

Uso de mapas mentales y juegos para desarrollar la pronunciación y fluidez en inglés

David Andrés Briceño Valderrama

Maria Alejandra Ojeda Alvarez

Asesor

Merlys Maria Monterrosa Monterrosa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este escrito es la respuesta a un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, el cual permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA, trabajando con estudiantes de noveno grado. El objetivo general fue mejorar la fluidez y pronunciación en inglés de los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA de Paz de Ariporo (Casanare) mediante mapas mentales y juegos durante el primer periodo del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la mejora de la pronunciación y fluidez de los estudiantes para el desarrollo de la habilidad comunicativa, en el cual se usaron mapas mentales y juegos que permitieron poner en práctica lo dicho anteriormente, reconociendo sus efectos en el desarrollo de vocabulario y la producción oral de los estudiantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los docentes usan herramientas tradicionales o tecnología de una forma que no impacta en gran manera el aprendizaje de los estudiantes y no ayuda a fortalecer la habilidad comunicativa del idioma inglés, por lo tanto, se ha decidido implementar el uso de los mapas mentales y juegos como estrategia para mejorar y fortalecer la habilidad comunicativa de los estudiantes, permitiéndoles poner en práctica diferente vocabulario conocido y lograr que expresen sus ideas y puntos de vista en diferentes discursos, debates, entre otros. Que les permitan una comunicación activa con hablantes de la lengua inglesa como lengua materna y como segunda lengua.

Palabras clave: Juegos, Mapas mentales, Comunicación e Interacción.

Abstract

This writing is the response to a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. This study was conducted at the Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar - ITEIPA, working with ninth-grade students. The general objective was to improve fluency and pronunciation in English of 9th-grade students of the Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar - ITEIPA of Paz de Ariporo (Casanare) through mind maps and games during the first period of 2025, using a qualitative and experimental approach in which the improvement of the students' pronunciation and fluency for the development of the communicative ability was put into play, in which mental maps and games were used to put into practice what was previously said, recognizing their effects in the development of vocabulary and oral production of the students. From this research exercise, it was concluded that teachers use traditional tools or technology in a way that does not greatly impact student learning and does not help to strengthen the communicative ability of the English language, therefore, it has been decided to implement the use of mind maps and games as a strategy to improve and strengthen the communicative ability of students, allowing them to put into practice different known vocabulary and get them to express their ideas and points of view in different speeches, debates, among others. To allow them to actively communicate with speakers of English as a mother tongue and as a second language.

Keywords: Games, Mind maps, Communication and Interaction.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Aprendizaje Significativo Relacionado con Juegos Lúdicos	15
Juegos Lúdicos	15
Mapas Mentales.....	16
Concentración.....	17
Referentes Teóricos.....	17
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	20
Referentes Éticos.....	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio.....	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos	24
Observación Participativa	24

Diarios Reflexivos	24
Entrevistas Semi Estructuradas.....	24
Análisis de Planeaciones Pedagógicas.....	24
Categorías para el Análisis de Datos.....	24
Resultados.....	26
Acercamiento de la Población a la Variable	26
Experimentación.....	27
Identificación de Variaciones.....	28
Resolución de Conflictos	28
Trabajo en Equipo.....	29
Comunicación	29
Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A *Muestras de Investigación*..... 38

Introducción

El uso de mapas mentales y juegos para desarrollar la fluidez en la pronunciación en el área de inglés hoy en día se ha convertido en algo tan esencial ya que le permite a los estudiantes, organizar ideas mediante temáticas específicas que se orientan dentro del aula de clase, cabe resaltar que los mapas mentales son útiles porque ayudan a recordar información de manera efectiva y así mismo se exploran nuevas ideas y conexiones fomentando la creatividad con una buena planificación y comunicación basada en la productividad y eficacia en distintos contextos, en una sociedad donde el uso de información es demasiada y el tiempo muy mínimo para ellos es por esto que al implementar estas herramientas se procesa y se organiza información de una forma más detallada.

En la institución educativa El Palmar-ITEIPA los estudiantes de grado noveno han presentado diferentes dificultades para comunicarse de manera verbal utilizando una segunda lengua, por lo tanto esto limita sus capacidades para expresarse de manera oral y así compartir sus opiniones o puntos de vista frente a las temáticas que se plantean por parte del docente, por otra parte, se han implementado estrategias de aprendizaje colectivo mediante el uso de estas herramientas digitales y juegos interactivos, gracias a esto los estudiantes han mejorado sus habilidades y capacidades para resolver problemas y también para aplicar conceptos básicos en diferentes contextos propuestos dentro del aula de clase.

Dentro del objetivo general se pretende mejorar la fluidez y pronunciación en inglés en los estudiantes de grado noveno de la institución educativa El palmar-ITEIPA de Paz de Ariporo (Casanare) mediante el uso de mapas mentales y juegos durante el primer periodo del 2025, para lograr esto se tuvo en cuenta un enfoque cualitativo buscando comprender cómo el uso de mapas mentales y juegos genera un impacto en el aprendizaje de los alumnos y en su proceso de

adquisición de una lengua extranjera, por otra parte para llevar a cabo el análisis se implementó la observación participativa, diarios reflexivos, entrevistas semi estructuradas, y el análisis de cada una de las planeaciones pedagógicas.

Los estudiantes mejoraron la pronunciación, vocabulario y fluidez verbal mediante el uso de mapas mentales ya que fueron una gran alternativa que les permitió identificar ideas relevantes respecto a una temática al aprender un segundo idioma, gracias a esto se fomentó la participación activa mediante rallys incentivando el trabajo grupal, organizando ideas que son esenciales dentro de su proceso estudiantil, Por otra parte en este documento el lector encontrará la problemática presentada en los estudiantes de grado noveno de la institución ITEIPA en donde también se trabajó en un proceso para poder a llegar a la solución de la problemática implementando el uso de herramientas digitales teniendo de lado la didáctica.

