	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
		<b>PAGINA: 1 de 8</b>

16.

<b>FECHA</b>	sábado, 26 de septiembre de 2020
--------------	----------------------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad


<b>UNIDAD REGIONAL</b>	Seccional Girardot
<b>TIPO DE DOCUMENTO</b>	Tesis
<b>FACULTAD</b>	Educación
<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades : Lengua Castellana e Inglés

El Autor(Es):

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
Zambrano	Derly Julieth	1000135178
Sierra Beltrán	Sandra Milena	1070617529

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
 Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)  
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
		<b>PAGINA: 2 de 8</b>

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
Borbón Rincón	Ángel David

<b>TÍTULO DEL DOCUMENTO</b>
Uso de plataformas educativas como propuesta pedagógica para contribuir al aprendizaje de áreas básicas en la educación primaria de niños trabajadores en Girardot.

<b>SUBTÍTULO (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)</b>

<b>TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía</b>
Licenciadas en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés

<b>AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO</b>	<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>
21/09/2020	117

<b>DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)</b>	
<b>ESPAÑOL</b>	<b>INGLÉS</b>
1. Plataformas educativas	Educative platforms
2. Trabajo infantil	child labor
3. Propuesta	proposal
4. Educación	education
5.	
6.	

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAR113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 3 de 8</b>

## RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS (Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

### Resumen

A través del siguiente trabajo investigativo se propone implementar el uso de plataformas educativas como metodología de enseñanza a menores con edades entre 7 y 12 años pertenecientes a estratos 1 y 2 los cuales hacen parte de uno de los tantos problemas que agobian esta sociedad. El trabajo infantil infortunadamente ha estado presente en el municipio de Girardot, esta ha sido una de las causas más frecuentes de deserción escolar a temprana edad por diferentes motivos, entre ellos están la escasez de recursos económicos, la violencia intrafamiliar y falta de oportunidades laborales.

Esta investigación pretende acercar nuevas generaciones en estado de vulnerabilidad a la educación, facilitando los espacios e instrumentos necesarios para nivelar aprendizajes acordes con edad y nivel académico, por medio de actividades que involucran el uso de plataformas educativas; de esta manera evaluar el uso de herramientas tecnológicas además del diseño de rutas y formas de conocimiento a quienes por diferentes circunstancias no han podido culminar de forma continua las etapas escolares que son necesarias para su desarrollo integral y académico.

**Palabras clave:** Plataformas educativas, trabajo infantil, propuesta, educación.

### Abstract

Through the following research work, it is proposed to implement the use of educational platforms as a teaching methodology for minors between 7 and 12 years of age belonging to strata 1 and 2, which are part of one of the many problems that plague this society. Child labor has unfortunately been present in the municipality of Girardot, this has been one of the most frequent causes of school dropout at an early age for different reasons, among them are the lack of economic resources, domestic violence and lack of job opportunities.

This research aims to bring new generations in a state of vulnerability to education, providing the necessary spaces and instruments to level learning according to age and academic level, through activities that involve the use of educational platforms; In this way, evaluate the use of technological tools in addition to the design of routes and forms of knowledge for those who, due to different circumstances, have not been able to continuously complete the school stages that are necessary for their integral and academic development.

**Keywords:** Educational platforms, child labor, proposal, education.



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 4 de 8</b>

### AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son: Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	
3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	
4. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 5 de 8</b>

autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

**NOTA:** (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

**Información Confidencial:**

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

**SI \_\_\_ NO \_X\_.**

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

**LICENCIA DE PUBLICACIÓN**

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co  
NIT: 890.680.062-2



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 6 de 8</b>

patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



**Nota:**

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. Trabajo de grado 2020.pdf	texto
2. Diapositivas sustentación.	imágenes
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafa)
Derly Julieth Zambrano	
Diana Milena Sierra Beltrán	

21.1-51.20.



<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAr113</b>
<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 3</b>
<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2017-11-16</b>
	<b>PAGINA: 8 de 8</b>

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono (091) 8281483 Línea Gratuita 018000976000  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)  
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad  
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



**Uso de plataformas educativas como propuesta pedagógica para contribuir al  
aprendizaje de áreas básicas en la educación primaria de niños trabajadores en  
Girardot**

**Diana Milena Sierra Beltrán  
Derly Julieth Zambrano**

**Universidad Cundinamarca – Facultad de educación  
Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades:  
Lengua Castellana e Inglés  
Girardot - Cundinamarca  
Septiembre de 2020**

**Uso de plataformas educativas como propuesta pedagógica para contribuir al aprendizaje de áreas básicas en la educación primaria de niños trabajadores de Girardot**

**Diana Milena Sierra Beltrán  
Derly Julieth Zambrano**

**Trabajo de grado para obtener el título de  
Licenciadas en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés**

**Ángel David Borbón Rincón  
Director tesis**

**Universidad Cundinamarca – Facultad de educación  
Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades:  
Lengua Castellana e Ingles  
Girardot - Cundinamarca  
Septiembre de 2020**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

## **Dedicatoria**

*Dedico este trabajo a quien hizo de padre y madre Carmen Sánchez, a Mauricio, Elizabeth, Nicolás, Paula, Felipe y Vanessa Dimas quienes desde la distancia siempre me apoyaron, y creyeron en mí. A David Ramos Cruz, quien ha sido durante este proceso un fiel compañero de batallas. A mi papá Arbey Dimas que desde el cielo me cuida y me acompaña en los momentos tristes y alegres.*

*Hoy solo quisiera tenerte al frente y decirte... ¡Lo logre pá!*

***DERLY JULIETH ZAMBRANO***

*A mis padres Yolanda Beltrán y Gilberto Alfonso quienes me dieron vida, educación, apoyo y consejos para cumplir con mis metas. A mis hijos Jesús y Evant quienes han servido como motivación para nunca desistir y llegar hasta aquí. A mis maestros y a mis compañeros de estudio, quienes sin su ayuda nunca hubiera podido hacer esta tesis. A todos ellos se los agradezco desde el fondo de mi alma*

*Es un sueño hecho realidad, ¡Gracias!*

***DIANA MILENA SIERRA***

## AGRADECIMIENTOS

*Agradecemos a Dios  
porque en los momentos difíciles  
nos dio fortaleza y paz para no decaer.*

*A nuestras mamás,  
quienes son el motor, motivación e  
impulso para seguir adelante.*

*Gracias a nuestros maestros  
quienes nos acompañaron en el transcurso de este viaje.*

*A nuestro director de tesis Ángel David Borbón,  
quien nos apoyó a pesar de las circunstancias  
y creyó en nosotras hasta el final.*

*Este logro es de todos ¡Gracias!*

***Derly Julieth Zambrano y Diana Milena Sierra***

## **Resumen**

A través del siguiente trabajo investigativo se propone implementar el uso de plataformas educativas como metodología de enseñanza a menores con edades entre 7 y 12 años pertenecientes a estratos 1 y 2 los cuales hacen parte de uno de los tantos problemas que agobian esta sociedad. El trabajo infantil infortunadamente ha estado presente en el municipio de Girardot, esta ha sido una de las causas más frecuentes de deserción escolar a temprana edad por diferentes motivos, entre ellos están la escasez de recursos económicos, la violencia intrafamiliar y falta de oportunidades laborales.

Esta investigación pretende acercar nuevas generaciones en estado de vulnerabilidad a la educación, facilitando los espacios e instrumentos necesarios para nivelar aprendizajes acordes con edad y nivel académico, por medio de actividades que involucran el uso de plataformas educativas; de esta manera evaluar el uso de herramientas tecnológicas además del diseño de rutas y formas de conocimiento a quienes por diferentes circunstancias no han podido culminar de forma continua las etapas escolares que son necesarias para su desarrollo integral y académico.

**Palabras clave:** Plataformas educativas, trabajo infantil, propuesta, educación.

## Abstract

Through the following research work, it is proposed to implement the use of educational platforms as a teaching methodology for minors between 7 and 12 years of age belonging to strata 1 and 2, which are part of one of the many problems that plague this society. Child labor has unfortunately been present in the municipality of Girardot, this has been one of the most frequent causes of school dropout at an early age for different reasons, among them are the lack of economic resources, domestic violence and lack of job opportunities.

This research aims to bring new generations in a state of vulnerability to education, providing the necessary spaces and instruments to level learning according to age and academic level, through activities that involve the use of educational platforms; In this way, evaluate the use of technological tools in addition to the design of routes and forms of knowledge for those who, due to different circumstances, have not been able to continuously complete the school stages that are necessary for their integral and academic development.

Keywords: Educational platforms, child labor, proposal, education.

**Key words:** Educative platforms, child labor, proposal and education.

## **Línea de investigación**

### ***Educación y pedagogía.***

*“Sembrad en los niños ideas buenas, aunque no las entiendan;  
los niños se encargarán de descifrarlas en su entendimiento  
y de hacerlas florecer en su corazón”*

María Montessori

Este proyecto se inscribe dentro de la línea de investigación educación y pedagogía, la cual está incluida dentro de las líneas que maneja la Facultad de Educación de la Universidad de Cundinamarca, seccional Girardot, en el programa de Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés.

La pedagogía trae consigo unas dimensiones generales, como propósitos, contenidos de enseñanza, la concepción del alumno, así como la del docente, la relación pedagógica, la conformación de un vínculo con el conocimiento en áreas de experiencias culturales, así como las estrategias didácticas y la evaluación; de tal modo que, aunque la pedagogía trabaje de la mano con la educación, cada una tiene una función diferente. La educación se encargará de la parte práctica es decir, el tiempo que pasen los niños en la escuela dejan en él una serie de fragancias, alegrías y recuerdos; pero esto solo puede suceder cuando no hay en este espacio un ente autoritario o competitivo sino que, por al contrario, se realiza un trabajo colectivo donde, tanto estudiante



como docente aprenden de manera simultánea, haciendo uso de las diferentes herramientas que el docente explora y aplica para hacer de la educación un proceso de enseñanza - aprendizaje ameno.

Partiendo desde el tema de la educación, hay una problemática social llamada trabajo infantil que afecta el proceso de aprendizaje en los pequeños. Este ha sido considerado desde años como una de las principales causas de explotación, pobreza y violencia que, debido a las obligaciones del niño en ir a trabajar junto con sus padres, limitan su imaginación, el crecimiento y el aprendizaje, cuando en realidad su única función es construir y lograr sueños en la escuela.

Las situaciones por las que atraviesa la infancia en los últimos años, motivó a dos estudiantes de licenciatura de la Universidad Cundinamarca Seccional Girardot analizar, plantear y proponer por medio de esta investigación un enfoque con temas que son y serán esenciales durante este proceso, las cuales son pedagogía que nos facilitará los conocimientos; la educación que trae consigo técnicas, metodologías y herramientas para personas que desean aprender; logrando de esta manera poder trabajar con una población que no ha tenido la oportunidad de estudiar, interactuar con tecnología en pro de nuevos aprendizajes, también participar en las diferentes experiencias que la escuela trae consigo para que queden en sus memorias y disfruten de esta experiencia. Pues serán ellas quienes forjarán en el niño sus principios, valores, forma de pensar, opinar, soñar y crear para desenvolverse con actitud crítica en esta sociedad.

## Tabla de contenido

Introducción	14
Problema de Investigación	15
Antecedentes	15
Planteamiento del problema	21
Objetivos	24
Objetivo General	24
Objetivos específicos	24
Justificación	25
Referentes teóricos	27
Habilidades comunicativas.	28
Competencias educativas.	31
Lúdica.	33
Didáctica.	35
Herramientas de aprendizaje.	36
Tecnologías de la informática y la comunicación (TIC) en la educación básica.	37
Definiciones	38
Recursos tecnológicos.	38
Plataforma educativa.	40

Aprendizaje en niños de 7 a 12 años.	41
Derechos Básicos de Aprendizaje.	42
Referentes legales	43
UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia).	44
OIT (Organización internacional del trabajo)	45
Constitución Política de Colombia (1991).	46
Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia.	49
Departamento Administrativo de la Función Pública.	50
Desarrollo metodológico	56
Enfoque y tipo de Investigación	56
Población	56
Etapas de la investigación	58
Diagnóstico.	58
Diseño de talleres y actividades.	59
Talleres.	60
Guías de aplicación.	60
Implementación:	61
Evaluación:	62
Recolección de la información (Aplicación de Instrumentos)	63
Análisis valorativo.	68

Recomendaciones	73
Referencias Bibliográficas	74

### **Lista de figuras**

<b>Figura 1. Ámbitos y saberes</b>	<b>43</b>
<b>Figura 2. trabajo infantil a nivel nacional</b>	<b>51</b>
<b>Figura 3. Fuerza Laboral y educación 2016</b>	<b>52</b>
<b>Figura 4. Fotografía plaza San Miguel, Girardot</b>	<b>57</b>
<b>Figura 5. Fotografías</b>	<b>117</b>

### **Lista de Anexos**

<b>Anexo 1. Listado de niños</b>	<b>82</b>
<b>Anexo 2. Formato de entrevista niños</b>	<b>83</b>
<b>Anexo 3. Formato encuesta a padres</b>	<b>84</b>
<b>Anexo 4. Figura Resultados de encuesta</b>	<b>86</b>
<b>Anexo 5. Tabla de Talleres/Guías</b>	<b>89</b>
<b>Anexo 6. Rúbrica evaluativa a propuesta metodológica</b>	<b>115</b>

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1. Distinción entre trabajos ilícitos y trabajos peligrosos</b>	<b>45</b>
<b>Tabla 2. Razón por la que trabaja. Dane</b>	<b>48</b>
<b>Tabla 3. Rúbrica evaluativa a propuesta metodológica</b>	¡Error! Marcador no definido.

## Introducción

Existen en Girardot y en otros municipios de Cundinamarca, el país y en general América Latina, un fenómeno muy preocupante como es el trabajo infantil originado en la pobreza de las familias y la inestabilidad de núcleo familiar, ya que muchos de estos niños cuentan únicamente con su madre como cabeza de familia, por lo cual la necesidad y escasez económica se convierte en una de las tantas causas por las que algunos niños lleven a cabo actividades laborales y no puedan asistir a la escuela como debería ser.

Frente a esta situación, el proyecto que se presenta a continuación es una propuesta orientada al fortalecimiento del aprendizaje de áreas básicas utilizando como recurso pedagógico plataformas educativas de igual modo, el proyecto plantea diseñar talleres y actividades relacionadas a diferentes temas, propios de la educación básica primaria, mismos que contribuyen a los procesos formativos académicos, sociales y culturales de niños que no tienen la oportunidad de asistir a instituciones educativas. Para esto, es importante tener en cuenta que los temas y actividades se ajustan a las necesidades e intereses de grado y edad.

Finalmente, la estructura del trabajo es la siguiente: 1. aspectos relacionados con el planteamiento, formulación y justificación del problema. 2. Fundamentos teóricos, definiciones y contextos jurídicos del mismo. 3. Metodología y resultados.

## **Problema de Investigación**

### **Antecedentes**

Las nuevas metodologías en educación han avanzado a pasos agigantados con el objetivo de modificar los distintos paradigmas que se han venido presentando a lo largo de los años en la aplicación de estas, en relación al proceso escolar que en lugar de tener resultados significativos han sido metodologías que han quedado en el olvido. Sin embargo, en la actualidad el uso de plataformas educativas ha evidenciado tener impacto positivo en el desarrollo de procesos en formación de carácter lúdico y creativo, los cuales han contribuido en el aprendizaje del menor.

Lo anterior es importante, ya que forma parte de lo que se denomina magia del juego que para los niños es un universo nuevo dentro del salón de clase, libre de reglas que en ocasiones acompañan a las actividades didácticas con la autonomía del estudiante, en lugar de realizar trabajos en clase, talleres en el cuaderno, tareas, etc. Una consecuencia inmediata, es el elemento aportado por el juego, todo es simbólico y forma parte de ese universo que es trasladado a la práctica real, esto lleva consigo significados, relaciones o reglas, que finalmente son buen punto de partida desde una perspectiva pedagógica y lúdica. Este tipo de actividades son creadas con el fin de desarrollar una metodología de trabajo diferente, que involucre nuevas estrategias las cuales permiten que el aprendizaje sea ameno y significativo; es decir, que el aprendizaje se recree a partir de la experiencia.

Como facilitadoras de la tarea docente y el uso de tecnologías para el proceso de enseñanza y de aprendizaje en el aula, así como el desarrollo de esta investigación se ha considerado pertinente los siguientes artículos y trabajos llevados a cabo en diversos análisis y propuestas

realizadas en distintos lugares del mundo, las cuales llevan a cabo propuestas similares a la de presente investigación.

En cuanto a lo que necesita para que un aprendizaje sea significativo Díaz y Hernández. (2004) dicen que son necesarias algunas condiciones, entre ellas, tomar como punto de referencia lo que el menor ya sabe, así como la motivación de aprender para que el uso de los diferentes materiales les facilite adaptar y relacionar sus nuevos conocimientos.

Cabe resaltar que, la estrategia y las herramientas que se usen con el objetivo de fortalecer un aprendizaje han de ser adecuados para lo que se quiere lograr, de modo que, al reunir las herramientas, temas o ideales al azar, sin haber realizado antes un estudio, probablemente no se logren los ideales propuestos; esta, es una de las razones por las cuales se manejan plataformas específicas para la aplicación de esta propuesta debido a que antes de realizar actividades con algún tema, se hará una socialización, actividad y/o análisis que implicaría su uso como un medio evaluativo acerca del contenido trabajado en los espacios propuestos.

Montessori y Bofill (1986), en *La mente absorbente del niño*, hacen varios aportes desde el punto de vista psicológico a la educación. Allí mencionan diferentes metodologías psicológicas que tuvieron resultados satisfactorios, donde se observó que, el niño cuanto más crece en edad, más fuerte e inteligente se hace, que su trabajo y actividad lo ayudan a adquirir inteligencia y fuerza, mientras que, en el caso de los adultos, el transcurso de los años determina lo contrario (p. 47).

Lo anterior es relevante ya que aunque el niño no acceda a la educación formal, puede adquirir, fácilmente una lengua, costumbres, prácticas y normas del contexto que le rodea; lo que



crea una primera sensación de pertenencia; es decir, según los autores, el niño puede aprender en cualquier ambiente, más que un aprendizaje de absorción es experiencial y significativo para él; es justo ahí, donde el docente, a través de la aplicación o adaptación de metodologías, le puede ser útil al menor para mejorar la calidad de su aprendizaje.

Por otra parte, Ávila (2007) señala que, el capitalismo neoliberal ha generalizado la pobreza que obliga a muchas familias a recurrir al trabajo de los hijos para poder subsistir; de esta manera el aumento del trabajo infantil provee un tipo de alivio a la pobreza familiar debido, pero ocasiona que los menores deserten de la escuela. Un ejemplo claro de esto son los padres, quienes por la misma razón han dejado sus estudios y sólo pueden acceder a las ocupaciones de menor calificación y peor pagadas.

El trabajo que desempeñan los niños en lugares frecuentes como plazas de mercado, casas de familia y barrios buscan completar económicamente las necesidades del hogar, por eso les queda como única opción resignarse a no estudiar; es aquí donde citar el presente trabajo refuerza la idea de continuar esta propuesta debido a que la situación no es solamente en Colombia, sino que también otras partes del mundo hacen parte de la crisis social.

