con sus obligaciones al hacer, decir u ofrecer algo con plena conciencia de sus actos. El anterior concepto pertenece al valor de:**
- a. la gratitud
  - b. la responsabilidad

- c. la tolerancia
  - d. la solidaridad
3. **“Realmente, fue muy amable al...”, “De verdad, fue de gran ayuda para mí cuando...”, “Me hizo un enorme favor cuando...”, “Gracias por escuchar cuando...”, “Valoré mucho cuando me enseñó...”** la anteriores expresiones las usamos cuando aplicamos el valor de:
- a. La gratitud
  - b. El amor
  - c. El respeto
  - d. La amistad

### TALLER


#### Obediencia, humildad y solidaridad.

1. **Cuando mis padres me piden realizar alguna tarea en la casa, para la ayuda de los quehaceres diarios, y no lo hago, además no me interesa seguir las reglas que me establecen, estoy incumpliendo con el valor de:**
- a. La humildad
  - b. El respeto
  - c. La obediencia
  - d. El amor
2. **Acepto y reconozco cada una de mis cualidades y virtudes, no por eso actuó con arrogancia ante mis compañeros ni me sobresalto cuando alguien no puede realizar una tarea. En esa acción se aplica el valor de:**
- a. Respeto
  - b. la tolerancia
  - c. la solidaridad
  - d. la humildad
3. **En la escuela unos alumnos decidieron compartir parte sus alimentos, pero, antes de salir a la hora del descanso, uno de ellos descubrió que dejó los suyos en casa, al respecto los compañeros decidieron no excluirlo del compartir, al contrario, quisieron hacerlo parte de sus alimentos y que lograra comer igual que todos durante la mañana. Ante la situación anterior se evidencia el valor:**
- a. Tolerancia
  - b. Amor
  - c. Solidaridad
  - d. Obediencia

## Apéndice F

consentimientos informados a padres de familia.

"Asegúrese de consultar la versión vigente de este formato en <http://siq.unad.edu.co>"

|   |   |                                  |
|---|---|----------------------------------|
|  | <b>FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES EN PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN</b> | <b>CÓDIGO:</b><br>F-11-1-5       |
|   | <b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: CONVOCATORIAS DE INVESTIGACIÓN</b>                            | <b>VERSIÓN:</b><br>0-23-04-2020  |
|   |   | <b>PÁGINAS:</b><br>Página 3 de 4 |

UNAD © 2020

**DECLARACIÓN DEL PARTICIPANTE**

Yo, Ana Ruby Morales Agudelo identificado con cédula de ciudadanía número 7072774722 de Gulierrez en calidad de participante, o en representación del menor Wendy Ximena Urrego Morales con documento de identidad No. 7072774772, declaro que:

1. He leído y comprendido este documento de consentimiento informado.
2. Han aclarado todas mis dudas y respondido todas mis preguntas.
3. Conozco los posibles riesgos que implica mi participación.
4. Conozco el manejo que se le dará a la información suministrada por mí.
5. Se me ha informado que no recibiré ningún tipo de remuneración o contraprestación económica por la participación en este proyecto.
6. Me han explicado que mi participación en este proyecto es totalmente voluntaria y que puedo retirarme de él en el momento en que así lo desee.
7. Estoy enterado de que luego de finalizada la investigación, recibiré información referente a los resultados de la misma.

Por lo anterior, expreso mi voluntad de participar y conscientemente, en uso de mis plenas facultades, firmo el día 18 del mes de agosto del año 2021.

Firma del participante o representante legal: \_\_\_\_\_

Ana Ruby Morales Agudelo CC No: 7072774722 de Gulierrez.  
(Nombre del participante o representante legal)

HUELLA DACTILAR DEL PARTICIPANTE (en caso de ser analfabeta) \_\_\_\_\_

FIRMA DE LOS TESTIGOS:

[Firma]  
Firma -Testigo No. 1

\_\_\_\_\_  
Firma -Testigo No. 2

\_\_\_\_\_  
(Nombre)

\_\_\_\_\_  
(Nombre)

## Apéndice G

### Entrevistas abiertas a estudiantes

| Institución Educativa Departamental de Gutiérrez  |  |        |       |        |
|---|--|--------|-------|--------|
| Objetivo  | Identificar cómo practican los valores éticos y principios morales en familia, comunidad educativa y que conocimientos tiene sobre las herramientas digitales. los estudiantes de la I.E. D. de Gutiérrez. |        |       |        |
| Nombres y Apellidos   |  |        |       |        |
| Edad  |  | Género | Mujer | Hombre |
| <p>Estimado estudiante, usted es importante en este proyecto aplicado, se invita a responder las siguientes preguntas, los valores éticos y principios morales y sobre el uso de las tecnologías.</p> <p>A continuación, encontrará 10 preguntas las cuales las puede responder con toda su confianza y tranquilidad, igualmente se agradece el tiempo dedicado para ello.</p>  |  |        |       |        |
| <p><b>Entrevista abierta para caracterizar la población objeto de estudio</b></p>   |  |        |       |        |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué concepto tiene sobre valores éticos y principios morales?</li> <li>2. ¿Por qué cree que es importante fortalecer los valores éticos y principios morales en familia?</li> <li>3. ¿Cómo practican los valores éticos y principios morales en familia y en la escuela?</li> <li>4. ¿Cuáles valores considera que son importantes practicar en la vida diaria?</li> <li>5. ¿Qué herramientas tecnológicas usan en familia?</li> <li>6. ¿Considera qué es importante el uso del internet en la actualidad?</li> <li>7. ¿Cree que es importante usar las tecnologías en familia? ¿Porqué?</li> <li>8. ¿Cuánto tiempo del día dedica al uso de las tecnologías?</li> <li>9. ¿Conoce alguna plataforma digital que ayude a fortalecer los valores éticos y principios morales en las relaciones con sus compañeros, familia y social?</li> <li>10. ¿Cree que usar plataformas digitales fortalece los valores éticos y principios morales?</li> </ol> |  |        |       |        |