Caracterización

En la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA, se desarrolla el siguiente estudio. Está ubicada en el municipio de Paz de Ariporo, más exactamente en el departamento de Casanare, con afectación en los Barrios El Palmar, Siete de Agosto, Buenos Aires, La Fragua y la Vereda El Peral. En esta institución asisten estudiantes de la básica primaria, bachillerato y media en la jornada mañana y sabatina, en algunos casos asisten a clases en la tarde, pero solo grados undécimos. La comunidad educativa está conformada por familias de recursos bajos y medios, con casos específicos de vulnerabilidad socioeconómica, con afectación en el entorno educativo. Asimismo, se presenta un alto grado de rotación y movilidad de los estudiantes debido a las necesidades laborales de los padres de familia en busca de mejores oportunidades tanto laborales como económicas.

El grupo escogido para el estudio ha sido el grado noveno, el cual está compuesto por estudiantes entre un rango de edades de 14 y 15 años, donde la mayoría provienen de hogares con recursos bajos, que se ajustan a sus capacidades socioeconómicas. En esta institución, hay cuatro grados novenos, pero nosotros nos enfocaremos en dos de ellos, los cuales serán el grado 901 y 903, en los cuales se presenta diversidad en el rendimiento académico y el conocimiento previo de cada uno de ellos, ya que varios estudiantes no cuentan con un nivel de idioma acorde al grado en el que se encuentran. El uso de material de apoyo, recursos digitales y otros materiales es importante en su proceso de aprendizaje ya que ahí estudiantes que los necesitan para apoyar su proceso de aprendizaje, fortaleciendo sus habilidades y conocimientos para lograr cumplir con los resultados de aprendizaje propuestos dentro de la institución educativa.

Los estudiantes de los grados noveno presentan dificultades en la producción oral, lo que afecta su desempeño en otras habilidades lingüísticas que hacen parte del idioma, ya que su ritmo

y fluidez hacen que la pronunciación, entonación y acento se vean afectados de una gran manera. A pesar de que se promueve el desarrollo de actividades de producción oral dentro de las clases, muchos de ellos no tienen el hábito de practicarlo en casa y muestran desinterés en actividades que impliquen la expresión oral, pronunciación y uso correcto del idioma. Además, se evidencia que las estrategias utilizadas actualmente por los docentes no generan suficiente motivación en los estudiantes, lo cual dificulta un poco su proceso de aprendizaje. Es necesario implementar metodologías innovadoras, como el aprendizaje basado en proyectos o el uso de herramientas digitales y juegos que fortalezcan esta competencia lingüística y fomente el gusto por la expresión oral.

Existen diferentes aspectos que influyen en el aprendizaje de los estudiantes del grado noveno, en primer lugar, la motivación es uno de los aspectos que influye mayormente en el aprendizaje de los estudiantes, ya que ellos no demuestran interés por el desarrollo y participación dentro de las actividades que se proponen en la clase, lo cual dificulta el proceso de aprendizaje y desarrollo académico. En segundo lugar, la actitud frente al adquirir un segundo idioma, hacia las personas hablantes y el gusto que ellos sienten por lo que aprenden, ya que desarrollan una participación activa y un entorno activo dentro de la clase, generando un aprendizaje significativo por medio de diferentes recursos y experiencias. Otro aspecto, es la falta de estrategias innovadoras y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, como parte de la mediación en el aprendizaje de los estudiantes. Es así, como podemos notar que hay una gran importancia en la creación e implementación de estrategias y metodologías de enseñanza que atiendan las necesidades de los estudiantes del grado noveno, promoviendo una educación inclusiva y equitativa, donde se garantice las mismas oportunidades a todos los estudiantes.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA, los estudiantes de grado noveno han demostrado un alto desempeño en el uso adecuado de la gramática y la lectura literal en los trabajos grupales e individuales, usando métodos tradicionales en su proceso de aprendizaje. Estos métodos tradicionales perciben diferentes estilos de aprendizaje, no obstante, es importante mencionar que se centran principalmente en la gramática, el vocabulario y el desarrollo de estructuras gramaticales en oraciones que se presentan en diferentes recursos con contextos cotidianos. Pese a ello, los estudiantes presentan diferentes dificultades para comunicarse verbalmente usando el idioma inglés, lo cual limita su capacidad de expresión oral y de compartir sus puntos de vista frente a los diferentes temas que se plantean, tanto de la vida social, económica y política como de la vida diaria.

En las clases dentro de la institución, se han puesto en práctica estrategias de aprendizaje colaborativo, mediadas por el uso de las herramientas tecnológicas, guías didácticas y juegos interactivos. Dichas estrategias han permitido a los estudiantes mejorar y fortalecer sus habilidades y capacidades en la resolución de conflictos y en la aplicación de conceptos básicos y claves en diferentes contextos propuestos dentro de la clase. Sin embargo, la limitación de recursos tangibles e innovadores han dificultado el aprendizaje autónomo de un idioma extranjero.

Para abordar esta situación, se ha propuesto la implementación de mapas mentales y juegos en las clases de inglés, con la especulación de que estos recursos mejoran y ayudan al desarrollo de la habilidad comunicativa de los estudiantes en el idioma extranjero, en particular, el vocabulario, la pronunciación y la fluidez verbal. Lo cual permite una participación más activa y motivadora dentro del aprendizaje y adquisición de una lengua extranjera. Los mapas mentales

facilitan a los estudiantes expresar sus puntos de vista de manera clara, precisa y ordenada, por lo cual, podrán expresar los puntos clave de un tema determinado. Por otra parte, los juegos ayudan a mantener una participación activa y a practicar la pronunciación y entonación, en la cual, se promueve a la mejora de la fluidez y colaboración con sus compañeros.

Se ha identificado dentro de la institución educativa, una brecha en la habilidad comunicativa de los estudiantes, lo que impacta de forma negativa la capacidad para resolver problemas y relacionarse con otros mediante el uso del idioma, así como comprender conversaciones y diálogos del contexto diario. Por lo cual, es necesario desarrollar nuevas estrategias que brinden a los estudiantes oportunidades de mejorar y practicar las competencias lingüísticas, de tal forma, poder perfeccionar la pronunciación y fluidez al sostener conversaciones y defender sus puntos de vista frente a diferentes temas de su entorno.