*Trabajo infantil, una mirada desde los niños, niñas y adolescentes* de Ortega (2006) es un antecedente importante de este proyecto, debido a que maneja la población en estudio como problema social mundial, así como sus causas, impactos y consecuencias los cuales abarcan necesidades básicas no aseguradas y la vulnerabilidad económica cotidiana, los padres de familia se ven obligados a privar a sus hijos de educación debido a las demandas económicas que la educación abarca; es por esto que, llevarlos consigo a sus sitios de trabajo resulta siendo lo mejor,

generando en ellos una responsabilidad a temprana edad con el fin de ayudar económicamente a la familia.(p. 121)

Badillo et al (2016) hacen referencia al uso de tic en el aula y la enseñanza de áreas básicas del aprendizaje, dirigido al aprovechamiento de diferentes herramientas tecnológicas que brinda la institución como mediador y generador de un ambiente virtual, para así crear, a partir de experiencias individuales, un aprendizaje significativo en diferentes áreas, indispensables en la educación básica. En esta investigación, los docentes a cargo llevaron a cabo el uso de diferentes plataformas que les facilitaron complementar los temas trabajados en la sala de informática, guiando a los estudiantes con minoría de edad a lograr tener un buen uso de estas herramientas para la fácil comprensión y evaluación práctica, creando en ellos una confianza de autoaprendizaje, logrando resultados positivos y articulando el software para el desarrollo de tareas complejas.

La concepción originaria del e-learning (Aprendizaje electrónico) 2.0 reconoce el aprendizaje como una actividad creativa que tiene en las plataformas su medio natural de desarrollo y que no se encuentra centrada en el diseño de contenidos de aprendizaje, sino en cómo éstos son usados. De acuerdo con Baelo (2009), desde este modelo se trata de proveer al estudiante de lo que necesita conocer en un contexto determinado, donde se busca la accesibilidad al aprendizaje al margen del lugar y la situación en la que nos encontremos.

En el artículo se menciona a la función de las plataformas educativas en el proceso académico, refiere que estas se pueden establecer como herramientas de combinación físico - virtual, puesto que brinda la capacidad de complementar conocimientos e interactuar con ellos mientras aprenden; en la actualidad, los docentes han optado por implementar estas herramientas, tanto en la educación básica como en la educación superior, e incluso esta herramienta también es

usada en la universidad ya que una de sus características más relevantes está en la importancia que se le otorga a lo visual, debido a que su presentación es atractiva para el estudiante, facilita la adquisición de nuevos aprendizajes y habilidades, enriqueciendo así el conocimiento del menor.

El sector E-Learning es tremendamente activo, lo que se traduce en una multitud de plataformas educativas, tales como Kahoot, Quiz, Google drive, Blubbr, Quizz y Quizlet. Estas, en algún momento fueron consideradas ineficientes, ya que duplicaban esfuerzos en la creación de herramientas prácticas que deberían ser sencillas. Sin embargo, en la actualidad, estas plataformas ofrecen un marco de competencia lúdica, divertida y fluida para el aprendizaje de los contenidos de enseñanza, debido a su forma directa, sencilla y práctica, y las cuales han ido mejorando su calidad educativa.

La iniciativa de Rentería (2015) surgió como respuesta a la necesidad de involucrar las Tic, especialmente las plataformas virtuales, como herramienta en los procesos de enseñanza aprendizaje. La importancia de este trabajo radicó en que a nivel local (municipal e institucional), se pudiera contar con una variedad de herramientas que permitieran aclarar las dudas, entre docentes y directivos docentes, sobre la importancia de implementar las Tics en los procesos curriculares de la institución, permitiendo reorientar los procesos pedagógicos y didácticos de formación de todos los miembros de su comunidad educativa y, por lo tanto, priorizar en la gestión de recursos encaminados a mejorar el proceso de enseñanza.

Miranda y Bermúdez (2009) en *La plataforma virtual como estrategia para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos en la I.E.P. Coronel José Joaquín Inclán de Piura* buscaron implementar herramientas Tic como metodología para mejorar el rendimiento escolar,

desarrollando y fortaleciendo conocimientos por medio de plataformas educativas en pro de la innovación y la aplicación de nuevas formas de aprender.

Cano y Montealegre (2017), en su investigación, *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de habilidades comunicativas que contribuyan a la construcción del tejido social en niños trabajadores de la plaza de mercado “Caballero y Góngora” en el municipio de el Espinal – Tolima*, buscaron implementar actividades que fortalecieran las habilidades comunicativas de los niños de acuerdo con su edad. Así mismo pretendían demostrar que la aplicación o implementación de actividades lúdicas influye de manera positiva en la reconstrucción del tejido social en la población escogida, ya que, al comunicarse asertivamente, mejoran las relaciones interpersonales mediante el trabajo en equipo, y permite a los sujetos, reconocerse a sí mismos como seres sociales, afectivos, valorar al otro, fomentar el respeto, la sana convivencia y la libre expresión, desde un ambiente armónico.

Esta investigación, es relevante, como antecedente, para el presente estudio ya que se desarrolló en áreas de comportamiento ciudadano en niños trabajadores de un municipio del Tolima cercano a la ciudad de Girardot. Por otra parte, permite evidenciar lo generalizado que es el trabajo infantil y cómo afecta los procesos educativos de los menores. Así mismo, deja claro que, las personas más cercanas al mejoramiento y cambio de estas situaciones se encuentran en las facultades de educación debido a que el cambio no se centra en documentar las necesidades por las que se pasan, sino en los esfuerzos que se hace para mitigar la situación desde la institucionalidad.

Este trabajo investigativo aporta una herramienta de innovación a los lectores para que a través de plataformas educativas incluyan dentro de sus procesos fortalecer el conocimiento en

áreas básicas en poblaciones que no han tenido la oportunidad de tener un acercamiento al aprendizaje con las nuevas tecnologías, que no han tenido la oportunidad de asistir a un colegio a aprender y compartir experiencias. Con este trabajo se busca reflexionar sobre los procesos de enseñanza a fin de poder desarrollar las diferentes habilidades de esta población donde es necesario fomentar la creatividad, innovación y el conocimiento.

### **Planteamiento del problema**

Según la página oficial de UNICEF (2016) la cantidad de niños trabajadores es preocupante; se cree que aproximadamente 151,6 millones de niños y niñas son víctimas de las peores formas de trabajo infantil, esclavitud, reclutamiento, explotación sexual y maltrato; muchos son obligados a realizar actividades ilegales o han sido expuestos a cualquier tipo de peligros. América Latina y el Caribe hacen parte de la lista con más casos; es por esto que se crea la campaña de sensibilización llamada *#TheUnescapeRoom* (Único cuarto de escape) que busca donaciones económicas o apadrinamientos como salida oportuna para mejorar el futuro de niños que se encuentran en esta lamentable situación.

En Colombia hay una población aproximada de 48.258.494 millones de personas; de esta cifra según la página oficial del municipio, Girardot contaba con una población de 150.178 habitantes para el año 2005. Aquí es común ver a menores trabajando como vendedores ambulantes que ayudan a sus padres en la economía del hogar, algunos conviven únicamente con su madre como cabeza de hogar, otros con papá y mamá, pertenecientes a estrato social 1 y 2.

En la plaza de mercado San Miguel de Girardot, Cundinamarca es frecuente ver niños desde las 5 de la mañana organizando sus puestos para iniciar a laborar; niños con edades entre los

7 y los 12 años que venden frutas y verduras en compañía de sus padres en los barrios Pozo Azul, Villa Carolina y Cafam del Sol de la ciudad de Girardot; niños vendiendo productos en diferentes barrios, cuyas familias viven en los sectores más humildes donde la violencia y la pobreza es frecuente; es evidente identificar al menor en su forma de vestir, su vestimenta sucia o en algunas ocasiones deteriorada, manejan un lenguaje fuerte no acorde con su edad y, quizá también, carentes de condiciones sanitarias por causa de la calidad de vida.

Por otro lado, se puede deducir que una posible causa del trabajo infantil está asociada a que el Gobierno, aunque ha creado espacios para trabajar las deficiencias educativas, las estrategias son por tiempos estimados, no maneja la continuidad esto quiere decir que el interés de los participantes en seguir aprendiendo se pierde además de esto, en las instituciones educativas se quedan cortos a la hora de implementar, reorganizar metodologías o didácticas, aptas y divertidas para hacer del aprendizaje algo ameno que mitigue esta problemática. Es entonces cuando lo anterior se convierte en consecuencias no planeadas para el futuro de un menor de edad, ya que este querrá abandonar el estudio y su formación tanto académica como personal quedará en espera.

Este proyecto anhela ser parte de cambio y desarrollo en la educación del municipio; quiere demostrar que la educación se puede llevar a lugares en los que es poco probable ser parte de un plantel educativo, ya sea por el tiempo, la economía o situación familiar. Hay propuestas que por un tiempo determinado han de ser fructíferas y provechosas al conocimiento del menor, es por eso que a partir de los antecedentes mencionados anteriormente se abre una puerta de escape a la población que la necesita, guiados por el uso de los recursos y herramientas necesarias para un contexto determinado.

El uso de plataformas y tecnologías de la información en los diferentes contextos de la educación se convierten en nuevos escenarios del aprendizaje que facilitan y dinamizan los procesos de formación aportando innovación, creatividad y lúdica, puesto que los juegos de pensamiento rápido y competencia hacen del aprendizaje un espacio agradable para el niño.

En efecto, el mejoramiento de estrategias para la educación en niños vulnerables, brinda la oportunidad de cambiar el rumbo de sus vidas en pro de realizar actividades que fortalezcan su aprender, su vocabulario, el trato con las demás personas, así como el conocer y reconocer que hay formas de salir adelante valiéndose de las buenas propuestas educativas que las universidades o a veces el estado ofrece para cambiar o mitigar esas cifras que tanto aquejan el desarrollo de una infancia digna a nivel mundial, con el fin de que no quede tan solo como una propuesta o una experiencia, sino que al contrario, sirva para continuar con su formación.

Es por esto que, pensar en el uso de las plataformas educativas resultaría un proyecto enriquecedor, ya que contribuye a la formación de los niños y fortalece sus conocimientos de una manera significativa y experiencial.

## **Pregunta de investigación**

¿De qué manera puede contribuir el uso de plataformas educativas como recurso didáctico al aprendizaje de las áreas básicas de la educación primaria en niños que no pueden asistir con regularidad a instituciones educativas de Girardot?

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Elaborar una propuesta orientada a fortalecer el aprendizaje de las áreas académicas de básica primaria, mediante el uso de plataformas educativas a niños que no pueden asistir con regularidad a instituciones educativas de Girardot.

### ***Objetivos específicos***

1. Reconocer las características de los niños en relación con su edad, género y nivel de escolaridad.
2. Diseñar actividades lúdico-didácticas, factibles de realizar a través del uso de plataformas educativas
3. Proponer el desarrollo de actividades secuenciales, detalladas, ajustadas a las necesidades detectadas y a la promoción de competencias acordes con su desarrollo físico, psicológico y social.



## **Justificación**

El propósito fundamental de este proyecto, es la implementación de plataformas educativas como herramienta metodológica para el apoyo de procesos formativos en niños trabajadores, facilitando el aprendizaje significativo y autónomo mediante la colaboración de la Secretaría de educación o instituciones que puedan suministrar los recursos tecnológicos aptos para la realización de este proyecto.

Por otro lado, la propuesta pretende aportar al programa Licenciatura en Educación Básica en Humanidades: Lengua Castellana e Inglés de la Universidad de Cundinamarca, una ruta de innovación en educación a futuros maestros en formación y a docentes que proponen estrategias alternativas que contribuyan a procesos de aprendizaje.

Posteriormente, esta investigación beneficiaría también a los directivos en educación a nivel institucional y municipal, ya que estos podrían retomar las estrategias o técnicas de aprendizaje autodidacta e implementarlas como propuesta en el aula, y fortalecer así el uso de plataformas educativas que brindan la facilidad para diseñar, crear y aplicar en función a la educación actual.

También, desea contribuir como estímulo a los docentes en ejercicio, para que se motiven sobre su misión como educadores, a partir de su manera de diseñar y reelaborar estrategias que incluyan el uso de nuevas tecnologías y lograr así que la trascendencia sea elocuente en el aprendizaje de los estudiantes, además, demostrar que la pobreza no es obstrucción para lograr fomentar un aprendizaje significativo y experiencial. De igual forma, da paso a una constante reflexión sobre el quehacer docente para reelaborar e implementar estrategias oportunas y

significativas que apoyen el aprendizaje autónomo, las cuales vayan acorde a necesidades y desafíos actuales de la educación, lo cual debería ser muy importante.

Cabe resaltar, que esta propuesta no logrará que los niños dejen de trabajar, sin embargo, se evidenciará un avance significativo en el actuar y pensar de modo que al tener acceso a este tipo de herramientas se podría incentivar a los niños y a la comunidad para continuar procesos educativos de manera autónoma o incluso volver a las instituciones educativas si bien se quiere.

De igual modo, el presente trabajo de investigación genera impacto para las creadoras de esta propuesta como equipo investigador y futuras docentes con función social, ya que, desde la formación se podría contribuir a la sociedad, a la calidad de educación en Colombia y sobre todo a los procesos educativos en niños que por diferentes circunstancias, su única opción ha sido colaborar con gastos de su alimentación, vestimenta y alojamiento; visibilizando así, lo que actualmente es necesario, la búsqueda de implementar y proponer estrategias que fortalezcan los procesos de aprendizaje en los niños.

No obstante, desde un punto de vista investigativo, también se pretende obtener una transformación de enseñanza y aprendizaje, siendo así un aporte para que el aprendizaje autónomo, autodidacta, significativo y tecnológico, sea la herramienta fundamental para el proceso educacional y, por ende, al desarrollo integral de la población en cuestión.

Para finalizar y no sin ser menos importante, la investigación también beneficia el proceso de aprendizaje en los niños, ya que permite que en ellos se desarrollen habilidades comunicativas, asertivas, creativas, entre otras con el uso de herramientas tecnológicas que proporcionen la facilidad de asimilar datos e información, dando paso a la autorregulación en el aprendizaje, donde

el niño planea sobre lo que desea aprender, lo aplica y lo evalúa corrigiendo los errores cometidos, además de que el niño asume el rol de actor principal de su propio ritmo y forma de aprendizaje; este desarrollara atributos independientes, no conformistas y creativos transformando la cultura del aprendizaje en pensamiento crítico, preparándose para que en el futuro pueda resolver problemas con eficacia, tomar decisiones previamente meditadas y disfrutar del aprendizaje sin importar dónde, cuándo y cómo aprende, lo cual debería ser pertinente y acertado en los espacios propicios para aplicar, de modo que hace que esta investigación sea cada vez más enriquecedora.

### **Referentes teóricos**

Para la elaboración del presente apartado y desarrollo del mismo se hizo pertinente el uso de las siguientes categorías como conceptos importantes, los cuales tienen relación con el enfoque de trabajo de esta investigación que en este caso las Áreas Básicas.

- Habilidades comunicativas.
- Competencias educativas
- Lúdica.
- Didáctica.
- Herramientas de aprendizaje
- Las tecnologías de la informática y la comunicación (TIC) en la educación básica.

Para las anteriores categorías se usaron distintos referentes teóricos los cuales se considera que tienen información pertinente para lograr conceptualizar cada una y, así, dar sustento a esta investigación y a sus objetivos.

### **Habilidades comunicativas.**

La habilidad comunicativa comprende el saber escuchar, hablar, leer y escribir, esta es la puerta de entrada hacia la identidad de cada individuo, ya que son herramientas que tienen las personas para desenvolverse en todos los ámbitos de la vida personal y social en los que incide la comunicación. Por lo tanto, es necesario dominar estas habilidades para afrontar los diversos cambios, desafíos o situaciones que se presentan en el entorno del ser humano y estar preparado para ellos. De acuerdo con Camacho (2008), las habilidades se consideran como conocimientos, disposiciones y conductas que posee una persona, es decir, para que una persona llegue al dominio y goce de las habilidades comunicativas, es primordial enfocar los distintos conocimientos para que le sea posible desenvolverse en diferentes ámbitos que impliquen el desarrollo mediante actividades que involucren roles y deberes que permiten lograr objetivos, participar y relacionarse con aquello que su contexto le ofrezca. Estas herramientas no solo contribuyen a mejorar la calidad de vida, sino que también, permiten al sujeto expresarse de mejor manera y ser parte de la construcción y participación social.

El Ministerio de educación nacional (MEN, 1998), afirma sostiene que la noción de habilidad comunicativa,

(leer, hablar, escribir y escuchar) hace alusión a las capacidades que tiene un individuo para desempeñarse en los diferentes contextos y situaciones de la vida diaria, para resolver

situaciones específicas de acuerdo a las necesidades. Además, la capacidad de expresarse a través de diferentes géneros discursivos, orales y escritos como exposiciones, debates, presentaciones, entrevistas, cartas, narraciones, entre otras.

De esta forma, se hace evidente la importancia de su implementación en los procesos de aprendizaje, pues son indispensables para desarrollar la capacidad de relacionarse, entenderse, interactuar, constituirse y, por lo tanto, aprender; es necesario desarrollar estas habilidades, es decir, que no se quede en memorizar algo, sino que ese saber tenga una funcionalidad y un significado para un contexto determinado.

En ese contexto, la comprensión auditiva y el lenguaje oral según Cano et al. (2018) están estrechamente relacionadas y para un aprendizaje efectivo es necesario garantizar que los niños atiendan y se concentren, pues la calidad de la educación se enfoca en el desarrollo de las diferentes habilidades comunicativas durante el proceso escolar, formando personas críticas, no importa el medio, la estrategia o la metodología, así como fomentar la necesidad de saber, investigar y preguntar.

En consonancia con lo anterior Acosta y Cantor (2011), afirman que el objeto de la enseñanza literaria es buscar una herramienta que coincida con características específicas relacionadas con las necesidades educativas del estudiante. Es por dicha razón que se propone la utilización de una plataforma educativa que aporte al estudiante una metodología distinta que atrae, entretiene, motiva, enseña y enriquece de manera positiva y propositiva el desarrollo de sus habilidades lectoras. Chaves (2002), menciona al respecto que:

El lenguaje general y en particular la escritura, son elementos esenciales para el desarrollo, la educación inicial y la formación del hombre, concibiendo la lectoescritura como instrumento de comunicación, como objeto de reflexión y análisis; tomando una orientación hacia la construcción de la significación a través de los múltiples códigos y formas de simbolizar. (p.4)

Lo anterior significa que fortalecer la habilidad de escritura permite que el sujeto tenga las herramientas para plasmar en imágenes, códigos, símbolos y letras; pensamientos, emociones y situaciones que emergen en la cotidianidad del ser. Todo esto permite que el sujeto que aprende a escribir sea capaz de hacerlo no solo con palabras, sino que la verdadera función sea comunicar un mensaje; que el sujeto que escribe pueda lograr que quien lee sienta lo que está allí plasmado y más aún en los niños es relevante este proceso, debido a que normalmente en las escuelas, se les pide a los estudiantes que transcriban y no se concientiza de la importancia de comprender lo plasmado y lo reflexionado sobre esto.

Es necesario aclarar que este trabajo busca fortalecer las habilidades comunicativas como leer, escribir o escuchar y no las competencias comunicativas como lo son la lingüística y paralingüística que implican la intencionalidad, intención, sucesión de ideas, entre otras. Asimismo, es fundamental incluir diferentes formas para abordar las temáticas para que los participantes se compenetren más con las actividades a realizar, por consiguiente, debe definirse y diferenciarse la una de la otra. Las habilidades comunicativas según el MEN (2005) son entendidas como

Un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad

humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades, nos volvemos competentes comunicativamente (...)"

A medida que el ser humano va adquiriendo herramientas y experiencias, va sintiendo claramente la necesidad de formarse como persona con capacidades de comunicarse y relacionarse con sus semejantes en un sano entorno y ayudar a construirlo. Esto permite que haya una interacción con el contexto social, que tanto el interlocutor como el locutor puedan reconocerse y así ser capaces de producir, comprender y argumentar los diferentes significados de la realidad en que vive, reflexionando la manera en que se expresa de su entorno, para atender a las particularidades que resultan de cada situación comunicativa que se presentan en la vida cotidiana.

### **Competencias educativas.**

La oficina internacional de educación de la UNESCO al proponer la metodología Skills21, menciona que el proceso enseñanza - aprendizaje debe estar basada en la formación de competencias, las cuales son la base fundamental para el desarrollo del estudiante desde diferentes ámbitos o contextos que involucran su desarrollo cognitivo y analítico en situaciones en las que se vea expuesto de modo que todo lo que se enseña no se enfoca específicamente en conceptos o teoría sino que por contrario el estudiante tenga la facilidad de ser partícipe de estos conocimientos, planteando, indagando o proponiendo a partir de lo que aprende.

De tal manera que la incorporación de aprendizajes prácticos en la educación de los niños puede desarrollar algunas competencias tales como:

***Inteligencia emocional:*** Al realizar actividades escolares que involucren la inteligencia emocional, se logra la autorregulación de estados de ánimo como los nervios o la frustración al realizar algunas actividades e incluso la empatía con los compañeros del curso al trabajar con personas que no ha visto antes.

***Competencias interpersonales:*** La adquisición de esta competencia estimula en el estudiante la toma de conciencia sobre sus aciertos y errores, así como la comprensión mutua y los sentimientos de cada cual trabajando en equipo, comunicación y trabajo colaborativo.

***Conocimiento de la realidad:*** Esta competencia ayuda a descubrir diferentes perspectivas que presentan un problema, actividades que se puedan asociar a las diferentes situaciones de lo real y puedan tomar así mejores decisiones.

***Gestión del tiempo:*** Los niños atraviesan períodos intensos de estrés cuando se equivocan o no comprenden algo y suelen quedar atrapados en él, lo que les ocasiona problemas de salud y ansiedad, aquí es entonces donde empiezan a creer que cada vez más son menos eficientes, el trabajar esta competencia durante el desarrollo de actividades que involucren manejar el tiempo les favorecerá de manera personal.

Braslavsky y Acosta (2004) menciona al respecto que

La situación de deterioro de la calidad de su socialización primaria, afectada por la ausencia de uno o de ambos padres, por la falta de medios, por la incertidumbre y la falta de esperanza, se agrega el hecho de que muchos de estos niños deben combinar sus horas en la escuela con el trabajo informal y no encuentran en ella la motivación suficiente para asistir de manera regular.



Esta cita describe perfectamente la población, sujeto de estudio y las condiciones que de hallaron en el municipio de Girardot en relación con el trabajo infantil; de igual manera, menciona la situación cotidiana de los niños a quienes se dirigió esta propuesta pedagógica, especificando algunas de las razones por las cuales se ve afectado su progreso escolar, personal y familiar con las consecuencias que la vida lejos del aprendizaje continuo implica.

Para que logre del objetivo fue necesario incluir las diferentes competencias, por lo tanto, el espacio de aprendizaje implica actividades didácticas donde se plantea que el estudiante busque respuestas y soluciones a los problema propuestos, con esto no se refiere a que el tema sea solo teoría sino que, también puedan ser aplicables durante el trabajo en equipo, forjando relaciones de amistad y respeto con los compañeros de curso y, por ende, encaminar el proyecto a una nueva visión sobre educación a niños que no han tenido la oportunidad de interactuar con otros mientras se aprende, disfrutando de un ambiente como si se estuviera en la escuela.

### **Lúdica.**

La lúdica entendida como la expresión desde el sentir, disfrutar del goce y la actitud frente a la vida misma del ser humano, en la distensión de actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el arte y otra serie de actividades del entretenimiento. Es una manera de vivir el día a día, es decir, sentir y valorar lo que acontece percibiendo como acto en el que el sujeto puede encontrar una satisfacción física, espiritual y mental. Todo esto propicia el desarrollo de actitudes, relaciones y el sentido del humor en las personas, siendo un concepto amplio y discutido, así como el desarrollo de su aprendizaje.

Según Álvarez, et al (2007) la actividad del propio estudiante es uno de los aspectos más importantes por cuanto filtra la información, la organiza, la procesa, construye, por tanto, si queremos mejorar el aprendizaje, es fundamental destacar el papel protagónico del estudiante, no solo porque al sentirse protagonista mejora su rendimiento, sino porque interviene directamente como causa próxima de su propio aprendizaje.

Es entonces una oportunidad para que las nuevas generaciones que deseen implementar otros métodos de enseñanza puedan revivir el gusto por las actividades escolares teniendo presente los contenidos a aprender, por ende la necesidad como formadores es que también tengan el dominio de habilidades comunicativas, cuyo manejo y apropiación conlleva al desarrollo y fortalecimiento de éstas en los niños, para así afrontar las nuevas exigencias en los sistemas lingüísticos y comunicativos de esta sociedad.

Visto así, las actividades lúdicas suponen los conocimientos de la teoría a la práctica, con el fin de que los participantes comprendan fácilmente las temáticas a trabajar. Las actividades lúdicas inmersas en la labor docente, se encuentran orientadas en acciones didácticas que deben responder a una secuencia de temáticas. De este modo, los docentes al incluir dichas actividades en sus labores pedagógicas como una estrategia que mejora no sólo la calidad de vida en el ser humano en cualquier edad, sino que también en la enseñanza académica es una herramienta que mejora la percepción y comprensión del alumno.

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, desde los primeros años de vida; no solo desarrollará su aspecto motor, también incrementará su capacidad intelectual, social, moral y creativa.

En la actualidad, las herramientas audiovisuales se han convertido en el mejor aliado del quehacer docente debido a que sus contenidos gráficos, expresan color y creatividad esto hace el aprendizaje atractivo al estudiante pues, en el mundo tan extenso del internet se pueden encontrar videos, programas, actividades e incluso material tanto didáctico como para desarrollar en un espacio académico; de esta manera se podría trabajar de forma teórica las diferentes áreas básicas y de conocimiento durante el desarrollo de esta investigación sin alejar el enfoque que es el uso de plataformas para el aprendizaje como refuerzo pedagógico debido a su completa carga de información además de que puede ser creada por el mismo docente según el grado, población determinada y/o intencionalidad.

En un segundo acto se podrá manejar como actividad evaluativa el uso de las plataformas educativas que se nombran más adelante; a través de preguntas relacionadas con el tema o el área trabajado en la parte teórica de tal manera que su aprendizaje será significativo, es decir, se convertirá en un espacio de competencia de conocimientos, de refuerzo de aprendizajes, juegos, amigos, risas y uso de nuevas tecnologías en niños y niñas que no tienen oportunidad de ir a la escuela y aprender de diferentes formas y en compañía de otros niños como en la escuela.

### **Didáctica.**

Para Escribano, A. (2004) los términos enseñanza e instrucción son fundamentales en la didáctica, así como los de aprendizaje y formación intelectual. La didáctica es la magia que hace el docente con los recursos que tiene a la mano cuando desea enseñar algo nuevo para que sus alumnos no tengan miedo de morir en el intento, es donde cada actividad y material que este use le permite crear situaciones de aprendizaje, como en la anterior cita la cual se refiera a la tecnología

como herramienta educativa. Lo cual es ideal para el proceso formativo debido a que sumado con el internet que ofrece innumerables sitios web educativos que complementan el cometido de la educación el cual es enseñar de la manera más creativa en los niños, con la ayuda y el ingenio en la creación de actividades por parte de los docentes se convierte en el mejor componente del método de enseñanza.

Como bien se sabe, la didáctica como arte de enseñar ayuda a desarrollar y plantear estrategias de intervención como métodos y técnicas que optimizan la aplicación de conocimientos de la manera más creativa e innovadora, acorde para cada uno de los estudiantes puesto que estudia, analiza, describe y explica el proceso de enseñanza motivando a un aprendizaje ameno e interesante, fomentando la creatividad y la autonomía.

### **Herramientas de aprendizaje.**

Según Ballester, (2002) menciona que tanto la educación como la escuela tienen el objetivo de formar personas con capacidad de pensar y crear por fuera de las aulas; además de esto menciona lo activa, creativa y lúdica que debe ser la enseñanza para obtener los resultados significativos y la función del docente acompañando y guiando cada uno de los procesos accediendo a los recursos que sean necesarios.

El uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje ha sido criticado por algunas personas en particular (padres de familia e incluso docentes) por falta de tiempo, recursos o preparación; La creatividad del docente en el momento de llevar a cabo una actividad con los estudiantes es esencial, ya que se debe estudiar la forma en que el maestro los va a trabajar. Además de reforzar atractivamente los aprendizajes nuevos; pues sugiere un complemento dinámico para

evaluar los conocimientos que el estudiante ha adquirido durante las actividades teóricas que se han llevado a cabo en el salón de clases sin límites de diversión, competencia y conocimiento gracias al uso de tecnologías. La educación tradicional ha sido re direccionada, enfocándose en hacer del aprendizaje un momento ameno, divertido convirtiendo al estudiante en constructor y transformador de lo que aprende a partir de los recursos y las herramientas que se le brinden.

### **Tecnologías de la informática y la comunicación (TIC) en la educación básica.**

Todos los instrumentos audiovisuales que se encuentren al alcance del docente servirán de manera práctica al desarrollo de actividades pedagógicas planeadas en página web, haciendo uso de herramientas cada vez más acordes con las circunstancias y el contexto del medio. Las plataformas educativas son programas que engloban diferentes tipos de herramientas destinadas a fines docentes, por ejemplo, las Tic, su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Las prácticas educativas que se apoyan en estrategias pedagógicas como los proyectos de aula, favorecen el análisis y establecimiento de relaciones entre las fases de la estrategia y los componentes de una práctica. Según Hernández et al (2012), hacen parte de la evaluación de la participación de los participantes y buscan lograr el uso pedagógico de los diferentes recursos tanto humanos como físicos y que den resultados significativos.

Cada vez más la tecnología de la educación y la comunicación (Tic) están produciendo cambios profundos en la educación, por esto las instituciones educativas se han visto en la

necesidad de crear nuevos ambientes de enseñanza- aprendizaje bajo el enfoque de los Entornos de Aprendizaje Virtuales (EVA) manejando tres modalidades:

***E-learning:*** (Aprendizaje electrónico, educación a distancia completamente virtual) nunca se ve al docente, todo es por medio de internet.

***B- learning:*** (Aprendizaje mezclado, proceso semipresencial en donde los cursos tendrán modalidad virtual y actividades presencial) 90% presencial y 10% ejercicio virtual (datos tentativos)

***M-learning:*** (Aprendizaje electrónico móvil mediante el uso de celulares, tabletas, computadores, etc...)

## **Definiciones**

Las siguientes definiciones fueron realizadas de acuerdo con la pertinencia y afinidad a la investigación en desarrollo

- Recursos tecnológicos
- Plataforma Educativa
- Aprendizaje en niños de 7 a 12 años
- Derechos Básicos de Aprendizaje

### ***Recursos tecnológicos.***

Los recursos tecnológicos son entornos educativos diseñados especialmente para utilizar herramientas ideales para el desarrollo y fortalecimiento de conocimientos en el aula, son una

forma de fomentar el aprendizaje de manera creativa e innovadora; un entorno educativo está integrado de instrumentos como tableros digitales, aplicaciones, libros digitales, tabletas, ya sea iPad o de otra marca, teléfonos móviles e internet.

Las nuevas tecnologías y la educación llevan a modificar, mejorar y facilitar algunas tareas, así como la relación con el mundo y la intervención que ha tenido a nivel social y cotidiano, el impacto de las nuevas tecnologías se ha convertido en un instrumento eficaz para el proceso de aprendizaje convirtiéndose en el recurso que supone una mirada de innovación a la educación tradicional ya que precisa autonomía en el estudiante presentando facilidad de manejo en diferentes entornos, desarrollando un aprendizaje significativo.

Vidal, (2015), refiere que:

La integración de los recursos tecnológicos en la labor docente puede facilitar la incorporación de prácticas educativas más innovadoras y motivadoras que ayudan a responder mejor a los intereses de los alumnos(as). Suponen un cambio, pero no son el único recurso, sino uno más que complementa a los demás dentro de la metodología constructivista del aprendizaje. Esta integración supone una mayor preparación del profesorado, en el sentido que hay que buscar y seleccionar recursos e incluso elaborarlos y comprobar que funcionen antes de la clase, pero una vez que se cuenta con esa preparación, facilitan más el trabajo (p.185).

Entonces la tecnología dispone una gran cantidad de propósitos y metodologías para desarrollar en el aula, que no les serán indiferentes a los estudiantes, pues estas herramientas destacan la motivación e interés necesarios para el desarrollo de actividades, pues la falta de

motivación en el aula también es un obstáculo evidente que provoca falta de interés, por tanto, el uso de un medio idóneo como acercamiento a cualquier disciplina puede resultar positivo.

### ***Plataforma educativa.***

Es genéricamente conocida como herramienta tecnológica y usada para distribuir el conocimiento, con un amplio rango de aplicaciones tecnológicas instaladas en un servidor cuya función es facilitar al docente la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de internet y se clasifican en:

**C.M.S:** (Sistema de Gestión de Contenidos) Es un software que permite la creación y administración de los contenidos de una página web, es decir, el usuario solo podrá acceder a la información sin posibilidad de modificarla.

**L. M. S:** (Sistema de Gestión de Aprendizaje) Registra los autores que intervienen en el aprendizaje como profesores, alumnos o administrativos y organiza los diferentes cursos en un catálogo y brinda la posibilidad de hacer seguimiento a los aprendizajes y generar reportes automáticos.

**L. C. M. S:** (Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje) Es un software que combina las capacidades de gestión de cursos de un L.M.S con las capacidades de almacenamiento y creación de contenidos de un C.M.S

Una excelente herramienta de gamificación permite al docente innovar en el aula. Según la UNESCO (2016) “La innovación constituye un cambio que incide en algún aspecto estructural



de la educación para mejorar su calidad. Puede ocurrir a nivel de aula, de institución educativa y de sistema escolar” (p.14)

En donde refiere que el uso de las nuevas tecnologías y/o las herramientas que proponga innovación en el aula mejorará la calidad educativa en general de tal manera que la función del docente será guiar las diferentes etapas y fortalecer la competitividad y el trabajo en equipo.

### *Aprendizaje en niños de 7 a 12 años.*

López (2007) sostiene que,

el conocimiento implícito sería un constructor, no visible para el procesamiento consciente, que modela desde la base de la experiencia ambiental brindando un fraccionamiento óptimo de los estímulos. El interés adicional que reviste el aprendizaje implícito, como campo de estudio e investigación, es que brinda un lugar óptimo de fusión de conceptos que normalmente son desarrollados de manera independiente en la producción científica actual en dos áreas generalmente autónomas: el área del aprendizaje y el área del desarrollo infantil (p.134).

López enfoca su investigación en cómo se puede activar el aprendizaje de un saber a partir de las herramientas que posee el docente como asesor en la educación explícita, guiando las etapas de percepción y pensamiento, debido a la intencionalidad en relación al aprendizaje, y el mismo tenga en cuenta los diferentes puntos de vista y pueda organizar, analizar y representar lo aprendido mediante las herramientas y espacios que se disponen para el fin deseado.

Es entonces el aprendizaje en los niños, un proceso secuencial, se aprende en la interacción con lo que le rodea así como con lo que dispone a crear un nuevo conocimiento, lo cual refiere a que el contexto socio cultural a través de habilidades como observación, actitudes o creencias son herramientas de información las cuales enriquecen y fortalecen los conocimientos que usa a diario, que surgen de situaciones o lugares como trabajo o colegio; él mismo permite desarrollar la capacidad de actuar sobre el ambiente que se aprendió y transmitir dichos saberes a otras personas que a su vez la necesitarán en algún momento de su vida.

### ***Derechos Básicos de Aprendizaje.***

Los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje) son establecidos por el Ministerio de Educación Nacional y se constituyen en una guía para el desarrollo de contenidos de diferentes las áreas por parte de los docentes, teniendo en cuenta que cada uno de estos tienen como objetivo crecer de acuerdo con las competencias.

El aprendizaje por competencias se basa en el desarrollo integral del individuo, por lo que se entrelazan tres saberes, los cuales implican el ámbito cognitivo, el dominio de técnicas y métodos, así como las actitudes y competencias sociales ante la búsqueda de conocer y aprender nuevas cosas de lo que le rodea.

De acuerdo con Acuña (2017), estos tres saberes tienen como objetivo complementar las necesidades por las que pasa la educación que son importantes inculcar durante el crecimiento del estudiante, así como forjar en él un desarrollo completo tanto educativo como personal y cognitivo; en donde el estudiante aparte de formarse como persona y adquirir conocimientos, también

aprende a ponerlos en práctica y por ende saber aplicarlos en situaciones de la vida cotidiana. (Ver figura 1).

*Figura 1. Ámbitos y saberes*



Fuente: Acuña, M. (2017).

Por otro lado, el sistema educativo a pesar de sus cambios constantes, establece herramientas que facilitan la inmersión de estos tres saberes a través de la enseñanza, por este motivo la inclusión favorece no solo crecer en sabiduría, sino que también proyecta en el estudiante una personalidad pensante, creativa, analítica y sociable a lo largo de su crecimiento.

## **Referentes legales**

Los cambios de la educación a favor del desarrollo integral de los niños se han encargado de incluir la ciencia, la tecnología y la innovación en las instituciones educativas con el fin de que uno de sus principales derechos, estudiar, no sea vulnerado como se ha visto en la actualidad a través del trabajo infantil; el cual se puede definir como la actividad de producción económica, de

bienes o servicios, desempeñada por sujetos menores de edad. A partir de lo anterior, se establecen normativas en la legislación nacional, en la Constitución Política de Colombia (1991) que sustenta el artículo 44, en donde refiere a la vida, la integridad física, la salud, seguridad social, alimentación equilibrada, nombre, nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de opinión son derechos fundamentales de los niños, a lo cual agrega que éstos serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

***UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia).***

En América Latina hay aproximadamente 17,4 millones (16% de la población) niños y niñas trabajadores y otras cantidades similares se pueden encontrar en países como Asia y el Pacífico con 127,3 millones (19%), África 48 millones (29%), Oriente medio y África del Norte (15%).

UNICEF (2006), por su parte creó un proyecto llamado (Guía Práctica para su Aplicación, Derecho a la Participación de los Niños, Niñas y Adolescentes) en donde se enfatiza que “la participación implica estar involucrado en algo, interactuando con otras personas en base a alguna idea o proyecto concreto siempre y cuando la participación humana pueda darse en todos los ámbitos de la vida: familiar, social, político, religioso, entre otros. Esta acción no se limita a una expresión oral, sino que incluye todas las formas de expresión aceptadas socialmente” (p.14).

Los ámbitos de no participación o participación negativa en donde son limitadas y/o prohibidas para niños, niñas y adolescentes como fuerzas armadas, trabajo pesado y conflictos que pongan en riesgo su integridad, a pesar de ello, no prohíbe el trabajo solo pone una edad adecuada,

en este caso, cuando el niño ya tenga la madurez de decidir por sí mismo (mayor de 18 años) y requisitos para que el infante pueda trabajar con las medidas preventivas necesarias para su cuidado y protección.