Pregunta de Investigación

¿Cómo mejorar la fluidez y pronunciación en inglés de los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA de Paz de Ariporo (Casanare) mediante mapas mentales y juegos durante el primer periodo del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la fluidez y pronunciación en inglés de los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA de Paz de Ariporo (Casanare) mediante mapas mentales y juegos durante el primer periodo del 2025

Objetivos Específicos

Colaborar al aprendizaje de los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA de Paz de Ariporo en la adquisición de una segunda lengua, mejorando sus habilidades de comunicación por medio de diferentes herramientas.

Aplicar mapas mentales y juegos para mejorar la fluidez y pronunciación de los estudiantes de grado 9°, poniendo a prueba sus conocimientos y capacidades.

Contribuir y demostrar con estas herramientas “mapas mentales y juegos” que se puede aportar al mejoramiento de las habilidades de los estudiantes de grado 9° en su pronunciación y fluidez verbal.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para esta investigación hemos escogido cuatro conceptos importantes y relevantes, que nos ayudan a orientar a nuestros objetivos y lo que queremos lograr en nuestra investigación con los estudiantes, identificamos estos cuatro conceptos que nos ayudan a revisar y analizar cómo afecta el uso de juegos lúdicos y los mapas mentales el aprendizaje de los estudiantes.

Aprendizaje Significativo Relacionado con Juegos Lúdicos

Según (Ausubel, 2000), el aprendizaje significativo está basado en que los nuevos conocimientos van de la mano de los conocimientos previos, es decir que se construyen a partir de una serie de conceptos sólidos para lograr un aprendizaje interconectado con una enseñanza basada en métodos y estrategias con el fin de afianzar el aprendizaje de una manera eficaz.

Por otra parte, se debe implicar información que se adecue a la experiencia y conceptos que ya estén en existencia para así ir afianzando en lo que se desea aprender.

Según Piaget (1972), él nos habla de que el aprendizaje a través de los juegos que impliquen lúdica es una forma en que los alumnos se pueden expresar de una manera más natural dentro de su plantel educativo, favoreciendo el desarrollo cognitivo y el pensamiento lógico.

La construcción de significados permite que los estudiantes se apropien, interioricen mediante espacios imaginarios en donde la finalidad es aprender completando tareas sin ayuda incentivando el aprendizaje autónomo. (Vygotsky, 1978; Martínez, 2020)

Juegos Lúdicos

El juego es aquella herramienta que construye el aprendizaje en los niños y niñas logrando así la libre expresión al relacionarse con el medio, adoptando hábitos y habilidades a la hora de afrontar retos y desafíos resolviendo situaciones en tiempo real. (Vygotsky, 1978).

Por otra parte (Piaget, 1951). Nos dice que los niños suelen participar en diferentes tipos de juegos y así se puede identificar qué nivel cognitivo tienen, el juego también se caracteriza por la asimilación de elementos sin tener que aceptar cualquier tipo de asimilación.

Según (Vygotsky, 1978). El juego es caracterizado por ideas y transcurre a través de percepciones directas en situaciones que son parte de la imaginación de ellos.

Los juegos lúdicos son aquellos que se encargan de fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños aumentando la motivación, desarrollando la creatividad así mismo mejora las habilidades cuando ellos se enfrenten ante un problema aumentando la responsabilidad de manera personal e independiente(Bruner, 1966).

Ayudan a los niños y niñas a ser más organizados con su información y a desarrollar sus capacidades dentro de su enseñanza (Ausubel, 1963).

Mapas Mentales

Permite estructurar información de manera creativa y lógica, mejorando la capacidad de retención y creatividad. (Buzan, 2006). Los mapas mentales permiten que las personas expresen sus puntos de vista de forma más clara y precisa, identificando los puntos clave que hacen importante e interesante el tema o discurso, por lo cual, permite tener más seguridad al hablar en público y exponer las ideas a otras personas. Igualmente, estos facilitan el vínculo entre conocimientos previos y nueva información, promoviendo la comprensión mediante el aprendizaje significativo. (Ausubel, 1963).

Favorecen la organización de información y la retención de conocimientos; mejorando la capacidad de análisis y síntesis de la información. (Gagné, 1985). Los mapas mentales potencian el aprendizaje autónomo, mediante la exploración y descubrimiento por sí mismos. Los mapas mentales permiten organizar la información según la percepción de cada uno. Estos generan

creatividad y libre expresión de los estudiantes, ya que pueden crear y organizar sus ideas como a ellos les parezca, además son libres de expresarse por lo cual genera un aprendizaje significativo todo el tiempo, promoviendo un entorno de participación y colaboración mutua.

Concentración

Capacidad para mantener la atención en una actividad durante un tiempo prolongado, focalizando la atención y regulando la interferencia de estímulos irrelevantes. (Posner & Peterson, 1990). Por otro lado, cambia según la etapa de desarrollo en la que se encuentre, a medida que se madura el nivel cognitivo y el desarrollo de habilidades. (Piaget, 1952). Asimismo, se desarrolla a través del trabajo en grupo y la interacción con otras personas, mediante un proceso guiado. (Vigotsky, 1978). Por último, mejora cuando la información es relevante y conecta con los conocimientos previos del estudiante. (Ausubel, 1963).

Referentes Teóricos

Ausubel. (1963) nos habla del aprendizaje significativo y de como este aporta de forma afirmativa al aprendizaje de los estudiantes ya que de diferentes formas mantienen un aprendizaje activo y dinámico, esto se relaciona con nuestra investigación, ya que por medio del uso de mapas mentales nosotros podemos mantener en el estudiante un aprendizaje significativo lleno de nuevas experiencias que faciliten el aprendizaje y la expresión de los estudiantes, identificando diferentes puntos fuertes, fortaleciendo las habilidades comunicativas de los estudiantes. Asimismo, permiten el desarrollo de la creatividad en los estudiantes por lo cual el aprendizaje significativo está involucrado dentro del aprendizaje de los estudiantes, y aquí se busca que los estudiantes exploren diferentes cosas, y puedan inferir de diferentes formas sus puntos de vista y brindar a sus compañeros información relevante a través de su creatividad y de su conocimiento.