### ***OIT (Organización internacional del trabajo)***

En Colombia, el trabajo infantil no es un fenómeno desconocido, por ello siguiendo las normativas internacionales ratificadas por la Organización Internacional del Trabajo a través del convenio 138 art.3 punto 1, refiere a la edad mínima de admisión al empleo y las peores formas de Trabajo infantil (OIT, 1973)

Por otra parte, se puede denotar que de los tipos de trabajo que allí se encuentran, el hecho de que los sujetos en cuestión se encuentran en compañía de sus padres de familia se convierten automáticamente en trabajadores indirectos, es decir, trabajos peligrosos en donde puede que esté en peligro la integridad del niño.

*Tabla 1. Distinción entre trabajos ilícitos y trabajos peligrosos*

Categorías	Tipos	Actividades
Trabajos ilícitos	Explotación sexual comercial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inducción, constreñimiento o estímulo a la explotación sexual comercial</li> <li>• Asociado a los viajes y turismo</li> <li>• Trata con fines de explotación sexual</li> </ul>
	Actividades ilegales y asociadas a la esclavitud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción y tráfico de estupefacientes</li> <li>• Utilización por bandas criminales</li> <li>• Servidumbre</li> <li>• Reclutamiento forzoso por grupos armados organizados al margen de la ley</li> </ul>
Trabajos peligrosos	Trabajos peligrosos por su naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minería, trabajo bajo agua, en calle</li> <li>• En alturas peligrosas, en espacios cerrados</li> <li>• Con maquinaria y equipos peligrosos</li> <li>• Transporte manual de cargas</li> <li>• Medios insalubres (expuesto a químicos, altas temperaturas, ruidos extremos, etc.)</li> </ul>
	Trabajos peligrosos por sus condiciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo doméstico en hogares de terceros</li> <li>• Jornadas de más de ocho horas</li> <li>• Horario nocturno</li> <li>• Sin medidas de higiene y de seguridad industrial</li> <li>• Que impidan la asistencia a la escuela</li> </ul>

Fuente: Mintrabajo et al (2017)

En medio de la preocupante crisis económica, la OIT (2010), hizo un llamado para redoblar los esfuerzos mundiales a la prevención y eliminación del trabajo infantil. En la 17ª Reunión Regional 2006 – 2015 se determinó el primer balance y perspectivas de la Agenda Hemisférica Santiago de Chile, diciembre 2010 en donde se desarrolló un espacio de análisis y la creación de rutas para la eliminación del trabajo infantil, salud y explotación sexual en países como Brasil, Costa Rica, Chile, Ecuador, Salvador, Argentina, Paraguay y Colombia; en el apartado de Colombia, aunque dichas actividades se ejecutaron en los años 2008 – 2015 el plan de acción inmediato fue:

- Coordinación sostenida de la gestión interinstitucional para la adopción de medidas urgentes y garantía del acceso y permanencia a los servicios básicos, tales como: (educación, uso del tiempo libre, salud, generación de ingresos, subsidios para las familias y fortalecimiento de patrones de crianza protectores) (OIT, 2010, p. 49).

- Fortalecimiento de los servicios sociales, especialmente los de educación y uso del tiempo libre, con nuevas metodologías (p.49).

Lo anterior con el fin de mejorar las estadísticas, disminuir el trabajo infantil y fortalecer el desarrollo integral del niño en etapa vital de jugar, aprender y conocer (OIT, 2010, p. 49).

***Constitución Política de Colombia (1991).***

Art.67/ Cap. 2/ Tit.1 dice:

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

La ley 115 se centra en la educación preescolar, primaria, y secundaria para todos los niños, siendo más que un derecho un deber.

Así mismo, la norma advierte que la familia, la sociedad y el estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico, integral y el ejercicio pleno de sus derechos; en el artículo 35 establece la edad mínima para la admisión al trabajo es de los 15 años, omitiendo a los niños y niñas que desarrollen alguna actividad remunerada de tipo artístico, cultural, recreativo o deportivo que no exceda las 14 horas semanales y en ningún caso podrá ser inferior a un salario mínimo vigente y con su debida autorización; por otra parte la constitución ofrece al menor alternativas de estudio las cuales pueden favorecer a su desarrollo integral así como el estado lo requiere.

*La educación formal* es aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos. (Título II art. 10).

*La educación no formal* promueve el perfeccionamiento de la persona humana, el conocimiento y la reafirmación de los valores nacionales, la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria. (Cap. II art.37)

Sin embargo, las oportunidades que brinda el gobierno, las opciones de educación, el esmero del estado por disminuir las estadísticas de trabajo infantil no se ve favorecido debido a que 6 de cada 10 niños entre los 6 y los 17 años se encuentran trabajando en Colombia sin el debido permiso por parte de los padres. Es más, en la última encuesta realizada por el Dane de octubre a diciembre del año 2018 (Dane, 2019) que se encuentra a continuación, se pueden observar las razones por las cuales los niños más trabajan, que según la encuesta los porcentajes más altos estaban en participar con los gastos económicos de la familia, alejarse de vicios y malas compañías.

*Tabla 2. Razón por la que trabaja. Dane*

Razón por la que trabaja	Participación (%)	Variación (%)	Contribución (p.)
Debe participar en la actividad económica de la familia	39,0	-29,6	-13,3
Le gusta trabajar para tener su propio dinero	34,0	-11,9	-3,7
Porque el trabajo lo forma, lo hace honrado y lo aleja de los vicios	11,4	-20,9	-2,4
Otra razón	3,5	-8,4	-0,3
Debe ayudar con los gastos de la casa, ayudar a costearse el estudio	12,2	6,8	0,6

Fuente: Dane, 2019

### ***El Código del Menor.***

Es el encargado de tener como objeto principal el establecimiento de los derechos fundamentales del menor y determinación que sirva de guía para la aplicación de las normas. Además de ocuparse de la definición de situaciones irregulares bajo las cuales puede encontrarse un menor, así como de las medidas que deben adoptarse en todas las etapas de su desarrollo hasta que llegue a la mayoría de edad; en el Cap. II Artículo 14.- Todo menor tiene derecho a ser protegido contra la explotación económica y el desempeño de cualquier trabajo que pueda ser peligroso para su salud física o mental, o que impida su acceso a la educación.



Entre la cantidad innumerable de situaciones en las que un menor de edad se ve afectado, es de especial atención los delitos judiciales que involucran el trabajo infantil o mendicidad, explotación económica y laboralmente con el solo hecho de obligarlos a estar fuera de sus casas a altas horas de la noche; es allí donde el estado colombiano no puede estar al margen de estas inhumanas condiciones, aunque debería luchar para que los niños, víctimas del trabajo infantil no se vean obligados a crecer a la fuerza lejos de las aulas escolares a donde pertenecen y del contexto pedagógico y familiar que se debe inculcar desde sus primeros años de vida.

### ***Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia.***

En el código de infancia y adolescencia Art. 20 (p.15) derechos de protección señala que los niños, niñas y adolescentes serán protegidos contra diferentes formas de explotación entre las cuales están; el abandono, consumo de sustancias psicoactivas, violación, reclutamiento, tortura, secuestro y trabajo infantil tanto leve como grave, entre otros; además de mencionar que los mismos atentan contra el derecho a la libertad y a su seguridad integral. Debido a esto se creó el convenio 182 con la OIT (Organización Internacional del trabajo) el 17 de junio de 1999 en Ginebra consolidando formas y herramientas en favor a la prohibición y eliminación de las peores formas de trabajo infantil.

- Esclavitud o prácticas similares, tales como la venta o trata de niños, la servidumbre por deudas o la condición de siervo.
- La contratación, utilización u oferta de niños para la prostitución, materiales pornográficos o shows de la misma índole.
- Trabajos que, por su naturaleza o condiciones en que se realizan, puedan poner en riesgo la salud, la seguridad o la moralidad de los niños.

Los anteriores, son algunos de los catalogados peores formas de trabajo, el Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC, por sus siglas en inglés), creado por la OIT en 1992, ayuda en la implementación de medidas necesarias para eliminar estas peores formas de trabajo. De igual modo, el IPEC hace énfasis en los casos de trabajo infantil donde se pueda ofrecer apoyo a las víctimas y proporcionar soluciones adaptadas a cada situación, una acción inmediata y general que tenga en cuenta la importancia de la educación básica gratuita y la necesidad de librar de toda forma de trabajo a los niños afectados y asegurar su rehabilitación y su inserción social al mismo tiempo que se atiende a las necesidades de sus familias.

### ***Departamento Administrativo de la Función Pública.***

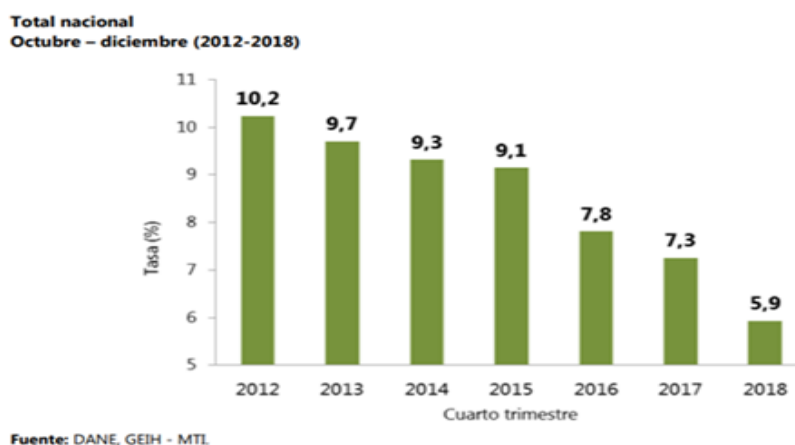
Ley 1551 de 2012 organización y funcionamiento de los municipios.

Art. 3 como función que le corresponde al municipio, apartado 7 pide: Procurar la solución de las necesidades básicas insatisfechas de los habitantes del municipio, en lo que sea de su competencia, con especial énfasis en los niños, las niñas, los adolescentes, las mujeres cabeza de familia, las personas de la tercera edad, las personas en condición de discapacidad y los demás sujetos de especial protección constitucional. Es decir, que la función de las personas encargadas de los municipios debe proveer las necesidades y derechos básicos de modo que se fortalezca y se apoye el desarrollo integral de la comunidad como inversión sostenible para el municipio.

De acuerdo con el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), en colaboración con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el Ministerio del Trabajo y el Programa de Información Estadística y Monitoreo en Materia de Trabajo Infantil (SIMPOC), Oficina Internacional del Trabajo (OIT), el DANE realiza seguimiento cada dos años a los

principales indicadores de trabajo infantil el cual en el trimestre octubre - diciembre 2018, la tasa de trabajo infantil a nivel nacional fue 5,9%, menos que el mismo trimestre del año anterior 7,3%; esto debido a los esfuerzos por parte del gobierno por mitigar el trabajo en menores de edad cuando la única obligación que deben tener a esta edad es estudiar y aprender (Mintrabajo et al, 2017). (Ver Figura 2).

*Figura 2. trabajo infantil a nivel nacional*

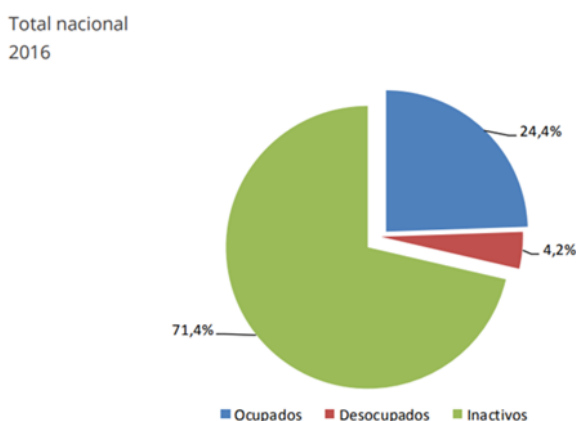


**Fuente:** DANE/ Fuerza Laboral y educación 2016

El trabajo infantil es uno de los problemas sociales que afecta la calidad y desarrollo de la educación cuya función es apoyar la formación de los estudiantes, la construcción de sus propios aprendizajes y oportunidades para mejorar su calidad de vida. En esa línea, Radio Nacional de Colombia menciona que hay aproximadamente 1.119.000 niños trabajadores que no están desarrollando actividades propias de su edad, vitales para su desarrollo (junio 2019) en las poblaciones económicamente vulnerables. Los esfuerzos del Gobierno por mejorar la calidad de la educación en el país y poner énfasis en el desarrollo de las diferentes habilidades durante el proceso escolar, no muestran resultados. La necesidad de saber, investigar y preguntar se ha visto

afectada de manera notable; esto lo muestra el Dane en el boletín técnico (2017) donde los índices de acceso a la educación son muy bajos, debido a la imposibilidad de estudiar que tienen muchos niños, cuya única opción es trabajar y, por ende, no lograr acceder a una formación básica completa. (Ver Figura 3).

*Figura 3. Fuerza Laboral y educación 2016*



**Fuente:** DANE/ Fuerza Laboral y educación 2016

### ***Ministerio de Educación Nacional (MEN).***

Ante las inminentes problemáticas por las que ha pasado la infancia a nivel mundial en cuanto a la vulneración de derechos, situación que con el pasar de los años se ha convertido en una problemática social, el MEN en compañía de diferentes organizaciones como la OIT et (2010) se han propuesto soluciones tendientes a mitigar el trabajo infantil, la violencia, el maltrato y falta de oportunidades de educación y desarrollo para niños, niñas y adolescentes.

El Ministerio de Educación Nacional ha sido el encargado de velar por cada una de las necesidades en pro de la enseñanza con el fin de fomentar el desarrollo, la competitividad e innovación en el aula, así como también es su deber el evaluar, definir, impulsar y asesorar a

ciudades, departamentos y municipios en todos los aspectos relacionados con el mejoramiento educativo; la creación de lineamientos y estándares se han convertido en las mejores herramientas de la escuela las cuales han sido creadas por parte de equipos docentes que plantean cada tema para cada área, acompañadas de estrategias para que sea cumplidas a cabalidad por parte de la institución guiando a padres y docentes en el progreso de competencias y habilidades durante el periodo académico.

Los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje) han tomado forma desde el año 2015 su propósito consiste en modificar y establecer el diseño curricular educativo que enfoca su importancia en la creación de rutas de aprendizaje por medio del plan de aula, proponiendo un énfasis secuencial en el fortalecimiento de diferentes habilidades como lectura, escritura, escucha, habla y competencias desde las diferentes áreas básicas trabajadas durante su proceso escolar.

Ministerio de Educación Nacional en *Guía para el mejoramiento institucional de la autoevaluación al plan de mejoramiento* Guía No. 34 menciona:

(...) muchos tienen el desafío de atender a grupos poblacionales pobres y vulnerables, entre los que hay más casos de violencia, maltrato, consumo de sustancias psicoactivas, trabajo infantil, etc. Todas estas condiciones exigen nuevas maneras de gestionar el servicio, las cuales deben conducir a disminuir las barreras para el aprendizaje y la participación, de manera que todos los estudiantes asistan a la escuela, permanezcan en el sistema educativo, aprendan a convivir con los demás y desarrollen las competencias básicas necesarias para seguir aprendiendo a lo largo de su vida (p.18).

### *Áreas Básicas*

El Ministerio de Educación Nacional menciona en la Ley General de Educación, en el artículo 23 Las áreas obligatorias y fundamentales:

para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: Ciencias naturales y educación ambiental, Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia, Educación artística y cultural, Educación ética y en valores humanos, Educación física, recreación y deportes, Educación religiosa, Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros, Matemáticas, Tecnología e informática.

Estas áreas son trabajadas en los diferentes niveles académicos en menor o mayor intensidad, según corresponda, estas son guiadas por medio de los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje) y lineamientos que solicita el Ministerio de Educación no sean pasadas por alto, pues tienen como objetivo, formar al estudiante de manera integral en diferentes ámbitos relacionados con el contexto que le rodea, esto le facilita comprender y desarrollar habilidades, competencias e inquietudes conforme va avanzando de grado o nivel; en este punto el docente llevará a cabo una preparación de estrategias y recursos con el fin de que las asignaturas sean comprendidas y tengan relevancia durante su proceso escolar y personal.

Las competencias que han de ser desarrolladas durante la vida escolar incluye su incorporación en el currículo institucional debido a que es posible integrarlas al aprendizaje de asignaturas, es decir, cada área trabajada en la escuela contribuye al desarrollo de diferentes competencias que a su vez, cada una de las competencias básicas se alcanzará como resultado del trabajo en varias áreas, de tal modo que cuando el menor termine su etapa escolar tenga los conocimientos y capacidades intelectuales necesarios para enfrentar el vaivén de las situaciones que se le presenten.

De forma más clara, el proyecto de la (OCDE) Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico denominado DeSeCo (Definición y Selección de Competencias) menciona que

Las sociedades actuales demandan que los individuos se enfrenten a la complejidad de muchas áreas de sus vidas. ¿Qué implican estas demandas para las competencias clave que los individuos necesitan adquirir? Definir dichas competencias puede mejorar las evaluaciones de qué tan bien están preparados los jóvenes y los adultos para los desafíos de la vida, al mismo tiempo que se identifican las metas transversales para los sistemas de educación y un aprendizaje para la vida. (OCDE, 2006, p. 3)

## **Desarrollo metodológico**

### **Enfoque y tipo de Investigación**

La investigación se desarrollará bajo el enfoque cualitativo de tipo descriptivo, ya que se considera el más acertado para lograr la finalidad del presente proyecto, no obstante, la investigación descriptiva comprende la descripción detallada y por lo tanto analizar e interpretar los datos recogidos en el proceso de la investigación. A tal efecto, Hernández et al (2010), en el libro señala que “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 80).

En definitiva, las investigaciones descriptivas permiten medir la información recolectada con el fin de analizar e interpretar sistemáticamente las características del fenómeno estudiado con base en la realidad del escenario planteado. En este sentido, el proyecto se acercaría a un fenómeno muy común, considerado como problemática social, la cual se trata de los niños trabajadores de la plaza de mercado; a partir del desarrollo de encuestas con el fin de analizar diferentes datos con relación a su vida personal, familiar y educativa.

### **Población**

La población, objeto de estudio correspondiente a esta investigación se encuentra ubicada en un municipio perteneciente municipio de Girardot, Cundinamarca. Su fundación proviene del hecho de que en 1844 los señores Ramón Bueno y José Triana decidieron donar un terreno bastante amplio en febrero del mismo año donde se construyeron las primeras casas; meses después el 10



de octubre de 1852, recibió el nombre de Girardot en honor al prócer antioqueño Manuel Atanasio Girardot (Hernández, (s.f.))

Este acogedor lugar se caracteriza por su clima y una de las mejores opciones en turismo debido a su excelente ubicación cerca al río Magdalena, puerto fluvial donde se dieron los primeros inicios del comercio en la ciudad; según la página oficial del municipio, Girardot - Cundinamarca cuenta con una población de 150.178 habitantes para el año 2005. Uno de sus mejores proyectos arquitectónicos es la plaza San Miguel construida a mediados del siglo XX entre los años 1946 – 1948 por el ingeniero Leopoldo Rother, desde entonces, esta ha sido considerada una construcción moderna debido a que su estructura se caracteriza por ser ligera y recursiva, la brisa que trae el río hace de esta construcción un lugar fresco para las personas que allí desarrollan sus actividades laborales día a día.

*Figura 4. Fotografía plaza San Miguel, Girardot*



Fuente: Plus Publicación. (2019).

## **Etapas de la investigación**

### ***Diagnóstico.***

Esta investigación está diseñada para llevarse a cabo con niños de estrato socioeconómico 1 y 2 con edades entre los 7 y 12 años.

Mediante observación directa en los lugares donde los niños residen se pudieron apreciar rasgos importantes, por ejemplo, que son 6 niños, la mayor parte de ellos son de género masculino y solamente uno de género femenino. De igual modo, se pudo observar que la mayoría son niños que trabajan y no asisten con regularidad a una institución educativa y, por lo tanto, no pueden desarrollar sus deberes académicos con normalidad, ya que deben cumplir con otras actividades laborales como venta de artículos de consumo común frecuente entre la población de Girardot, como plátano, banano, yuca, papa, cebolla, tomates y frutas en la plaza de mercado.

Por otro lado, mediante una observación empírica, mas no sistemática, ya que no hubo instrumento para recolectar la siguiente información, se logró observar que dos de ellos acostumbran a dedicar poco de su tiempo libre a realizar actividades de aprendizaje autónomas en el lugar de trabajo, u otras veces, actividades acordes con su edad en los alrededores del lugar; disfrutando y jugando con sus amigos/vecinos intercambiando opiniones que en la mayoría de los casos es normal escuchar entre ellos el uso de vocabulario soez y agresivo. De igual modo, a través de la encuesta aplicada a 8 padres de familia se pudo establecer que los niños no asisten regularmente a la escuela debido a la situación de pobreza que viven en sus hogares, la falta de textos, uniformes, comida etc. Lo cual trae como consecuencia, que los niños dejen el estudio a un

lado y aborrezcan aprender, trabajen y permanezcan en la calle desde altas horas de la mañana hasta la noche, conociendo así malas amistades y malas costumbres.

### ***Diseño de talleres y actividades.***

Con base en estándares y lineamientos establecidos por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) para la enseñanza y aprendizaje en áreas básicas las cuales son: Ciencias naturales, Ciencias sociales, Educación artística y cultural, Educación ética y en valores humanos, Educación física, recreación y deportes, Educación religiosa, Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros, Matemáticas, Tecnología e informática; se presenta el diseño de talleres y guías de aplicación en 5 de ellas (Matemáticas, Lenguaje, Inglés, Naturales, Sociales y Cívica) para la población en estudio debido a su bajo nivel de escolaridad; se pretende guiar a los niños por medio de algunas actividades que tengan acceso a conocimientos básicos como ya ha sido mencionado, han sido creadas para trabajar acorde con su edad y grado de escolaridad en el que deberían estar, acercándose también a herramientas tecnológicas las cuales serán usadas como complemento ideal y llamativo. Sin embargo, también ha sido importante enfocar este proyecto al desarrollo de algunas competencias que han sido fracturadas, debido a la ubicación socioeconómica, trato familiar y más específicamente laboral, reiterando que han sido alejados de las escuelas por diferentes circunstancias.

De modo que, a continuación, se especificarán las temáticas, actividades, plataformas educativas que se usarán y la estructura que se implementará en los respectivos encuentros; las actividades se llevarán a cabo en tres momentos, los cuales se dividirán de la siguiente manera.

***Talleres.***

Los talleres han sido planteados de tal manera que el personal educativo dispuesto a aplicar este proyecto sea orientado acerca de los propósitos que serán logrados en cada sesión, así como los objetivos que han de ser desarrollados y/o trabajados. Las áreas y temas han sido seleccionados de acuerdo a las necesidades encontradas y características de la población escogida para este proyecto, aspectos como edad y nivel de escolaridad los cuales determinarán, fortalecerán y complementarán los conocimientos que ya poseen previamente y que con facilidad lograrán aplicarlos en cualquier situación que se requiera.

***Guías de aplicación.***

Las guías de aplicación, como su nombre lo indica, son un formato de actividades y herramientas que facilitarán el desarrollo de las sesiones, en ellas se encontrarán el tema, los cuales han sido tomados de los DBA MEN (2017). básica primaria, las herramientas de enseñanza, como videos o presentaciones explicativas, actividades de repaso las cuales pueden ser llevadas a cabo por el equipo personal que desee aplicar este proyecto de manera libre y creativa e incluso los links que trae cada una de las actividades en las plataformas que se van a trabajar el tiempo que dure la propuesta planteada; la aplicación de estas guías, se propone desarrollar en 3 momentos, los cuales se distinguen de la siguiente manera:

***Ambientación:***

Es ideal, para este espacio, que los estudiantes sientan empatía al iniciar este tipo de actividades; se pueden llevar a cabo rompehielos o actividades que liberan esos nervios que sienten

cuando conocen algo nuevo, establecer parámetros de respeto, manejo de herramientas y espacio educativo.

Se llevará a cabo algunas actividades explicativas, las cuales irán incluidas de imágenes, videos o presentaciones, las cuales permitirá a los estudiantes comprender el tema de una forma más fácil debido a que usan ejemplos gráficos. Algunas plataformas desarrollan los temas a trabajar de manera diferente, además de mini pruebas a partir de lo que se ha explicado previamente, este espacio tomara de 10 a 15 minutos tomando en cuenta el tiempo de ubicación en el espacio de aprendizaje y preparación de trabajo, cuando este espacio ha terminado iniciará un espacio de dudas, aclarar y explicar será el mejor aliado para dar inicio a la siguiente actividad.

### ***Implementación:***

Después de haber sido comprendido el tema mediante ejemplos, es hora de trabajarlo a través de actividades que involucren la competencia o juegos que ponen en práctica los conocimientos adquiridos los cuales facilitarán algunas competencias que irán tomando forma y cada vez más fuerza con el número de encuentros o experiencias adquiridas a través del desarrollo de este proyecto como el trabajo en equipo, manejo de tiempos y espacios, la comunicación y el aprendizaje autónomo.

Para que las actividades sean dinámicas y creativas es de vital importancia aclarar que no se llevarán a cabo en el cuaderno; es decir, materiales como marcadores, pliegos de papel, imágenes o incluso las herramientas digitales que estarán dispuestas para cada actividad, pues al ser manejadas por medio de papel y lápiz perderían el ideal tanto del proyecto como el de ser atractivas y agradables para el estudiante, perderá el hilo de lo que aprenden al igual que la

motivación. Este espacio puede tomar de 35 a 40 minutos el cual ayudará a resolver dudas que quedaron en el primer momento y aplicarlas de forma correcta en el segundo.

### ***Evaluación:***

Este momento es ideal para poner en práctica todo lo que ha sido aprendido y por el estudiante durante la sesión de cada área, para el desarrollo de esta, se usaron las plataformas Kahoot, Quizziz y Socrative, las cuales fueron seleccionadas por su pertinencia, presentación, facilidades de uso y herramientas que ofrece como complemento para la enseñanza de la población.

Las plataformas anteriormente mencionadas permite que el estudiante realice ejercicios relacionados con el contenido trabajado por medio de cuestionarios, los cuales son presentados de manera atractiva para llevarse a modo de competencia divertida en el espacio de aprendizaje dispuesto para la población en estudio, además de esto, es importante aclarar la importancia e innovación que convierte el uso de las diferentes herramientas tecnológicas como plataformas en función positiva y propositiva de la enseñanza.

Es de suma importancia especificar que este momento ha sido nombrado evaluativo debido a que los docentes en formación o en función, podrán evaluar las capacidades desarrolladas durante cada uno de los espacios anteriormente mencionados; así podrá analizar la veracidad del proyecto y la facilidad con la que el estudiante ha adquirido un nuevo conocimiento, lo domina satisfactoriamente y comparte este logro con su equipo de trabajo.

## **Recolección de la información (Aplicación de Instrumentos)**

El proceso de recolección de datos en este estudio se realizó a través de observación por encuesta, donde según Stracizz y Martins (2012). “la observación por encuesta, no es otra cosa que un conjunto de preguntas, preparadas cuidadosamente sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación sociológica para su contestación por la población o su muestra a la que se extiende el estudio emprendido” (p. 122).

Lo anterior es relevante ya que, por medio de esta, se podrá conocer a cabalidad acerca del contexto que rodea a los niños, su relación con padres, amigos, qué tanto conocen los niños y sus padres sobre las plataformas, el uso de computadoras, celulares e implementación en el hogar etc...

Del mismo modo, es posible con los niños, utilizar la entrevista como instrumento propicio para la recolección de datos; al respecto Stracizz y Martins (2012). señalan que “La entrevista es una técnica que permite obtener datos mediante el diálogo que se realiza entre dos personas cara a cara: entrevistador y el entrevistado, la intención es obtener información que posea este último” (p. 122).

Adicionalmente, es de gran ayuda para la aplicación de esta propuesta el uso de un instrumento evaluativo que logre evidenciar el impacto de las estrategias planteadas con el fin de que sea posible modificar o transformar de forma flexible y destinarlo hacia otro tipo de población; de otro modo, Torres y Perera, (2010) mencionan que la evaluación adquiere un sentido más real, debido a que durante el transcurso de las actividades, el estudiante se plantea dudas y estas se convierten en parte de su aprendizaje.

De acuerdo con los planteamientos realizados debe aclararse que en este estudio se utilizó:

**A.** Entrevista compuesta por preguntas realizadas a través de diálogo con los niños; la cual busca indagar sobre su rol en la escuela y la tecnología como forma de aprendizaje desde su perspectiva.

(Ver Anexo 2)

**B.** Encuesta a padres de familia trabajadores ambulantes compuesta por 17 preguntas; a través de ellas es posible recoger información relacionada con el contexto en el que viven, con quién viven, a qué se dedican, nivel de escolaridad de cada integrante y acerca de su participación en el desarrollo académico de los menores de edad (Ver Anexo 3)

**C.** Una rúbrica evaluativa, la cual facilitará al equipo encargado de aplicar esta propuesta, analizar las diferentes estrategias que se han planteado a lo largo de este trabajo investigativo. (Anexo 14)

### ***Interpretación y análisis de la información.***

De acuerdo con los resultados obtenidos a través de instrumentos de recolección de datos aplicados a los sujetos (Ver Anexo 12) fueron sistematizados para una mejor comprensión de la información con el fin de evidenciar el proceso investigativo en las etapas realizadas; en esta encuesta se realizaron 7 preguntas a 9 padres de familia trabajadores de Girardot de estratos 1 y 2.

Se puede resaltar que padres de familia no comparten el tiempo necesario con sus hijos, a pesar de ello; los niños recorren el municipio sol a sol ofreciendo los productos que venden (frutas y verduras) junto con sus padres; aunque para algunos padres se llama compartir tiempo con sus hijos, la realidad es que se está confundiendo el concepto de tiempo en familia con tiempo para laborar que prácticamente no se debería considerar un espacio de calidad para los hijos, pues se está es únicamente laborando para generar ingresos.



Ante lo anterior, la carencia de tiempo y poca atención por parte de los padres hacia los niños podría ser una de las razones por las cuales su presentación personal es notablemente precaria, el lenguaje soez y brusco tanto de los padres hacia los niños como entre ellos. Sin embargo, los participantes, especificaron de manera inmediata las razones de su elección, ya que es debido a las obligaciones económicas que presentan, opinan que al salir a trabajar con sus hijos se comparte tiempo como se había mencionado anteriormente, aunque no de calidad como se quisiera y debería; ya que, la mayoría de ellos inician labores desde las 7 a.m. hasta aproximadamente las 4:30 p.m. lo cual impide el tiempo considerado apto para compartir espacios enriquecedores, no hay tiempo para resolver dudas, diálogo, inquietudes, y mucho menos de atender deberes académicos; no hay acompañamiento de padres constante.

El acceso a herramientas tecnológicas con el fin de cooperar a los niños en el aprendizaje, es otro de los inconvenientes que presentan los padres de familia debido a la afirmación de no usarlas nunca con fines educativos ya que, la única herramienta de consulta que tienen a su disposición es el celular como instrumento de trabajo y personal, la mayor parte de padres encuestados no cuenta con tiempo, ni internet para hacer uso de ellas por entretenimiento o conocimiento general, por lo cual no son de uso frecuente en el hogar. Se puede analizar también qué es otra razón por la cual no acuden los padres de familia a herramientas tecnológicas para consulta, podría ser la falta de información y/o conocimiento con respecto al buen manejo que se le podría dar a este tipo de instrumentos con posibilidades de adaptación para el uso educativo, logrando aportar al aprendizaje de sus hijos sin necesidad de disponer de mucho tiempo, lo cual les podría ayudar a complementar áreas del conocimiento mientras los padres se encuentran en horario laboral.

Desarrollar el conocimiento con ayuda de plataformas educativas se convierte en un reto, debido a que algunos de los padres de familia encuestados afirman no tener conocimiento alguno acerca de ellas, no tener tiempo, ni recursos para adquirirlas, la mayoría de ellos solo cuenta con una herramienta tecnológica la cual solo usan para trabajar como lo es el celular. Por otro lado, es importante analizar que los padres no conocen de plataformas educativas, creen saber que aplicaciones como WhatsApp y Facebook forman parte de lo académico debido a que en oportunidades anteriores les enviaban los apuntes y tareas por estos medios.

En algunas instituciones es posible que no se saque provecho a estas herramientas, debido a la falta de cuidado necesario, esto provoca que el uso de la tecnología en la educación se convierta en ver películas o videos; en casa sucede algo similar, el no saber usarlas dejando estas herramientas en el total rechazo y es por esto que muchos padres debido a su labor no cuentan con el tiempo y la facilidad de poder contextualizar su entorno incluyendo la innovación, actualidad y tecnología en educación. De igual modo, los padres afirman conocerlas, pero suelen confundirlas con otras plataformas totalmente alejadas de lo educativo, lo cual refleja el claro desconocimiento del beneficio que estas brindan, como se había hecho mención anteriormente.

Es de vital importancia encontrar y/o plantear estrategias para el mejoramiento del aprendizaje; las herramientas digitales presentan a los padres beneficios que dan la facilidad de guiar a sus hijos usándolas de forma correcta, dado que afirman la atracción de niños y niñas hacia los últimos avances tecnológicos, las actividades de aprendizaje diseñadas para distintos niveles educativos haciendo uso a diferentes recursos informáticos, dicen que coopera con el desarrollo autónomo y social, el cual hace viable la aceptación y realización de esta propuesta. No obstante, se resalta la importancia del acompañamiento docente durante la aplicación de estas, de igual modo

los niños podrán continuar ayudando a sus padres, dedicando un espacio para aprender, compartir y sonreír como lo que son... niños; de esta forma se podría lograr que los padres observen la necesidad de aprender que tienen sus hijos y así les permitan culminar sus estudios de manera satisfactoria sin interrumpir dicho proceso.

Por otro lado, es de suma importancia hacer mención clara del análisis general a preguntas pertinentes en la encuesta, por las cuales se llegó a la conclusión de que la falta de conocimiento y uso adecuado de herramientas tecnológicas por parte de padres y niños es debido a la falta de dedicación, tiempo y escasez de recursos económicos, de tal manera que un medio tecnológico y una educación constante impide el desarrollo eficaz en su crecimiento integral.

La opinión de los padres sobre la importancia de aprender a través del uso de la tecnología, deduce su interés y preocupación para que sus hijos puedan aprender de forma diferente y dinámica, además de esto, el resaltar una propuesta de implementar el uso de plataformas educativas en el aprendizaje a este tipo de población, orientará y ayudará a desenvolverse mejor en sociedad, misma que día a día avanza, se renueva, trae consigo más oportunidades y experiencias por vivir.

### **Análisis valorativo.**

El proyecto ha sido planteado y desarrollado como un trabajo teórico y con el carácter de propuesta por el hecho de que su aplicación no fue imposible dada la situación de pandemia que viene afectando al planeta. Por tal razón se justifica presentar a continuación una reflexión sobre las características del documento, desde la consulta de antecedentes hasta la sistematización de los datos que se alcanzaron a recolectar, relacionados con los rasgos distintivos de los padres y de los niños a quienes estaba diseñado el trabajo en sus inicios.

En cuanto a los antecedentes se refiere, se advierte sobre la existencia de educadores e investigadores que han asumido el problema con diferentes enfoques: inicialmente sobre la existencia a nivel de la ciudad de Girardot, del departamento de Cundinamarca y del país como de América Latina de un grupo numeroso de niños cuya situación de pobreza les impide la asistencia a la escuela o les impone la obligación de trabajar en diversas actividades para apoyar económicamente a sus familias o para ganar un sustento por cuenta propia que por otra parte resulta insuficiente para vivir dignamente.

Además de lo anterior, se mencionan diversos trabajos en los cuales se plantea el uso de recursos informáticos para complementar los procesos de aprendizaje en diferentes poblaciones de estudiantes. Estos documentos fueron los que animaron a las autoras de este proyecto a plantear el uso de plataformas educativas con el propósito de apoyar a los niños trabajadores para que pudieran complementar su aprendizaje o suplir su inasistencia a la escuela. Se trata del diseño de talleres y actividades que permitan a los niños con ayuda de docentes que quieran participar (inicialmente este grupo) y de instituciones que estén dispuestas a contribuir con equipos, como lo hizo la Universidad de Cundinamarca, para desarrollar las actividades encaminadas a

complementar el aprendizaje o a compensar, si es necesario, la asistencia a la escuela a fin de propiciar la instrucción sobre los temas propuestos.

Es por esto que a partir de los antecedentes mencionados el problema de investigación está encaminado a valorar los posibles resultados del uso de plataformas educativas en el aprendizaje de los niños que viven las circunstancias previstas, o de otros que en condiciones similares no asistan a la escuela o no logren obtener el rendimiento deseado.

Los referentes teóricos que fundamentan el trabajo provienen de documentos que tratan sobre el uso de las plataformas educativas como recurso didáctico, las cuales generan interés en los estudiantes por el uso de equipos como tabletas o computadores. Como docentes, el grupo de investigadoras y en general todos los maestros pueden constatar el entusiasmo y el interés que despierta en los niños, jóvenes e incluso adultos al contacto con estos equipos como las actividades que se pueden realizar con ellos.

Estas plataformas educativas, como es bien conocido, contribuyen grandemente al aprendizaje dado que ofrecen condiciones de trabajo como poder repetir los procesos didácticos, poder realizarlos en diferentes momentos, evaluarlos y reforzar el aprendizaje si es necesario. Igualmente permite a los docentes complementar con otras actividades u otros temas, el desarrollo de procesos académicos, entre otras ventajas.

De la misma manera, la propuesta, a medida que el niño se familiariza con los equipos puede desarrollar su iniciativa y su creatividad mediante el emprendimiento de actividades complementarias e incluso recreativas. Igualmente ayudan a mantener la atención de los usuarios para llevar a cabo acciones que los incentiven a pensar y ensayar otras formas de aprendizaje.

Estos planteamientos entre otros se ubicaron en los referentes teóricos con relación al uso de recursos informáticos.

Acerca del contenido de los talleres y actividades propuestas se debe indicar que estos responden a los DBA propuestos por el Ministerio de Educación Nacional para los grados cuarto y quinto de educación básica primaria. La razón de esta selección es el hecho de que los niños encontrados se encuentran en estos niveles de escolaridad, las edades que tienen corresponden a niños con este grado de desarrollo.