Vigotsky. (1978) nos señala la importancia del trabajo en grupo y la interacción con otras personas, es por ello que se relaciona al uso de juegos lúdicos y dinámicos que permitan a los estudiantes generar nuevos conocimientos y aplicar conocimientos previos en diferentes aspectos y contextos de la vida real y cotidiana, asimismo, puedan compartir y participar con sus compañeros, ayudando y colaborando en lo que necesiten, generando así conocimientos estructurados y completos. Igualmente, nos permite desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes y mantener la relación de los estudiantes mediante la comunicación e interacción con todos los miembros de su equipo y del grupo en general.

Eder Arturo Aco Corrales. (2019) nos dice que los mapas mentales son importantes en el aprendizaje de los estudiantes, aquí se refleja un estudio donde se trabajó con 65 estudiantes en los que se obtuvieron resultados eficientes para la organización de cada uno de ellos permitiéndoles el buen manejo de la información y la asimilación de conocimientos, en el contexto de enseñanza es muy esencial tanto para ellos como para los docentes a la hora de presentar información o exponer temáticas teniendo alto impacto en el proceso de aprendizaje.

Li, X. (2024) nos habla que los mapas mentales son esa ayuda para el mejoramiento de la capacidad de escucha de los alumnos y así mismo ir desarrollando la habilidad, en este caso para examinar el uso de mapas mentales en los alumnos se implementó una autoevaluación en donde 82 de ellos participaron y en los resultados se evidencio que los mapas mentales son de gran positivismo y resultados eficaces en el desarrollo de conocimientos en habilidades que lo requieran en este caso de comprensión oral.

Referentes Técnicos

El ministerio de educación nacional – MEN, es una entidad de nuestro país Colombiano que se encarga de dirigir la educación de todo el país. Esta entidad vigila el proceso de enseñanza

y educación en las instituciones de educación superior, garantizando una mejor educación y asegurando la calidad de la educación para los jóvenes y adultos del país Colombiano. Así mismo, esta entidad se encarga de tener control y llevar a cabo procesos de evaluación y autoevaluación que permitan conocer el desempeño y rendimiento de la educación del país.

El Ministerio de Educación ha trabajado arduamente por mejorar el acceso a los jóvenes a la educación superior, y ha estado pendiente de que los jóvenes puedan estudiar y tener un mejor futuro lleno de diferentes oportunidades. Asimismo, ha ayudado y velado por el cumplimiento de los fines y objetivos de la educación que se han dado en la ley de educación del país, este es un órgano muy importante dentro del proceso de formación de las personas del país, y mediante el cual se vigilan los diferentes procesos que se llevan a cabo para el buen funcionamiento y calidad educativa.

Por otro lado, está la UNICEF una organización que hace parte de la ONU y la cual trabaja para proteger los derechos de los niños promoviendo el bienestar de los mismos en todo el mundo. En Colombia, esta organización ha ayudado a los niños y adolescentes con diferentes recursos que necesitan tanto para la vida a diario y la educación, así como también, han accedido a zonas rurales de difícil acceso, donde han logrado ayudar en enfermedades, en factores como la discriminación y desigualdad, violencias y abusos de todo tipo dentro de los hogares o dentro de las comunidades. La UNICEF es una de las organizaciones con mayor influencia en el mundo, que realiza proyectos y ayudas a largo plazo en diferentes comunidades y partes del país y que ha aportado en gran manera a la mejora de la educación en los niños, niñas y adolescentes de bajos recursos o que pertenecen a una zona rural de difícil acceso para recibir su derecho a la educación. Esta organización ha protegido y velado por el cumplimiento y protección de los derechos de los niños y adolescentes.

La UNESCO es otra organización perteneciente a la ONU que trabaja por promover la paz, desarrollo sostenible y la ayuda dentro de las diferentes naciones. Esta organización ha contribuido a la paz y la seguridad mundial en diferentes sectores, así como también, ha ayudado a erradicar la pobreza con diferentes programas y actividades que se han desarrollado para tal fin. Por otro lado, esta organización ha conservado la paz y ha promovido la ayuda mutua dentro de diferentes naciones promoviendo la accesibilidad a la educación de calidad a todas las personas del mundo.

Referentes Legales

La ley 115 de Febrero 8 de 1994 es la ley general de educación, donde se señalan las normas generales que regulan el servicio público de la educación, que van orientados a las necesidades de las personas de nuestro país Colombiano. Se define la educación formal en los diferentes niveles de educación, tales como: preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, la educación no formal y la educación informal, que va dirigida a todas las personas pertenecientes al país de Colombiano, lo cual incluye niños, niñas, adolescentes, jóvenes, a adultos, grupos étnicos, entre otros. Esta ley también regula la calidad y cubrimiento del servicio de educación en todo el país Colombiano, por lo tanto vela por la calidad educativa y el acceso al servicio público educativo.

Decreto 1860 de 1994 el cual reglamenta la elección de los personeros estudiantiles y el gobierno escolar en las instituciones educativas, donde se establecen los factores pedagógicos y organizativos de la educación en los diferentes aspectos. Este decreto reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos, donde se establecen diferentes reglamentaciones como los límites de edad para cursar estudios, los cuales deben estar expresados en el proyecto educativo institucional – PEI.

Decreto 1075 de 2015 decreto único reglamentario del Sector Educativo de nuestro país. Aquí se compila y racionaliza las normas que rigen el sector educativo en Colombia. Este decreto busca velar por la calidad de la educación, donde se logre la formación integral de los colombianos y así establecer políticas y lineamientos que doten al sector educativo de calidad, ofreciendo la mejor educación a las personas y a los colombianos en todos los niveles de formación. Igualmente, se garantiza el acceso equitativo a la educación y se asegura la permanencia dentro del sistema educativo por parte de las personas que hacen parte del proceso de formación en el sistema educativo colombiano.