La metodología del proyecto responde al enfoque cualitativo, pues si bien se realiza el conteo de algunos datos relacionados con los padres y los niños, el propósito es acompañar y valorar el trabajo de los niños, entender sus posibles avances y dificultades y someter a prueba las actividades sugeridas tanto en su diseño como en su contenido a fin de continuar con proponer otros talleres y actividades de refuerzo o que permitan continuar los procesos formativos planteados.

Por demás se trata de un trabajo de carácter descriptivo que da cuenta del posible desarrollo de la propuesta y de sus resultados. No reúne las características específicas de descripciones etnográficas o fenomenológicas como tampoco involucra a los niños participantes en el diseño o fundamentación de las actividades propuestas.

Por último, si bien la formulación del problema busca valorar los resultados y la eficacia de utilizar plataformas educativas, este propósito no se puede verificar, pues el trabajo, como ya se indicó tuvo carácter teórico y de propuesta que las mismas autoras u otras personas interesadas podrían poner en práctica posteriormente. Sin embargo, el contenido del trabajo permite concluir

que, desde el punto de vista teórico, como se pudo evidenciar en otros casos (ver antecedentes), estos procesos didácticos sí se pueden llevar a cabo con buenos resultados. Agréguese a esto que durante este año se ha venido implementando por algo más de seis meses en nuestro país y en otros el uso de equipos para desarrollar las actividades escolares. No es el momento para discutir los resultados y limitaciones de todo tipo que la pandemia ha generado en el desarrollo de los procesos educativos en los diferentes niveles de escolaridad, incluyendo la educación superior que todos los presentes hemos vivido.

Analizado lo anterior puede elaborarse una pequeña conclusión: el trabajo muestra que los docentes sí pueden utilizar las plataformas educativas como recursos didáctico encaminado a múltiples propósitos educativos, entre ellos los planteados en este documento y que incluso los docentes pueden seleccionar diferentes contenidos de aprendizaje y construir propuestas de actividades no solo, como se hizo en este trabajo, para complementar la formación de estudiantes con dificultades para asistir a la escuela sino también para otros propósitos de aprendizaje. La eficacia de la experiencia no se puede afirmar en este caso, al menos por ahora, pero los múltiples casos en que se han aplicado permiten afirmar que el trabajo es significativo y seguramente puede generar buenos resultados.

## Conclusiones

### Conclusión objetivo general:

1. Se elaboró un plan orientado a fortalecer el aprendizaje de las áreas académicas de básica primaria, mediante el uso de plataformas educativas a los niños que no pueden asistir con regularidad a las instituciones educativas de Girardot.

### Objetivos específicos:

1. La población que se logró reunir para el desarrollo de las actividades iniciales está compuesta por 7 niños de los cuales 6 pertenecen a género masculino y 1 al género femenino con edades entre los 7 y 12 años cuyo nivel de escolaridad es de cuarto y quinto de básica primaria.
2. El diseño de los talleres y objetivos responden a lo establecido por los estándares y lineamientos establecidos por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) para la enseñanza y aprendizaje en las áreas básicas de Matemáticas, Lenguaje, inglés, Naturales, Sociales y Cívica correspondientes a los niveles de cuarto y quinto de básica primaria.
3. A partir del diseño de actividades ajustadas a las necesidades básicas de los niños se propone el desarrollo y promoción de competencias acordes con su desarrollo físico, psicológico y social.



## Recomendaciones

El presente trabajo investigativo propone para la aplicación de actividades planteadas, algunas recomendaciones o sugerencias con el fin de que docentes en servicio, directivos o compañeros docentes que se encuentran en formación quieran apoyar o enriquecer diferentes propuestas, puedan apoyarse y tenerlas en cuenta para el mejoramiento e innovación de metodologías para la enseñanza.

1. En primer lugar, un llamado a instituciones educativas, a directivas y municipios de Girardot, para que se preocupen y asuman el reto de contribuir a la formación académica y a la formación humana de los niños que no pueden asistir con frecuencia a la escuela, dando continuidad a esta propuesta ya sea en la universidad de Cundinamarca o con entidades sin ánimo de lucro interesadas en el tema.

2. Así como se pueden diseñar talleres similares a los que se presentan aquí, pueden utilizarse para otros niveles educativos y para otras áreas, llevándolas a cabo como complemento en educación regular a niños con características similares presentadas en esta investigación.

3. Finalmente, se invita a los estudiantes, cuando las condiciones lo permitan, a disfrutar y llevar a la práctica esta propuesta, para que la puedan complementar y valorar con los resultados correspondientes.

### Referencias Bibliográficas

Acosta, P. y Cantor, B. (2011). *Pensar la literatura infantil, interpretación a varias voces*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Acuña, M. (2017). *Aprendizaje por competencias: aprendiendo a ser*.  
<https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-por-competencias/>

Álvarez, B. Mieres, C. y Rodríguez, N. (2007). *La motivación y los métodos de evaluación como variables fundamentales para estimular el aprendizaje autónomo*. Revista de Docencia Universitaria. <http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/53/public/53-42-2-PB.pdf>

Badillo, V., Sánchez, A y Bolaños, O. (2016). *Como implementar las TIC 'S en las áreas básicas del proceso Enseñanza-Aprendizaje en los estudiantes de la Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Vicente Hondanza*.  
<https://es.slideshare.net/VenusYunezBadillo/como-implementar-las-tics-en-las-reas-bsicas-del-proceso-de-enseanza>

Baelo, R. (2009). *E- learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI* - Píxel-Bit Revista de Medios y Educación.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61354>

Ballester, A. (2002), *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. España.

Braslavsky, C., y Acosta F. (2004). *La formación para la gestión y la política educativa. En: Proyecto de actualización de formadores en gestión y política educativa*. UNESCO Buenos Aires.

Camacho, R. (2008). *Mucho que ganar, nada que perder. Competencias: Formación integral de individuos*.

[https://books.google.hn/books/about/Mucho\\_que\\_ganar\\_nada\\_que\\_perder\\_Competen.html?id=GvVI9E\\_UJzsC](https://books.google.hn/books/about/Mucho_que_ganar_nada_que_perder_Competen.html?id=GvVI9E_UJzsC)

Cano, P., y Montealegre, A. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de habilidades comunicativas que contribuyan a la construcción del tejido social en niños trabajadores de la plaza de mercado “Caballero y Góngora” en el municipio de el Espinal – Tolima*. Repositorio Universidad de Cundinamarca, Girardot – Colombia.

Cano, Y., Gómez, I., y Tórrez, O. (2018). *El desarrollo de la habilidad de escuchar, una necesidad para elevar la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje*. Cuba. Universidad de las Tunas/ artículo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/06/escuchar-ensenanza-aprendizaje.html>

Chaves, L. (2002). *Los procesos iniciales de lecto-escritura en el nivel de educación inicial*. En Revista Electrónica. Actualidades Investigativas en Educación. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44720104.pdf>

Colombia, Congreso de la República. Decreto 2737 de 1989. *Código del menor* (27 nov, 1989). Diario Oficial No. 39.080 de 27

Colombia, Congreso de la República. Ley 1098 de 2006. *Código de la Infancia y la Adolescencia* (8 nov, 2006) Diario Oficial No. 46.446

Colombia, Congreso de la República. Ley 115 de 1994. Ley General de Educación (8 feb, 1994). Diario Oficial No. 41.214 Artículo 23 - 35

Colombia, Congreso de la República. Ley 1551 2012. Organización y funcionamiento de los municipios. (6, jul, 2012) Diario Oficial No. 48.483

Constitución Política de Colombia 1991 [Const]. Art. 44-67 de julio de 1991 (Colombia).

DANE (2017). *Boletín técnico 18 de julio de 2017*. [https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol\\_EDUC\\_16.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/bol_EDUC_16.pdf)

DANE. (2019). *Módulo de Trabajo Infantil - MTI - GEIH - 2018*. <http://microdatos.dane.gov.co/index.php/catalog/605/study-description>

Díaz, F. y Hernández, G. (2004) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista.*

[https://estilosdeaprendizaje.yolasite.com/resources/frida\\_gerardo.pdf](https://estilosdeaprendizaje.yolasite.com/resources/frida_gerardo.pdf)

Escribano, A. (2004). *Aprender a Enseñar Fundamentos de Didáctica General* (Vol. 20). Univ. de Castilla La Mancha.

[file:///D:/Users/USRT/Downloads/La\\_mente\\_absorvente\\_del\\_nino\\_Maria\\_Monte.pdf](file:///D:/Users/USRT/Downloads/La_mente_absorvente_del_nino_Maria_Monte.pdf)

Hernández, L. y Muñoz, L. (2012). *Usos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en un proceso formal de enseñanza y aprendizaje en la Educación Básica.* Revista Zona Próxima Universidad del Norte Barranquilla.

Hernández, M. (s.f.) *Girardot, Historia alrededor de un río. Red educativa para el uso de las Tic en el aula.* <https://www.giratic.com/post/2017/10/10/girardot-historia-alrededor-de-un-r%C3%ADo>

López, F. (2007). *Relación entre el aprendizaje implícito y la edad en niños de 7 a 12 años U.* del Rosario, Bogotá Colombia. <file:///C:/Users/WIN10/Downloads/1210-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4414-1-10-20100701.pdf>

MEN (2017). Documento para la implementación de los DBA.

[https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/CARTILLA-INTRODUCTORIA\\_.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/CARTILLA-INTRODUCTORIA_.pdf)

MEN. (2008). *Guía para el mejoramiento institucional de la autoevaluación al plan de mejoramiento*. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177745\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177745_archivo_pdf.pdf)

Ministerio del Trabajo, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Departamento Nacional de Planeación, Organización Internacional del Trabajo. (2017) *Línea de Política Pública para la Prevención y Erradicación del Trabajo Infantil y la Protección Integral al Adolescente Trabajador* 2017 – 2027.

[https://www.mintrabajo.gov.co/documents/20147/58804143/Politica+publica+pdf\\_versio\\_n+final\\_02042018.pdf](https://www.mintrabajo.gov.co/documents/20147/58804143/Politica+publica+pdf_versio_n+final_02042018.pdf)

Miranda, M y Bermúdez, M. (2009). *La plataforma virtual como estrategia para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos en la I.E.P. Coronel José Joaquín Inclán de Piura*.

Revista Digital Sociedad de la Información.  
<http://sociedadelainformacion.com/15/plataforma.pdf>

Montessori, M., y Bofill, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. México: Diana.

OCDE. (2006) *La definición y selección de competencias clave. Resumen ejecutivo*.  
<https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2017/04/Deseco.pdf>

OIT (2010). Buenas prácticas y experiencias exitosas para la prevención y erradicación del trabajo infantil en América Latina. 17ª Reunión Regional Americana. Década del trabajo decente en las Américas: 2006 – 2015. Primer Balance y perspectivas de la Agenda Hemisférica. Santiago de Chile, diciembre 2010. [https://www.ilo.org/legacy/spanish/buenos-aires/trabajo-infantil/resource/bibliografia/general/1\\_buenas\\_practicas\\_agricultura.pdf](https://www.ilo.org/legacy/spanish/buenos-aires/trabajo-infantil/resource/bibliografia/general/1_buenas_practicas_agricultura.pdf)

Organización Internacional del Trabajo. (1973). Convenio 138 sobre la edad mínima de admisión al empleo. [http://white.lim.ilo.org/ipec/documentos/youth\\_orientated\\_conventions\\_es.pdf](http://white.lim.ilo.org/ipec/documentos/youth_orientated_conventions_es.pdf)

Ortega, I. (2006). *Trabajo infantil: una mirada desde los niños, niñas y adolescentes*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Santiago de Chile

Plus Publicación. (2019). *El 21 de octubre inician las mejoras locativas en la Plaza de Mercado de Girardot*. <https://pluspublicacion.com/comunidad/el-21-de-octubre-inician-las-mejoras-locativas-en-la-plaza-de-mercado-de-girardot>

Radio Nacional de Colombia (12 junio 2019). <https://www.radionacional.co/>

Rentería, M. (2015). *Implementación de una plataforma virtual como estrategia metodológica que permita mejorar el rendimiento académico en el área de matemáticas de los estudiantes de grado 10º de la institución educativa Chigorodó, durante el primer semestre del año 2015*. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín-Antioquia.

Sierra (2007) en el Capítulo 3 *Metodología de la investigación - Facultad de ciencias administrativas de la Universidad privada*

Stracizz, S y Martins F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa.  
<https://www.studocu.com/latam/document/universidad-centroamericana-jose-simeon-canas/metodos-y-tecnicas-de-investigacion-cuantitativa/otros/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-santa-palella-stracuzzi-y-feliberto-martins-pestana/5497114/view>

Torres, J., y Perera, V. (2010) La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>

UNESCO (2016). *Herramientas de apoyo para el trabajo docente*.  
<https://repasopcmasumet.files.wordpress.com/2018/09/art-unesco-innovaciones-educativas-e-metodologc3ada-4-innov-educ.pdf>

UNICEF (2006). Derecho a la participación de los niños, niñas y adolescentes: guía práctica para su aplicación. [https://www.unicef.org/republicadominicana/uniCef\\_proyecto.pdf](https://www.unicef.org/republicadominicana/uniCef_proyecto.pdf)

UNICEF Plan de Acción de la Cumbre Mundial a favor de la Infancia, 30 de septiembre de 1990.



Vidal, P. (2015). *Medios, Materiales y Recursos Tecnológicos en la Educación Infantil*. Revista Latinoamericana de Educación Infantil. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4865>

*Anexo 1. Listado de niños*

<b>Nombre de niños</b>	<b>Edad</b>	<b>Estrato Socioeconómico</b>
<b>1. Jesús Ramírez</b>	<b>11 años</b>	<b>1</b>
<b>2. Juan Ducuara</b>	<b>10 años</b>	<b>1</b>
<b>3. Josué</b>	<b>11 años</b>	<b>1</b>
<b>4. David Castrillón</b>	<b>12 años</b>	<b>2</b>
<b>5. Esteban Gaitán</b>	<b>9 años</b>	<b>2</b>
<b>6. Yalisbeth G</b>	<b>10 años</b>	<b>1</b>

Anexo 2. Formato de entrevista niños



**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
**PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS EN**  
**HUMANIDADES LENGUA CASTELLANA E INGLES**  
**ENCUESTA**

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_

¿Estudias?

Sí \_\_\_\_ Nombre del Colegio \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Te gusta aprender?

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

Crees que aprender es fácil o difícil ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

¿Tienes alguna de estas herramientas en casa?

Computador  Tablet  Celular

¿Sabes manejar estas herramientas?

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

¿Crees que es más fácil aprender usando estas herramientas?

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Conoces plataformas educativas? Menciona algunas

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_ \_\_\_\_\_

¿Sabes cuál es su función?

Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

A partir del cuestionario interactivo que realizaste ¿Qué te pareció esta experiencia?

\_\_\_\_\_

Gracias por tu Colaboración

## Anexo 3. Formato encuesta a padres



**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION**  
**PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA CON ENFASIS**  
**EN HUMANIDADES LENGUA CASTELLANA E INGLES**  
**ENCUESTA**

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

¿Lugar de residencia? \_\_\_\_\_ Estrato \_\_\_\_\_

Soltero  Casado  Viudo  Unión Libre 

¿Cuántas personas conforman tu hogar? \_\_\_\_\_ ¿Cuántos hijos? \_\_\_\_\_

Nombres	Edad	¿Estudian?	¿Trabajan?
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

## Grado de escolaridad

Primaria  Bachillerato  Técnico  Universidad ¿Trabajas actualmente? Sí  No  ¿Profesión? \_\_\_\_\_

¿Compartes tiempo con tus hijos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca
- d) Casi nunca

¿Ayudas a tus hijos en el desarrollo de tareas o actividades del colegio?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca
- d) Casi nunca

¿Acudes a herramientas tecnológicas para comprender un tema de estudio para ayudar a tus hijos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca
- d) Casi nunca

De los siguientes aparatos electrónicos, ¿Cuál utilizas con más frecuencia?

- a) Computador
- b) Televisor
- c) Consola de juegos
- d) Celular

Utilizas estas herramientas por necesidad, entretenimiento o las 2

---

¿Sabes que son plataformas educativas

Sí  No  ¿Conoces alguna? \_\_\_\_\_

¿Sabes su utilidad? Sí  No

¿Crees que mejoraría el aprendizaje de tu hijo usando plataformas educativas?

Sí  No  ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Qué piensa acerca de la importancia de aprender a través del uso de la tecnología?

---

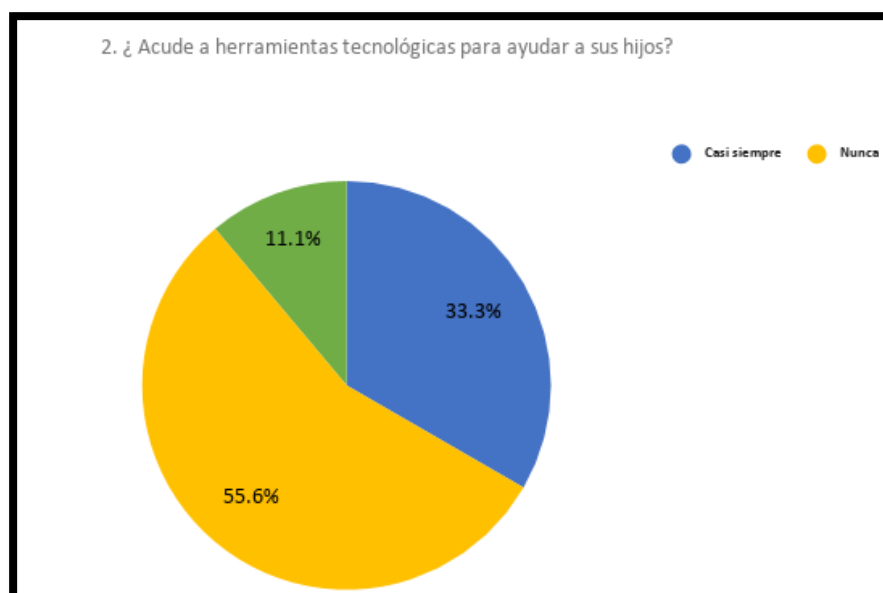
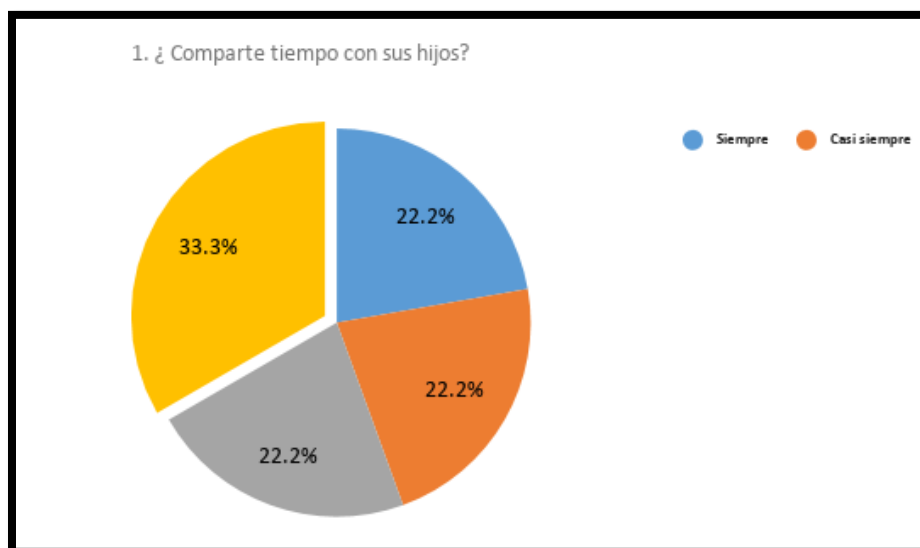
---

---

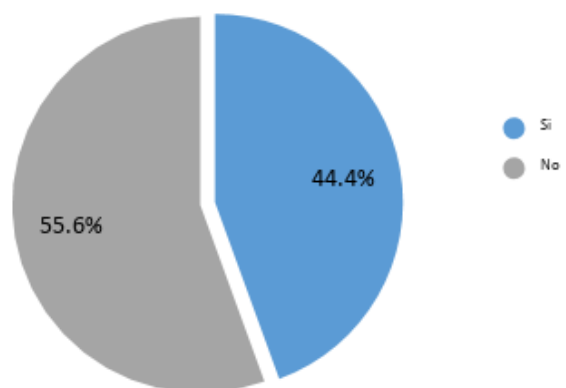
---

*Gracias por su colaboración.*

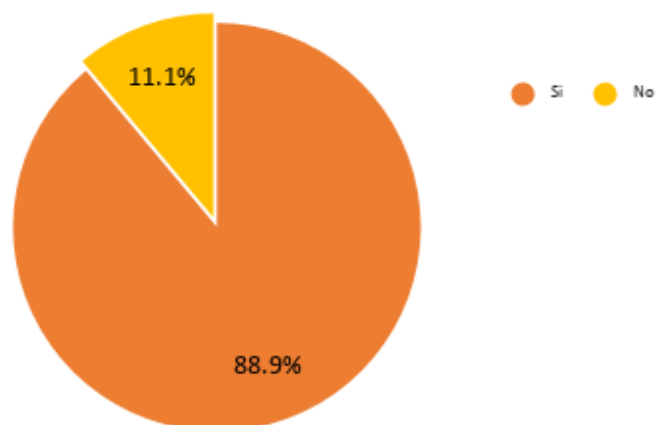
Anexo 4. Figura Resultados de encuesta



3. ¿Sabe que son plataformas educativas?