Ley 1098 de 2006 mediante la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia, el cual busca garantizar a los niños, niñas y adolescentes un desarrollo bueno y pleno para que crezcan en sus hogares con sus familias y la comunidad que los rodea, manteniendo un ambiente de amor y felicidad, donde se erradique la discriminación y desigualdad. Esta ley busca proteger a los niños, niñas y adolescentes y asegurarles el derecho a la identidad, tener nombre, nacionalidad y filiación, así como también, el derecho a preservar sus costumbres, su lengua e idiosincrasia, entre otros aspectos que son importantes en su desarrollo y crecimiento.

Referentes Éticos

El consentimiento informado de padres o cuidadores es uno de los aspectos más importantes y que hacen parte de nuestra investigación, ya que por medio de esto se garantiza la integridad y el respeto por los estudiantes que son partícipes de esta investigación y que de una u otra manera, nos han ayudado a analizar los diferentes procesos de la enseñanza y aprendizaje en nuestra educación colombiana.

El respeto y bienestar del niño en todas las actividades es otro de los aspectos más importantes para nuestra investigación, ya que la inclusión e integridad de los estudiantes se

preserva y permite que los estudiantes se expresen, participen y compartan con los demás compañeros que son parte de las actividades, teniendo un buen desarrollo y unos buenos resultados para nuestra investigación.

La confidencialidad y protección de datos de los estudiantes por lo cual se mantiene y resguarda la seguridad de los participantes en la investigación y se evita el uso de información personal o muestra del rostro de los estudiantes para evitar un riesgo a la identidad de los estudiantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

En la presente investigación, se tomará en cuenta el uso del enfoque cualitativo ya que se busca comprender cómo el uso de mapas mentales y juegos logra un gran impacto en el aprendizaje de los estudiantes de grado noveno y en su proceso de adquisición de una lengua extranjera. Por medio de este enfoque, podremos analizar y evidenciar las diferentes experiencias, percepciones y cambios en los estudiantes (Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & Leo-Amador, G. E, 2014).

Asimismo, se pretende usar la investigación cualitativa experimental ya que esta nos permitirá revisar y analizar la calidad de las actividades y del material que se usa dentro de las clases y el impacto que estas tienen en el aprendizaje de los estudiantes y en la motivación por adquirir un idioma extranjero. Igualmente, nos permitirá conocer ampliamente la percepción emocional y social frente a las actividades integradas en el proceso de la investigación y en el desarrollo de cada uno de los contenidos (Murillo, J, 2011).

Unidad de Análisis

La unidad de análisis para este proyecto son estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA, ubicada en el municipio de Paz de Ariporo del departamento de Casanare. Estos estudiantes de grado noveno presentan diversas dificultades en el desarrollo de la habilidad comunicativa en el idioma inglés, debido a la falta del uso de recursos que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo de las habilidades del idioma. Son estudiantes de recursos medios y bajos, los cuales se adaptan a las necesidades de la Institución Educativa en pro del aprendizaje de ellos mismos. Asimismo, son

estudiantes que pertenecen a diferentes barrios cercanos y algunos que pertenecen a zonas rurales.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas que se van a tener en cuenta para la recolección de datos son:

Observación Participativa

Observación participativa ya que esta nos permite hacer un registro detallado de las interacciones todo el tiempo de los estudiantes frente a las diferentes actividades que se desarrollan dentro del aula de clases y la participación con los demás compañeros del curso.

Diarios Reflexivos

Diarios reflexivos los cuales permitirán tener una percepción del desarrollo de la clase y de los momentos importantes de los estudiantes en el desarrollo de la clase con respecto a cada una de las actividades.

Entrevistas Semi Estructuradas

Entrevistas semi estructuradas que permitan conocer los puntos de vista de los estudiantes frente al desarrollo y la implementación de las diferentes actividades con el fin de mejorar su proceso de aprendizaje y el impacto que estas han tenido en su aprendizaje.

Análisis de Planeaciones Pedagógicas

Análisis de las planeaciones pedagógicas en las cuales se pueda analizar y ajustar a las necesidades obtenidas y observadas en el desarrollo de las mismas con los estudiantes y los objetivos alcanzados en el aprendizaje y adquisición de los conocimientos y conceptos.

Categorías para el Análisis de Datos

En esta investigación se tendrán en cuenta los siguientes tipos de análisis de datos:

Descriptivo: este se basará en lo que ha pasado en los estudiantes de grado noveno teniendo en cuenta su avance dentro del aprendizaje. Igualmente, el diagnóstico ya que se necesita analizar el porqué los mapas mentales y juegos didácticos han sido el avance para la enseñanza formativa, por otro lado, el predictivo se basará en cuanto a las observaciones encontradas en los estudiantes de grado noveno, para así a futuro ir afianzando sus conocimientos en el área de inglés y que progreso se obtendrá mediante el uso de los mapas mentales. Asimismo, el prescriptivo se ejecutará para saber qué estrategia se debe seguir para que los estudiantes interactúen haciendo uso de las herramientas digitales para identificar la importancia de los mapas mentales expresando ideas obvias para la temática que se les orienta.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta investigación, nuestros participantes son estudiantes de grado noveno, los cuales desde el principio de la investigación, se observó que tenían diversas dificultades en la fluidez y pronunciación, lo cual les dificultaba expresarse y comunicarse con otras personas en inglés. Para esto, iniciamos un proceso de observación donde estuvimos en clases de los diferentes grados novenos de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA, donde pudimos evidenciar diferentes recursos y estrategias usadas por el profesor(a) dentro del desarrollo de las clases y percibir la aceptación por parte de los estudiantes para el apto desarrollo de sus habilidades y conocimientos en la lengua inglesa.

Dentro de las clases, los profesores manejan recursos mediados por TIC, con el fin de que los estudiantes puedan mejorar y practicar todas las habilidades lingüísticas de la lengua, aunque en muchos casos, los estudiantes no están motivados o no demuestran interés por el desarrollo de las actividades, ya que a veces suelen ser aburridas o algo complejas. Cabe resaltar, que el nivel del idioma inglés en esta Institución Educativa es muy básico, por lo cual los estudiantes no tienen un nivel que les permita relacionar o comprender conversaciones en diferentes contextos. No obstante, los docentes abordan diferentes temáticas con el fin de revisar vocabulario y mejorar la fluidez del estudiante, pero a veces no da los resultados esperados. Esto nos lleva a concluir que los docentes, buscan abarcar todas las habilidades lingüísticas del idioma, pero descuidan el uso de materiales y herramientas que generan motivación al estudiante por el aprendizaje de la lengua, lo cual genera desinterés y baja percepción por parte de los estudiantes.

En muchos casos, hay estudiantes que han comentado que las clases son aburridas o que no entienden lo que ven en las clases, igualmente, ven poco vocabulario, falta profundización en

las temáticas así como estrategias que generen aprendizaje y valor a lo que se enseña. En varias ocasiones estudiantes han dicho que ellos prefieren realizar actividades lúdicas, juegos, juego de roles, entre otras actividades que les permita un aprendizaje grupal y viable para el aprendizaje de una lengua extranjera. Es por esto, que se plantea la idea de usar mapas mentales y juegos para mejorar la fluidez y pronunciación de los estudiantes en el idioma inglés, para mejorar la habilidad comunicativa, en particular, el vocabulario, la pronunciación y fluidez verbal.

Experimentación

En la fase de observación, se analizaron los diversos factores que afectan el aprendizaje de los estudiantes, en específico el desarrollo de la habilidad comunicativa de la lengua inglesa, es por esto, que se realizaron e implementaron con los estudiantes actividades como rallies y mapas mentales como medio para exponer sus puntos de vista o de un tema en específico, sin necesidad de mucho texto, únicamente las ideas principales que se relacionan a la temática propuesta. Aquí, los estudiantes demostraron gran interés por el desarrollo de estas actividades, donde se obtuvieron grandes resultados y se pudieron analizar diferentes emociones y aceptación por parte de los estudiantes.

Se implementó el uso de un mapa mental para practicar vocabulario básico relacionado al tema que se estaba viendo en el momento, mediante el cual se repasó el vocabulario y se permitió que los estudiantes tuvieran creatividad en el diseño de sus mapas mentales, ya que allí los estudiantes reflejan sus emociones y se viven experiencias increíbles. Seguidamente, se implementó un rally donde los estudiantes desarrollaron actividades con las temáticas vistas para practicar lo que han aprendido, el rally se hizo tipo competencia y permitió que los estudiantes practicarán y usarán el idioma dentro del contexto educativo para comunicarse con sus

compañeros y así poder desarrollar adecuadamente las actividades que propuso cada grupo de estudiantes del grado 901 y 903.

Los estudiantes reflejaron emoción y motivación por el desarrollo de estas actividades ya que muchos de ellos manifestaron que no habían realizado actividades así antes en esa área del conocimiento, en este caso el idioma inglés. En el desarrollo de estas actividades, se evidenció una participación activa y colaborativa que permitió generar conocimientos y mejores percepciones en el aprendizaje de la lengua inglesa, y la aceptación por parte de los estudiantes a dichas actividades, por lo cual se mantuvo constante contacto con el idioma y vocabulario básico y necesario para poderse comunicar con los demás, lo cual permitió obtener grandes resultados en la mejora de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, y donde se logró que los estudiantes pudieran usar el idioma para comunicarse, mejorando la habilidad comunicativa y abordando diferentes aspectos dentro del contexto educativo.

Identificación de Variaciones

En esta investigación se observaron diferentes cambios a la hora de la implementación de las actividades y los mapas mentales, evidenciando cambios a partir del inicio de la investigación hasta la etapa de intervención. En este caso se observaron los siguientes cambios:

Resolución de Conflictos

Dentro del grado noveno en el desarrollo de las actividades grupales, generalmente se generaban problemas entre compañeros donde se gritaban e inclusive se veían agresiones entre ellos, pero con la implementación de estas actividades y la necesidad de participar y desarrollar las actividades en conjunto por el bien común, se evidenció un manejo más calmado en el desarrollo de las actividades grupales y mejores tomas de decisiones frente a los desacuerdos generados entre ellos. Estas actividades permitieron a los estudiantes el desarrollo de

competencias grupales, generando dinámicas efectivas y aportando en el aprendizaje y conocimiento de los estudiantes, donde se pudo observar una mejora en el aprendizaje de los estudiantes y un ambiente más sano y tranquilo.

Trabajo en Equipo

Se evidenció desde el principio que había problemas y dificultades para desarrollar actividades grupales ya que en su mayoría todos no aportan en el desarrollo de las actividades y le cargan el trabajo a alguien específico, pero al implementar estas actividades los estudiantes tuvieron mayor disposición para trabajar en un ambiente grupal, ayudando y colaborando para obtener los mejores resultados. Estas actividades mejoran el ambiente escolar de los estudiantes y motiva al respeto y tolerancia por parte de los estudiantes con sus demás compañeros, para el desarrollo de actividades que hacen parte de un bien común para los miembros de su grupo de trabajo.

Comunicación

Con la implementación de los rallys, mejoró la disposición de los estudiantes para el desarrollo de las actividades, mejoró la comunicación ya que cada rato mantenían interrumpiendo constantemente y no escuchaban a los demás, interfiriendo en el buen desarrollo de las actividades, por lo cual en múltiples momentos les iba mal en el desarrollo de las actividades, pero después, los estudiantes aprendieron a respetar el turno de los demás y esperar su turno para participar y aportar en el desarrollo de las actividades, escuchando opiniones que mejoraron los resultados obtenidos dentro de las actividades.