4. ¿Cree que mejoraría el aprendizaje de su hijo utilizando plataformas?



# Guías, talleres & rúbrica



Lengua Castellana		Anexo 5. Tabla de Talleres/Guías			
Tema	Logro	Objetivo	Actividad teórica	Actividad práctica	Plataforma evaluativa
Sustantivos y adjetivos	Utiliza adecuadamente los sustantivos y adjetivos así como los signos de puntuación en la producción de textos orales y escritos.	El estudiante estructurará su expresión oral y escrita al utilizar correctamente los signos de puntuación, clasificar las palabras según su acento y al identificar la gramática como el proceso primordial en el aprendizaje de la lengua castellana, mediante la creación de textos propios y la realización de ejercicios que estimulen de aprendizaje.	Se usará la plataforma de videos you tube para mostrar 2 videos; el primer video hará alusión a los sustantivos, el segundo video explicará los adjetivos; del mismo modo la plataforma <b>Quizizz</b> a través de ejemplos especificará sus clases y características por medio de ejemplos gráficos.	Se preparará una serie de sustantivos los cuales se deberán ubicar en el tablero, en donde se encontrará las diferentes clases de sustantivos; de igual manera se realizarán previamente algunas oraciones incompletas, las cuales han ser completadas por los estudiantes con el adjetivo más apropiado, las actividades se llevaran a cabo divididos en 2 equipos para que al momento de cometer una equivocación en grupo la expliquen y la resuelvan.	Se usará la plataforma <b>Quizizz</b> para reforzar el tema trabajado y evaluar lo aprendido de manera creativa resolviendo preguntas y practicando su uso por medio de ejemplos.
Signos de puntuación			Se explicará mediante video corto en you tube sobre el uso de los signos de puntuación punto (.) coma (,) punto y coma (;) así como sus características en fichas gráficas de la plataforma <b>Quizizz</b>	La actividad se llevará a cabo en 2 grupos y se les entregará en trozos de papel, los signos de puntuación, de igual manera se tendrán 2 textos cortos y diferentes previamente escritos en el tablero dejando espacios correspondientes entre palabra y palabra para que el estudiante pueda situar en los textos la puntuación sugerida en el tablero sin borrar.	La plataforma <b>Quizizz</b> tendrá actividades de completar y seleccionar en preguntas de múltiple opción, allí se pondrá en práctica lo trabajado en clase de manera competitiva y divertida

Inglés					
Tema	Logro	Objetivo	Actividad teórica	Actividad practica	Plataforma evaluativa
Pronombres personales	Reconoce e identifica adjetivos, sujeto y un sustantivo en inglés y desarrolla la habilidad de crear oraciones gramaticalmente sencillas, fáciles además realiza de forma oral y escrita comparación de imágenes.	Desarrollar habilidades propias del idioma extranjero, para generar en el estudiante un acercamiento con otras culturas y diversas manifestaciones del pensamiento ampliando su capacidad para integrar saberes, así como desarrollar la capacidad para emitir ideas de manera verbal y escrita.	Se explicarán los pronombres personales por medio de dibujos para que su comprensión sea más sencilla. Cada pronombre tendrá una imagen a su igual, es decir: She (ella) imagen (persona señalando una mujer) así mismo con el resto de los pronombres practicando u pronunciación.	Se pegarán imágenes de personas realizando diferentes acciones en el tablero, debajo de ellas estarán sus respectivas oraciones sin pronombre; el estudiante en determinado tiempo deberá ubicar el pronombre correcto y leerla en voz alta.	Se usará la plataforma <b>Quizizz</b> para reforzar el tema trabajado y evaluar lo aprendido de manera creativa resolviendo cuestionarios creativos en los cuales tendrán la posibilidad de agregar o seleccionar la opción correcta así como también escribir ejemplos de oración o comparación a partir de imágenes.
comparativos y superlativos			Se enseñarán algunos adjetivos (10) los cuales se practicará su pronunciación, escritura y traducción, así como también se explicara su uso en oraciones sencillas y lo que sucede con ellos cuando necesitamos describir personas, animales o cosas dando nombre al tema de comparativos y	Dentro de los 10 adjetivos se han visto previamente se han dado cuenta los estudiantes que ellos cambian según la cantidad de silabas que tenga; con imágenes comparativas, deberán escribir en espacio correspondiente el adjetivo en su forma correcta leyendo la oración.	

Ciencias Naturales					
Tema	Logro	Objetivo	Actividad teórica	Actividad practica	Plataforma evaluativa
Seres vivos y clasificación	Comprende el concepto y características de habitad, también propone y verifica necesidades de los seres vivos. De igual manera explica, comprende e identifica la importancia de los recursos naturales, su utilidad así como la importancia de los recursos naturales	El estudiante desarrollara conocimientos, capacidades, actitudes y valores que se manifiestan en una relación responsable con su medio natural guiando al uso inteligente de todas las posibilidades en reutilización de materiales, los cuales ayudan a cuidar el medio ambiente.	Contextualizar la clasificación del reino animal, vegetal, fungi, protista y monera junto con sus características y ejemplos gráficos o videos que puedan complementar las dudas que se formen durante el desarrollo del tema.	Un recorrido el lugar de encuentro en donde se podrán apreciar algunos de los diferentes reinos los cuales clasifican los seres humanos, complementaran una idea inicial sobre lo que se trabajara. Se podrán realizar actividades de socialización y con ayuda de imágenes los estudiantes identificarán diferentes reinos por sus características.	La plataforma <b>Quizziz</b> brinda la facilidad de realizar fichas de estudio para aclarar las dudas que haya faltado por aclarar, de esta manera al haberlas estudiado se dará inicio a una corta actividad tipo cuestionario en el cual podrán escribir sus respuestas e incluso seleccionar la que mejor se acomoda a lo que entendieron en palabras de ellos.
Recursos naturales			Identificar un recurso cuando es animal, vegetal o mineral a nuestro alrededor y cuando se convierte en recurso renovable o no renovable, de donde proviene, como se puede usar y que se requiere para ello a través de videos o fichas de estudio.	Objetos en carteles para reconocer si es recurso animal, vegetal o mineral de igual modo identificar si es recurso renovable o no renovable a partir de características.	

Ciencias Sociales					
Tema	Logro	Objetivo	Actividad teórica	Actividad practica	Plataforma evaluativa
símbolos patrios Ciudad de Girardot	Comprende, determina y conoce el significado cultural, geográfico e histórico de Girardot y sus características.	Educar en el estudiante el amor a la patria, a su ciudad de origen respetando su historia, sus tradiciones; profundizando un legado nacional y cultural como desarrollo social; Conociendo e identificando a fondo aquello que la caracteriza y diferencia.	La actividad será conocer a través de videos e imágenes que darán a conocer datos importantes sobre la ciudad símbolos patrios, himno, escudo, bandera entre otros teniendo en cuenta fechas, nombres, tradiciones, fiestas y lugares que han trascendido a lo largo de la historia la cual trae consigo una importante y basta riqueza cultural propia para y conocimiento integral del estudiante.	Se colocaran en pantalla los símbolos patrios, los estudiantes deberán responder algunas preguntas con respecto a fechas, significados o nombres de acuerdo con lo explicado previamente; esto se llevará a cabo de forma competitiva en la cual el primer estudiante en responder de forma correcta tendrá puntos a favor para la siguiente actividad.	Se usará la plataforma Quizziz para evaluar lo aprendido de manera creativa resolviendo preguntas escritas o de múltiple opción.
Cultura e historia Girardoteña				Se mostrará un video en el cual está relacionada los cambios por los que ha pasado la ciudad de Girardot y por medio de Quizizz se harán preguntas relacionadas al tema visto, así como preguntar a 3 personas diferentes acerca de la historia de Girardot como su fundador, sus características, entre otras.	La plataforma Quizizz tendrá actividades de completar y seleccionar en preguntas de múltiple respuesta, allí se pondrá en práctica lo trabajado en clase de manera competitiva y divertida con sus compañeros

Educación Cívica					
Tema	Logro	Objetivo	Actividad teórica	Actividad practica	Plataforma evaluativa
Diversidad	Observación, descripción, comparación, clasificación, conceptualización, experimentación y explicación de los elementos necesarios para la vida a partir del planteamiento y resolución de problemas.	La educación en valores debe ser uno de los pilares de la relación docente con los estudiantes, de manera que se genera un tipo de responsabilidad con el fin de formarlos como ciudadanos críticos, informados y consientes de la participación en decisiones que permean la sociedad, el aprendizaje de educación vial es de vital importancia las cuales se deben convertir en un objetivo transversal, adaptándolo a cada contenido.	Se realizarán 2 preguntas analizando las respuestas y la forma en que resuelven este tipo de interrogativas las cuales vinculan directamente a personas extranjeras que por razones personales han terminado en nuestro país o ciudad. ¿Porque convivimos con personas de otros países y otras culturas? ¿te has parado alguna vez a pensar que estas personas no siempre viajan por vacaciones?	Se explicará el termino inmigración video y ejemplos cotidianos, después ingresaremos a la plataforma <b>tiching</b> en la cual la entidad Cruz Roja ha creado una actividad para crear conciencia creando una postal la cual da la facilidad de ser impresa y compartirla con alguien extranjero que haya sido afectado por la situación de su país o ciudad y haya llegado a Girardot-Colombia	Quizizz hará una actividad competitiva en donde los estudiantes encontraran diferentes preguntas relacionadas con los temas trabajados, aclarando dudas incluyendo imágenes y conceptos que permitirán recordar mucho más rápido; además también contarán con la oportunidad de redactar sus respuestas.
Educación vial			Se mostrará un video en el cual mostraran algunas señales de tránsito y se explicara la función de cada una de ellas por medio de diapositivas con su respectiva definición, identificando las más frecuentes de la zona donde vive cada uno. (cada uno deberá traerlas dibujadas en una hoja previamente)	Usaran en la dinámica de manejar las señales de tránsito, los estudiantes se dividirán en peatones y vehículos para de esta manera simular un espacio de aprendizaje más ameno y divertido a partir de allí los estudiantes aprenderán a identificar las señales de tránsito cuando estén de camino hacia algún lugar.	

Tema	Logro	Objetivo	Actividad teórica	Actividad practica	Plataforma evaluativa
<p>Multiplicación de números naturales.</p> <p>Áreas de polígonos</p>	<p>Realiza sumas y multiplicaciones de números naturales aplicándolas a diferentes situaciones en ejercicios de hallar el área y perímetro, analizando los resultados obtenidos mediante el diagrama de barras</p>	<p>Realiza operaciones entre números naturales mediante actividades como clasificación de polígonos según sus lados y mediciones.</p>	<p>Mediante la herramienta digital Quizlet, se dará a conocer la multiplicación utilizando la ejemplificación de como hallar el área de cuadriláteros para dar a entender el proceso matemático, luego se utilizaran las canciones de cada tabla mediante la plataforma YouTube.</p>	<p>Utilizando la herramienta Kahoot realizaremos una actividad en la cual se realizarán preguntas acerca de los polígonos y tablas vistas en clase, luego deberán seleccionar la respuesta correcta al hallar el área de polígonos.</p>	<p>Ejecutando la herramienta digital Socrative podremos realizar la actividad evaluativa del tema en la cual deben seleccionar verdadero o falso a cada una de las oraciones presentadas en la página.</p>
<p>Perímetro</p> <p>Diagrama de barras</p>	<p>Realiza sumas y multiplicaciones de números naturales aplicándolas a diferentes situaciones en ejercicios de hallar el área y perímetro, analizando los resultados obtenidos mediante el diagrama de barras</p>	<p>Realiza operaciones entre números naturales mediante actividades como clasificación de polígonos según sus lados y mediciones.</p>	<p>Utilizando la herramienta tecnología Quizizz se realizará una retroalimentación de los temas trabajados en la cual podrán observar ilustraciones y seleccionar las respuestas de acuerdo a la pregunta planteada en la herramienta dando así cabida al tema del perímetro, donde se proyectará un video en la plataforma YouTube en el cual se dará la explicación del perímetro y como hallarlo mediante ejemplos.</p>	<p>Se realizará la aplicación de juegos en la plataforma online mundo primaria en el cual nos presenta juegos en los cuales los niños podrán practicar como hallar el perímetro y área de las figuras geométricas, luego los niños deben realizar en un diagrama de barras el análisis de esos datos abarcados en el juego.</p>	<p>Mediante la plataforma Socrative se realizara una actividad evaluativa en la cual se trabajaran los conocimientos presentados y abarcados en esta sesión como el perímetro y el diagrama de barras en conjunto , en la actividad podrán observar diagrama de barras y deben seleccionar la opción verdadero o falso de acuerdo a la pregunta que se realice teniendo en cuenta la imagen , luego tendremos puntos en los cuales en la imagen se presentan figuras geométricas con sus medidas de cada lado deberán hallar el resultado del perímetro y seleccionar la opción correcta , ya que es de opción múltiple esta parte, al finalizar podremos observar los resultados obtenidos de la actividad.</p>



## Guía aplicación Lengua Castellana 1ra sesión

### Tema: sustantivos y adjetivos

1. Ingresa al siguiente link, presta mucha atención y cuando se indique, escribe en tu equipo las respuestas que creas correctas para cada ejercicio que se muestra.  
<https://www.youtube.com/watch?v=aeOkAL6v6lg>



Adjetivos y sustantivos



Adjetivos y sustantivos

**EJERCICIO #3**

•El pingüino se comió la bolsa de **Cheezys**.



Adjetivos y sustantivos



Adjetivos y sustantivos

2. Clasificar las siguientes palabras según sus características. (personas, animales o cosas)  
**Actividad lúdica...** No en papel o cuaderno

- |           |            |
|-----------|------------|
| - Lápiz   | - doctor   |
| - Taxista | - vaso     |
| - Bolso   | - gato     |
| - Foca    | - señora   |
| - Niño    | - profesor |
| - Gorrón  | - celular  |

3. Completa los siguientes sustantivos con adjetivos.

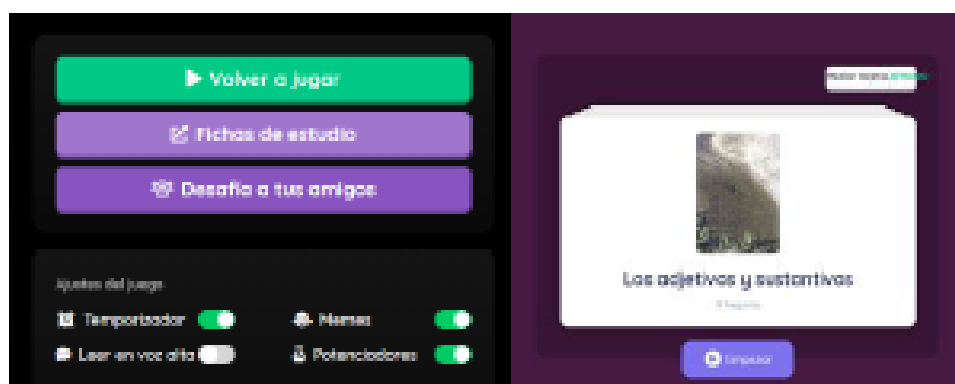
- Una mesa \_\_\_\_\_
- El libro \_\_\_\_\_
- Un papel \_\_\_\_\_
- Un barco \_\_\_\_\_

4. Realiza la siguiente actividad en la plataforma quizizz teniendo en cuenta el tema trabajado ¡Presta mucha atención!

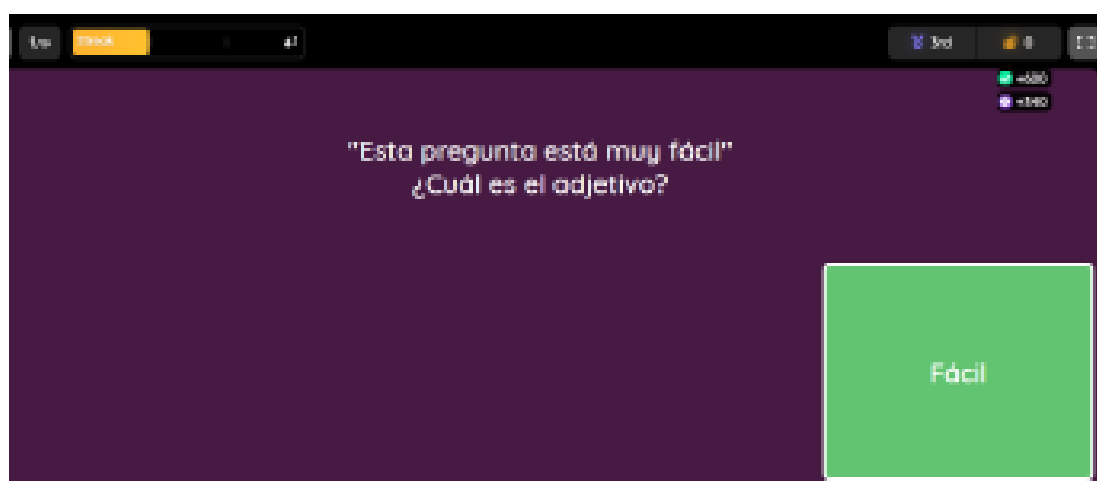
Ingresa aquí:

<https://quizizz.com/join/quiz/5d5688d8b62f6001ad409ae/start?studentShare=true>

✓ Primero accede a las fichas de estudio.



¡Ahora a jugar!



*Buena suerte!*





**UDEC**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Lengua Castellana 2da sesión

### Tema: Signos de puntuación

- ✓ Se compartirá el siguiente recurso para conocer las características y funciones de los signos de puntuación, además encontraras actividades de repaso. <http://sie.educar.com.co/VisorGaleria/visor.php?archivo=OVAs/DI SIM LENG2 U3 SIGNOS DE PUNTUACION EL PUNTO Y LA COMA.zip>

**Signos de puntuación: el punto y la coma**

El punto indica que se acaba una oración o un párrafo. La coma indica que se va a continuar.

En el aire y en el agua la canción seguía sonando. Cuando apareció la luna. Después vio cosas que siempre habían estado allí. Pero ahora las veía diferentes. Ahora lo llenaban.

Dejaron por fin a un lugar donde el mar se calmaba y la playa se dormía. Había estrellas por todas partes. revueltas con castañas. con cacahuets y cacahuetes. Katiénugas y estrellas caídas de las lucernas.

**Desempeño**

¡Felicidades!  
Tu puntaje fue 10  
Qué buen trabajo hiciste

- ✓ En las siguientes oraciones, ubica las comas (,) donde se requieran.
  - Juan Pedro y Mariela jugaron toda la noche.
  - Los niños trajeron peras manzanas y bananas para compartir.
  - Vinieron los dos a dejar dinero comida y regalos.
  - Bogotá Cartagena y Barranquilla son ciudades colombianas.
  - Dejaron la costumbre de jugar bailar y saltar en las calles.
- ✓ En el siguiente fragmento ubica los signos de puntuación donde sean necesarios y léelo cuando hayas terminado.

### El robot Curiosity

El Curiosity está en marte desde hace algo más de cuatro meses( ) Es un robot que no tiene tripulación( ) posee cuatro ruedas( ) diecisiete cámaras( ) varios sensores y otros dispositivos sofisticados( )

Este poderoso robot tiene como misiones: recoger muestras de suelo de Marte( ) analizar la atmosfera de este planeta( ) registrar con las cámaras los hechos que sucedan allí( ) y también( ) registrar cambios atmosféricos( ) físicos y químicos( )

#### Texto corregido

El Curiosity está en marte desde hace algo más de cuatro meses. Es un robot que no tiene tripulación; posee cuatro ruedas, diecisiete cámaras, varios sensores y otros dispositivos sofisticados.

Este poderoso robot tiene como misiones: recoger muestras de suelo de Marte, analizar la atmosfera de este planeta, registrar con las cámaras los hechos que sucedan allí; y también, registrar cambios atmosféricos, físicos y químicos.

- ✓ Realiza la siguiente actividad en la plataforma Quizizz



*Buena suerte!*



**UDEC**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Inglés 1ra sesión

Tema: Simple Present

- ✓ Ver el siguiente video para identificar los pronombres personales ;presta mucha atención!



- ✓ Ahora veras algunos ejemplos en la plataforma [islcollective.com](https://en.islcollective.com) con los cuales te guiaras para empezar a formular oraciones sencillas usando el verbo to be que aparece en el video anterior.

<https://en.islcollective.com/english-esl-powerpoints/grammar/be-auxiliary-verb/verb-be-ppt/46788>

**English grammar**

**Verb TO BE**  
PRESENT SIMPLE

by HERBER

**VERB TO BE AFFIRMATIVE**

I **am** Bert.  
I **am** with my family.  
I **'m** American.

**VERB TO BE AFFIRMATIVE**

That **is** a dog.  
It **'s** my pet.

- ✓ Realiza la siguiente actividad en la plataforma mundo primaria para que pongas en práctica lo que has aprendido hasta aquí.

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-de-ingles/2do-ciclo-grammar>



¿Muy poquitos? En la plataforma Quizizz también puedes practicar y competir con tus compañeros.

<https://quizizz.com/join/quiz/5a9d73e1b3079e00192c074e/start?studentShare=true>



*Buena suerte!*

- ✓ Re escribe las oraciones usando el adjetivo opuesto. (Actividad lúdica)

Mary's coat is expensive.

---

Peter's chair is comfortable.

---

The supermarket is crowded.

---

The train is fast.

---

The bus stop is convenient for me.

---

The library is always quiet.


---

- ✓ La siguiente actividad es tipo evaluativa, pero es divertido... ¡anímate!

<https://en.islcollective.com/english-esl-powerpoints/grammar/adjectives-opposites/opposites-quiz/74396>


<https://quizizz.com/join/quiz/3eb4c7bc780ac1001ec93efb/start?studentShare=true>

opposites



Are they **fat**?

No, they aren't.



1

She is ugly

She is beautiful

¡Buena  
suerte!



**UDEEC**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Naturales 1ra sesión

### Tema: Seres vivos

- ✓ Después de dar un pequeño recorrido por la universidad mira estos videos y cuenta que hay de parecido.

<https://www.youtube.com/watch?v=6NIR57uPk3I&t=103s>



- ✓ Ahora en necesario profundizar un poco más acerca del tema además de interactuar.

<https://miclaseenlanube.wordpress.com/cnatur/los-seres-vivos/5-reinos/>



- ✓ Completa el siguiente cuadro en equipo con tus compañeros ubicando las imágenes en el lugar correcto. (Actividad lúdica)



- ✓ En Quizizz encontraras algunas preguntas que te ayudaran a reforzar aquellas dudas que quedaron en el camino.



*Buena suerte!*





**UDEC**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Naturales 2da sesión

### Tema: Recursos Naturales

- ✓ Para aprender acerca de los recursos naturales esta página tiene una información sencilla la cual será atractiva para los chicos, además trae juegos y experimentos.

<http://intachicos.inta.gob.ar/contenidos/ficha/recursos-naturales>



- ✓ Bueno, ahora que ya sabes que son recursos naturales identifica el tipo de recurso de donde provienen los siguientes objetos.

Producto	Recurso natural	Recurso vegetal	Recurso animal	¿Renovable o no renovable?



✓ Ahora lo que haremos será muy sencillo, vamos a evaluar lo que aprendiste el día de hoy.

<https://quizizz.com/join/quiz/5e9c623884c6f8001b8f446e/start?studentShare=true>

<https://create.kahoot.it/share/los-recursos-naturales/64c70a2e-dbda-48aa-92cd-1248deec87b4>

The image shows a Kahoot! quiz interface. At the top, there is a title card with a cartoon illustration of a girl holding a globe and a bird, with the text "RECURSOS NATURALES" and "13 Preguntas". Below this is a purple button labeled "Empieza". To the right, a purple banner displays the "Kahoot!" logo. Below the banner, there is a grid of colorful icons representing various natural resources: a tiger, a tree, a cow, a panda, a girl, a cow, and a girl. The text "Recursos naturales" is centered above the grid. Below the grid, the title "Los Recursos Naturales" is displayed, followed by statistics: "21 favoritos", "308 plays", and "28k players".

*¡Buena suerte!*



**UDECA**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Sociales 1ra sesión

Tema: Historia de Girardot, ferias y fiestas

- ✓ ¿Sabes qué son los símbolos patrios? Vamos a conocer nuestros símbolos patrios y sus significados



### Bandera

La bandera de Girardot está compuesta por tres franjas horizontales:

- El rojo simboliza la sangre derramada por los soldados en la Guerra de los Mil Días
- El blanco, la paz y pureza de la gente.
- El verde, las llanuras y praderas que circundan al municipio.

### Escudo

Escudo de forma española, abrazado por un águila. En el cantón diestro una rueda dentada que significa progreso, superpuesta a un caduceo. En el cantón siniestro un toro paseante. En el campo inferior o de la punta, el puente del ferrocarril en perspectiva. La bordura ostenta cuatro cruces anchas, de brazos pequeños, tres en jefe y una en punta; trae además dos gajos de cafeto que de la punta asciende hacia el jefe. La divisa que circula la cabeza del águila ostenta la leyenda «SIEMPRE ADELANTE».



✓ Es tiempo de conocer un poco de historia de nuestra ciudad presta atención.

<https://www.youtube.com/watch?v=d12353jKns&t=4s>



Historia Central - Girardot



Historia Central - Girardot

✓ ¡Ahora vamos a ver que aprendimos el día de hoy sobre nuestra ciudad en kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/historia-de-girardot/2d63d021-10d3-445c-8525-bd0de5c97f92>

The screenshot shows a Kahoot! quiz titled "Historia de Girardot" with 8 questions, 2 plays, and 2 papers. The quiz is displayed on a purple background with the Kahoot! logo and navigation icons. The questions are:

- 1 - Que  
En la bandera, que colores se el color rojo
- 1 - Que  
¿Que son los símbolos patrios?
- 1 - Pregunta  
¿Año en que Rodríguez Medina escribió el himno de Girardot?

On the right side, there are "Kahoot! posters" showing images of the national flag and the city's coat of arms.

*¡Buena suerte!*



## Guía aplicación Cívica 1ra sesión

### Tema: Diversidad y educación vial

- ✓ Di que piensas de las siguientes preguntas:
  - ¿Porque convivimos con personas de otros países y otras culturas?
  - ¿te has parado alguna vez a pensar que estas personas no siempre viajan por vacaciones?



- ✓ En la siguiente actividad realizaremos con ayuda del blog tiching una serie de actividades que complementaran el tema trabajado para para entregar a personas de un país diferente que se encuentra en nuestra ciudad/País por motivos de violencia, economía u otros. <http://es.tiching.com/link/27885>

Compartir la Diversidad nuestra mejor opción

La Postal

¿Por qué cuando vemos una persona de otro país, ¿cómo hablamos?, ¿o nos miramos algunos así a pensar que están pensando en irse por allá? ¿Qué cosas nos gustaría hacer diferentes a la persona y a la pertenencia de sus familias y comunidades. ¿Qué son las cosas que nosotros que queremos lo que nosotros nos gustaría.

Si sabes (¿cómo?) para de una manera si sabes como como hablamos con ellos y nosotros, ¿por qué se pueden hacer cosas diferentes a las nuestras y nosotros, ¿cómo nos gustaría?

¿Por qué cuando vemos una persona de otro país, ¿cómo hablamos?, ¿o nos miramos algunos así a pensar que están pensando en irse por allá? ¿Qué cosas nos gustaría hacer diferentes a la persona y a la pertenencia de sus familias y comunidades. ¿Qué son las cosas que nosotros que queremos lo que nosotros nos gustaría.

Cerrar

ESPERANZA, DIVERSIDAD Y PAZ PARA LA AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE DE LA UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

- ✓ Observaremos dos videos los cuales nos guiaran y explicaran acerca de algunas señales de tránsito u normas. <https://www.youtube.com/watch?v=mb0fkneQao>  
<https://www.youtube.com/watch?v=O2Bhc2zouTA>



Las señales de tráfico, seguridad vial niños.



Videos educacion vial niños. Los agentes de tráfico.

- ✓ Se explicarán las diferencias de señales de tránsito y la función de cada una.

#### Reguladoras/reglamentarias



#### Preventivas



Curva pronunciada

Curva

Carretera sinuosa

Puente y constricción en S

Zona de detención

Zona escolar

#### Informativas



- ✓ Para esta actividad es necesario que los estudiantes observen las siguientes imágenes y analicen las siguientes preguntas.

¿Qué observas en las imágenes?

¿Qué están haciendo esas personas?



- ✓ Ahora puedes poner en práctica lo aprendiste con ayuda de Quizizz, [/start?studentS](#)

100%

Las señales Preventivas son de color:

100%

¿Que significan las señales de transito azules?

100%

Que significa esta señal

*¡Buena suerte!*



**UDEC**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Matemáticas 1ra sesión Tema: Multiplicación de números naturales-Áreas de polígonos

- ✓ Se presenta la información que se trabajara en la sesión sobre el área de polígonos



- ✓ Se compartirá el siguiente recurso audiovisual para conocer la herramienta digital Quizlet donde se dará a conocer la multiplicación, utilizando la ejemplificación de como hallar el área de cuadriláteros para dar a entender el proceso matemático.

<https://quizlet.com/436386659/learn> Multiplicación  
<https://quizlet.com/308936650/learn> Área de Polígonos

😊 Esto es lo que debes repasar

pregunta

¿CÓMO SE LA FORMULA PARA CALCULAR EL AREA DE UN CUADRADO?

respuesta correcta

LADO POR LADO

la respuesta

BASE MAYOR HASTA BASE MENOR POR LA TABLA DE LA MULTIPLICACION

la operación de dos números para hallar su producto

- |          |  |                  |            |
|----------|--|------------------|------------|
| 1 factor | 2 propiedad conmutativa de la multiplicación | 3 multiplicación | 4 producto |
|----------|--|------------------|------------|



$$A = \frac{P \cdot a}{2}$$

$$A = \frac{(18 \text{ cm}) (2.6 \text{ cm})}{2}$$

$$A = \frac{46.8 \text{ cm}^2}{2}$$

$$A = 23.4 \text{ cm}^2$$

- ✓ se anexa el link de la herramienta Kahoot donde realizaremos una actividad en la cual se realizarán preguntas acerca los polígonos y tablas vistas en clase.

<https://create.kahoot.it/details/poligonos/1de1bcab-fbe5-468a-8368-6b06a77dbb4f>

<https://create.kahoot.it/details/las-tablas-de-multiplicar/el76d270-e593-4cb5-9f14-7c113a6216ca>

1 - Quiz  
Res trazo la base de este sólido. ¿Qué figura dibujó?

2 - Quiz  
Un polígono está compuesto de segmentos lineales. ¿Cuál es un sinónimo de "segmento lineal"?

**Poligonos**  
3 favoritos 47 plays 392 pts  
Play Edit

**LAS TABLAS DE MULTIPLICAR**  
208 favoritos 4.1k plays 20k players  
Play Edit

Questions (15)

1 - Quiz  
Encuentra el resultado: 2 x 6 son...

2 - Quiz  
¿Cuánto son 8 x 2?

3 - Quiz  
2 x 2 son...

*¡Buena suerte!*





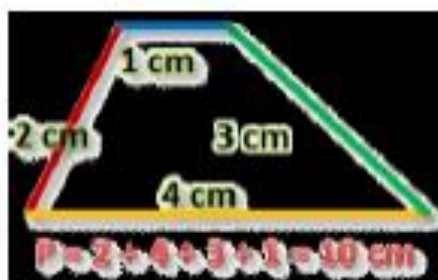
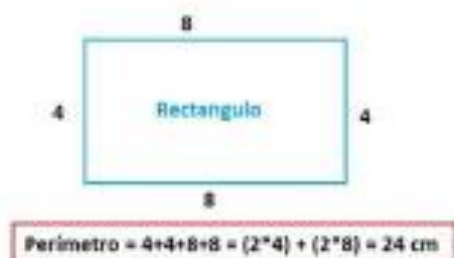
**UDEC**  
UNIVERSIDAD DE  
CUNDINAMARCA

## Guía aplicación Matemáticas 2da sesión

### Tema: Perímetro-Diagrama de barras

- ✓ Se compartirá el siguiente recurso audiovisual en la plataforma Youtube para entrar en materia con el tema a trabajar, podremos observar la explicación y mediante ejemplos realizar la aclaración de dudas.

<https://www.youtube.com/watch?v=OTT8SKmBD8&t=107s> ejemplos.



- ✓ Se anexa el link de la herramienta tecnología Quizizz se realizará una retroalimentación de los temas trabajados en la cual podrán observar ilustraciones.
- <https://quizizz.com/join/quiz/5d1533ba6bff1f001a6650dd/start?from=soloLinkShare&referrer=5eca81762f2bb5001bf6cf78>

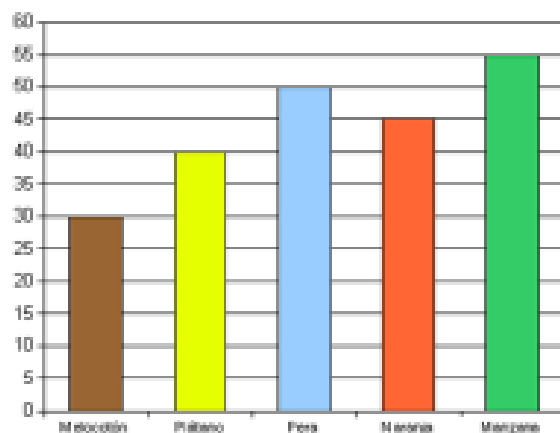


- ✓ Se presenta el link para realizar la aplicación de juegos en la plataforma online mundo primaria en el cual nos presenta juegos en los cuales los niños podrán practicar como hallar el perímetro y área de las figuras geométricas.

<https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/juego-resolucion-perimetro>

- ✓ Se compartirá el siguiente recurso audiovisual en la plataforma You Tube para analizar la creación del diagrama de barras que se realizar con los datos obtenidos en los juegos realizados.

<https://www.youtube.com/watch?v=J-IDN7bXM2wE>



*¡Buena suerte!*

## Anexo 6. Rúbrica evaluativa a propuesta metodológica

Criterios	Escala evaluativa		
	<i>Satisfactorio</i>	<i>Suficiente</i>	<i>Insuficiente</i>
<b>Competencias, habilidades y aprendizajes esperados</b>	Integra todos los elementos propuestos y son acordes con la asignatura, el grado y el modelo educativo.	Integra algunos de los elementos propuestos y son acordes con la asignatura, el grado y el modelo educativo.	No integra los elementos propuestos y no son acordes con la asignatura, el grado y el modelo educativo.
<b>Actividades fase de ambientación</b>	Las actividades de ambientación permiten identificar saberes previos del estudiante para relacionar sus experiencias con los contenidos.	Algunas de las actividades de ambientación permiten identificar saberes previos del estudiante para relacionar sus experiencias con los contenidos.	Las actividades de ambientación no permiten identificar los saberes previos del estudiante.
<b>Actividades fase de implementación</b>	Las actividades de implementación permiten crear escenarios de aprendizaje y colaboración para la reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad.	Algunas de las actividades de implementación permiten crear escenarios de aprendizaje y colaboración para la reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad.	Las actividades de implementación no permiten crear escenarios de aprendizaje y colaboración para la reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad.
<b>Actividades fase de evaluación</b>	Las actividades de evaluación permiten que el estudiante consolide los contenidos abordados en las actividades de ambientación e implementación.	Algunas de las actividades de evaluación permiten que el estudiante consolide los contenidos abordados en las actividades de ambientación e implementación.	Las actividades de evaluación no permiten consolidar los contenidos abordados en las actividades de ambientación e implementación.

<p><b>Característica general de fases</b></p>	<p>Las fases abordadas toman en consideración estilos y ritmos de aprendizaje, enfoque didáctico, promoción de la investigación, autonomía, trabajo colaborativo y se basan en situaciones de la vida cotidiana de los alumnos.</p>	<p>Algunas de las fases abordadas toman en consideración los estilos y ritmos de aprendizaje, el enfoque didáctico, promoción de la investigación, la autonomía, el trabajo colaborativo y se basan en situaciones de la vida cotidiana de los alumnos.</p>	<p>Las fases abordadas no toman en consideración los estilos y ritmos de aprendizaje, el enfoque didáctico, la promoción de la investigación, la autonomía, el trabajo colaborativo y tampoco se basan en situaciones de la vida cotidiana de los alumnos.</p>
---	---	---	--

De acuerdo con los resultados obtenidos, analice y reflexione acerca de las fortalezas, así como de las debilidades que identificó durante la aplicación de esta propuesta.

<p><b><i>FORTALEZAS</i></b></p>	<p><b><i>DEBILIDADES</i></b></p>
Empty space for recording strengths	Empty space for recording weaknesses

Figura 5. Fotografías