Análisis y Discusión

Dentro de los resultados obtenidos se pudo evidenciar que los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar pudieron avanzar en sus actividades del área de inglés ya que se presentaron mejoras al utilizar los mapas mentales y juegos didácticos como un recurso esencial en su proceso de aprendizaje es decir que mostraron motivación e interés por lo que aprenden de una manera más lúdica sin dejar de lado los métodos tradicionales que requieren de estructuras para la enseñanza de estructuras a través de una temática por parte de la segunda lengua., finalmente los estudiantes son más expresivos por que desarrollan su habilidad en el habla siendo explícitos de manera verbal de una forma asertiva.

Los estudiantes de grado noveno se relacionan con la variable ya que al implementar el uso de mapas mentales y juegos lúdicos de manera visual se logra organizar y facilitar el aprendizaje dentro de ellos mismos en un contexto educativo. Es decir que se va partiendo desde ideas centrales y así de a pocos se va extendiendo hacia una serie de subtemas que se relacionan con el área implicando en planificar proyectos y contenidos con la finalidad de ir mejorando su fluidez porque ellos se pueden expresar libremente de manera oral. Por otra parte, para nosotros los docentes es de gran ayuda ya que podemos guiar a los estudiantes en su creación para que las clases sean más interactivas y dinámicas.

Dentro del impacto se destaca que la variable independiente fue la implementación de los mapas mentales en los estudiantes como una estrategia didáctica que beneficia su aprendizaje formativo, por otra parte la variable dependiente hizo referencia a que se tiene que tener en cuenta que rendimiento tiene cada uno de ellos, por lo tanto si se hace énfasis en la experimentación se puede afirmar que dentro del aula se obtuvo un impacto positivo en los estudiantes que hicieron uso de los mapas mentales ya que dejaron de lado el método tradicional,

finalmente en los resultados se evidenciaron mejoras en la organización de ideas, comprensión de cada uno de los contenidos y retención de la información necesaria. Además se pudo notar que en ellos aumentó la participación en cada una de las actividades y estos recursos se convirtieron en una herramienta efectiva para potenciar su aprendizaje.

Los estudiantes mejoraron la pronunciación, vocabulario y fluidez verbal mediante los mapas mentales ya que son una gran alternativa que les permite identificar ideas acerca de un tema con un contexto clave en el aprendizaje de un segundo idioma que es la base fundamental dentro de su enseñanza, en este caso se aplicó el uso de mapas mentales y juegos lúdicos mediante rallies donde se evidenció la participación activa por parte de ellos incentivando el trabajo colectivo, por otra parte ellos identificaron que pueden organizar ideas acerca de temáticas acordes al idioma que son esenciales para su proceso estudiantil y a futuro profesional teniendo buenas bases que son un requisito para ir avanzando en lo que quieren lograr teniendo en cuenta normas gramaticales para así llegar a una producción oral.

Esta investigación usa los mapas mentales y juegos como recursos para mejorar la habilidad comunicativa de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés, apoyados por la idea de Ausubel, (1963). El aprendizaje significativo es un factor importante que nos ayuda a mejorar los conocimientos de los estudiantes por medio de los conocimientos previos y todo lo que reciben por medio de sus compañeros y el docente. Los mapas mentales permiten que los estudiantes puedan expresar sus ideas frente a diferentes temas que son tocados dentro de la clase, permitiéndoles hablar a través de ideas principales, donde ponen en práctica vocabulario básico aprendido a lo largo de su proceso de aprendizaje. Por otra parte, los juegos permiten mantener a los estudiantes motivados y animados, por lo que, mejora la participación activa dentro de las clases y el proceso de formación de cada uno de los estudiantes, brindándoles

diferentes formas de aprendizaje y fomentando el aprendizaje colaborativo tal como lo señala Vigotsky. (1978), donde el trabajo colaborativo es una forma apta y adecuada de permitir un aprendizaje viable para los estudiantes.

Dentro de las limitaciones de estudio podemos resaltar que los mapas mentales suelen ser de carácter personal es decir que para unos estudiantes puede ser lógico y fácil y para otros puede ser complejo, así mismo se puede afirmar que aunque son de gran utilidad al sintetizar y brindar información relevante pueden requerir de un tiempo determinado para su elaboración lo que puede desmotivarse en el desarrollo de sus actividades. Por otra parte, evaluar los mapas mentales puede ser complicado porque su creatividad y su estructura dependen mucho del estilo de cada alumno y no siempre reflejan un nivel alto de comprensión porque no evidencian ideas organizadas y tienden a no coordinar con lo que se desea informar. Asimismo, la intensidad horaria que reciben los estudiantes no es la necesaria para obtener los mejores resultados de aprendizaje en el idioma inglés, ya que no se logra realizar diferentes procesos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación ha brindando una clara vista de que si es posible generar en los estudiantes un gran impacto en su aprendizaje, por medio del uso de diferentes recursos y estrategias, donde los resultados de aprendizaje trazados son parte para mejorar en la adquisición del idioma extranjero. En la Institución Educativa se brinda la oportunidad de desarrollar diferentes actividades por parte del docente y de implementar actividades mediadas por TIC, que permitan al estudiante un mejor conocimiento y practicar lo visto dentro de la clase. Los mapas mentales y juegos como rallys, bingo, lotería, entre otros recursos han permitido mejorar el vocabulario, la pronunciación y la fluidez verbal de los estudiantes, evidenciando una gran mejora en la habilidad comunicativa de los estudiantes, cabe resaltar que esto lleva un proceso

muy largo y que se debe seguir trabajando dentro de la institución educativa con los estudiantes y que es muy viable para los docentes y estudiantes.

Esta investigación nos permite concluir que los estudiantes buscan alternativa innovadoras y llamativas para su aprendizaje, y que necesariamente no tienen que estar ligadas al uso de la tecnología, el simple uso de juegos permite que los estudiantes estén en contacto con el idioma y les permite fortalecer las habilidades lingüísticas en general, asimismo, el uso de mapas mentales permite definitivamente mejorar la pronunciación y fluidez verbal ya que los estudiantes usan sus propios conocimientos para expresar sus puntos de vista y dar opiniones. Los estudiantes buscan que los docentes sean innovadores y que no se enfoquen en solo usar la tecnología con la excusa de mejorar el aprendizaje de un idioma, esto es una idea que ha surgido y que muchos docentes han usado la tecnología con fines no específicos. A continuación se proponen algunas preguntas de investigación que surgen después del análisis de los resultados de esta investigación:

¿Cómo mejorar la comprensión y escucha en inglés de los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar- ITEIPA de Paz de Ariporo (Casanare) mediante juegos y recursos visuales?

¿Cómo fortalecer el vocabulario de los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnico Industrial El Palmar – ITEIPA de Paz de Ariporo (Casanare) mediante juegos y el uso de herramientas tecnológicas?

Conclusiones y Recomendaciones

En conclusión, cabe resaltar que dentro de los hallazgos más relevantes se pudo identificar que los estudiantes mejoraron su vocabulario, pronunciación y fluidez gracias a que los mapas mentales y juegos interactivos les ayuda en la aportación de ideas basadas en temáticas relevantes dentro del idioma.

El uso de mapas mentales y juegos interactivos ayudaron a los estudiantes de grado noveno de la institución ya que pudieron fortalecer sus habilidades comunicativas ya que pudieron lograr expresarse de manera verbal exponiendo diversos puntos de vista teniendo de lado la innovación en cada una de las clases para así hacer más amenas las temáticas dentro de su proceso de aprendizaje.

Dentro del impacto es válido afirmar que el impacto de la implementación de mapas mentales pone a prueba el rendimiento académico de cada uno de los alumnos y se obtuvo un impacto positivo ya que dejaron de lado el método tradicional ya que pudieron organizar ideas y comprender los contenidos en la información necesaria.

Los resultados contribuyen en el proceso práctico en la enseñanza de los estudiantes en la incentivación del aprendizaje significativo ya que los estudiantes aprenden de acuerdo a contextos de su vida cotidiana y mediante las orientaciones de su docente basadas en temáticas que se rigen por estructuras gramaticales haciendo uso de herramientas tecnológicas.

Como recomendación se puede afirmar que el uso de herramientas tecnológicas son alternativas esenciales para que el proceso de enseñanza del docente tenga más relevancia ya que el docente hace de su clase algo innovador y los motiva a seguir aprendiendo desde una segunda lengua.

Uno de los ajustes metodológicos que se podría implementar dentro del aula de clase es el uso de la didáctica como eje central ya que la sociedad últimamente y en este caso los alumnos

interactuar más con la tecnología y esto les permite conocer e indagar sobre lo que aprender teniendo en cuenta que al aprender un idioma de manera lúdica se pueden identificar diferentes contextos como el vocabulario y así mejorar su capacidad de habla.

Referencias Bibliográficas

- Arbor, J. P. en. (n.d.). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Terapia-Cognitiva.Mx.
Retrieved March 9, 2025, from <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Bruner, J. (1960). The Process of Education. HARVARD UNIVERSITY PRESS.
http://edci770.pbworks.com/w/file/fetch/45494576/Bruner_Processes_of_Education.pdf
- Eder Arturo Aco Corrales. (2019). mapas mentales en el proceso de enseñanza aprendizaje.
Yachay, 8(1), 559–565. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.36881/yachay.v8i1.133>
- Gómez Betancur, M. I., & King, G. (2014). Using mind mapping as a method to help ESL/EFL students connect vocabulary and concepts in different contexts : Uso de mapas mentales como método para ayudar a estudiantes de ESL/EFL a conectar vocabulario y conceptos en diferentes contextos. Trilogía: Ciencia Tecnología Sociedad, 66(. 10. 10), 6969–8585.
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.22430/21457778>.
- Implementation of visual mind mapping strategy to improve students’ language competence :
Implementación de la estrategia de mapas mentales visuales para mejorar la competencia lingüística de los estudiantes = Implementação da estratégia de mapeamento mental visual para melhorar a competência linguística dos alunos. (2024). Revista EDaPECI, 24(1), 93–105. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.29276/redapeci.2024.24.119763.93-105>
- Li, X. (2024). Teaching listening for interpreting through mind mapping Students’ attitudes and its effectiveness. Revista Espanola de Linguistica Aplicada, 37(1), 172–199. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.1075/resla.21037.li>

López Niño, A. T. (2016). Uso de mapas mentales para la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes de bachillerato. Cuadernos de Educación y Desarrollo, . 4, 5.

MANUAL DE CONVIVENCIA ITEIPA. (2012, 17 febrero). Alfonsofer257.

<https://alfonsofer257.wordpress.com/manual-de-convivencia-iteipa/>

Muñoz González, J. M., & Serrano Rodríguez, R. (2014). El uso de mapas mentales en la formación inicial docente : The use of mind maps in initial teacher training. RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 13(. 2), 77–88.

Murillo, J. (2011). Métodos de investigación de enfoque experimental. Recuperado el, 2.

Objetivos de Desarrollo Sostenible - La Agenda 2030 en Colombia - Objetivos de Desarrollo Sostenible. (s. f.). Objetivos de Desarrollo Sostenible - la Agenda 2030 En Colombia - Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://ods.dnp.gov.co/es/objetivos>

Plan de Desarrollo Municipal. (2024). <https://www.pazdeariporo-casanare.gov.co/Transparencia/Normatividad/ACUERDO%20N%C2%B0%20500.02-004.pdf>

Plan de desarrollo. (2024, 6 junio).

<https://www.casanare.gov.co/Dependencias/Planeacion/PublishingImages/Paginas/Plan-de-Desarrollo-2024-2027/Ordenanza%20008-2024%20%20Plan%20de%20Desarrollo%202024-2027.pdf>

Regader, B. (2015, May 31). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. pymOrganization.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Torres, A. (2016, diciembre 13). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.

pymOrganization. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-

Santos, A., & Leo-Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10(15).

<https://www.eujournal.org/index.php/esj/article/view/3477/3240>

Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: Development of higher psychological processes* (M.

Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.

<https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/dabricenoval_unadvirtual_edu_co/EepUP1vWgHdDpysHtnn9Nj8BZMIOezSUH5xbk4qxb4reug?e=Gz7FZz