

**FOMENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO FRENTE AL
DESCUBRIMIENTO DE AMÉRICA, MEDIANTE LA REALIDAD AUMENTADA Y
EL USO ADECUADO DE LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 4° DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CASIMIRO RAÚL MAESTRE SEDE DANIEL
TAPIAS PICO DE VALLEDUPAR – CESAR
(Resumen Analítico)**

***PROMOTION OF MEANINGFUL LEARNING IN THE FACE OF THE
DISCOVERY OF AMERICA, THROUGH AUGMENTED REALITY AND THE
APPROPRIATE USE OF ICT IN 4TH GRADE STUDENTS OF THE CASIMIRO
RAÚL MAESTRE EDUCATIONAL INSTITUTION, DANIEL TAPIAS
HEADQUARTERS, PICO DE VALLEDUPAR – CESAR
(Analytical Summary)***

Autores (Authors): JÁCOME SOTO Edwin Israel

Facultad (Faculty): EDUCACION

Programa (Program): LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA PRIMARIA

Asesor (Support): Mag. FAHINE DEL CARMEN HERNÁNDEZ LÓPEZ

Fecha de terminación del estudio (End of the research): Junio 2024

Modalidad de Investigación (Kind of research): Trabajo de Grado

PALABRAS CLAVE

APRENDIZAJE
REALIDAD AUMENTADA
MOTIVACIÓN
ESTRATEGIA DIDACTICA

KEY WORDS

*LEARNING
AUGMENTED REALITY
MOTIVATION
DIDACTIC STRATEGY*

RESUMEN: La problemática que se logra evidenciar en la Institución Educativa Casimiro Raúl Maestre sede Daniel Tapias Pico, con los estudiantes del grado 4° en el Área de Ciencias Sociales, específicamente en las clases de Historia, revela una marcada desmotivación y desinterés por el desarrollo de su contenido temático, donde una posible causa pueden ser métodos de enseñanza tradicionales, que no abarca las expectativas de los estudiantes y por ende, asumen una actitud apática

hacia el aprendizaje de la historia del país; les resulta bastante monótono y poco atractivo.

Cabe anotar, que dentro del grupo de estudiantes del grado 4°, se presentan algunas situaciones de distracción y desconcentración en el desarrollo de las clases presenciales. Por otra parte, gran parte de los estudiantes de cuarto grado no escriben rápido al tomar dictado, todo esto, debido al proceso de educación que recibieron en los dos años de confinamiento por la pandemia del Covid-19 al nivel mundial, recibiendo las clases de modo virtual y en muchas ocasiones a través de copias de guías facilitadas por la misma Institución Educativa, por lo que, son familias de escaso recursos económicos y la mayoría no contaban con el servicio de Internet y equipos de computadoras para su conexión a las clases virtuales.

Por lo tanto, el proyecto de investigación deberá ser adaptado en aras de satisfacer las necesidades de los estudiantes de cuarto grado (4°), en dicha Institución Educativa de carácter oficial, con el fin asegurar que todos tengan la oportunidad de participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar los resultados académicos en el área de Ciencias Sociales e Historia.

ABSTRACT: *The problem that is evident in the Casimiro Raúl Maestre Educational Institution, headquarters Daniel Tapias Pico, with the 4th grade students in the Area of Social Sciences, specifically in the History classes, reveals a marked lack of motivation and disinterest in the development of its thematic content, where a possible cause may be traditional teaching methods, which do not meet the expectations of the students and therefore, assume an apathetic attitude towards learning the history of the country; They find it quite monotonous and unattractive.*

It should be noted that within the group of 4th grade students, some situations of distraction and lack of concentration occur in the development of face-to-face classes. On the other hand, a large part of fourth grade students do not write quickly when taking dictation, all of this due to the education process they received in the two years of confinement due to the Covid-19 pandemic worldwide, receiving classes from virtually and on many occasions through copies of guides provided by the same Educational Institution, therefore, they are families with limited economic resources and the majority did not have Internet service or computer equipment to connect to virtual classes. .

Therefore, the research project must be adapted to meet the needs of fourth grade (4th) students, in said official Educational Institution, in order to ensure that everyone has the opportunity to actively participate in the study teaching-learning process and improve academic results in the area of Social Sciences and History.

CONCLUSIONES: Este análisis se llevó a cabo utilizando técnicas de recolección de información como entrevistas semi-estructuradas dirigidas a los estudiantes y al

docente titular, organizadas en fichas de entrevista que permitieron recopilar y analizar datos relevantes relacionados con la desmotivación en el aprendizaje de la asignatura de Historia en el grado 4°. La estrategia didáctica diseñada y aplicada para despertar el interés de los estudiantes hacia el descubrimiento de América en la asignatura de Historia a través de la realidad aumentada y el uso de las TIC arrojó resultados significativos.

A través de la implementación de talleres con guías didácticas que incluyeron el método tradicional y la realidad aumentada, se pudo observar un aumento notable en el nivel de interés de los estudiantes. La encuesta cualitativa aplicada permitió recabar información valiosa sobre la percepción de los estudiantes respecto a estas estrategias didácticas. Los talleres guiados por las guías didácticas proporcionaron un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante, donde los estudiantes se mostraron más participativos y motivados.

La combinación de la realidad aumentada y las TIC en el proceso de enseñanza logró captar la atención de los estudiantes y despertar su curiosidad por aprender más sobre el descubrimiento de América en la asignatura de Historia. Estos hallazgos respaldan el cumplimiento del objetivo específico de diseñar y aplicar una estrategia didáctica efectiva para generar interés en los estudiantes hacia el descubrimiento de América en la asignatura de Historia a través de la realidad aumentada y el uso de las TIC.

La evaluación del impacto de la estrategia didáctica basada en realidad aumentada y las TIC, mediante el aprendizaje significativo con respecto al descubrimiento de América, se realizó a través de la aplicación de una rúbrica como instrumento de evaluación. Los resultados obtenidos de la aplicación de la rúbrica revelaron un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes en relación con el descubrimiento de América. Este instrumento de evaluación permitió medir de manera objetiva y detallada el nivel de comprensión, la participación y la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

Se observó un avance significativo en la comprensión de los conceptos relacionados con el descubrimiento de América, así como en la capacidad de aplicar el aprendizaje de manera significativa en situaciones reales. Los criterios evaluados en la rúbrica demostraron la efectividad de la estrategia didáctica basada en realidad aumentada y las TIC en la mejora del aprendizaje significativo de los estudiantes. Estos resultados respaldan la conclusión de que la estrategia didáctica implementada ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes con respecto a la asignatura de Historia, validando así el cumplimiento del objetivo específico establecido en la investigación.

CONCLUSIONS: *This analysis was carried out using information collection techniques such as semi-structured interviews aimed at students and the teacher,*

organized in interview sheets that allowed the collection and analysis of relevant data related to demotivation in learning the subject of History. in the 4th grade. The teaching strategy designed and applied to awaken students' interest in the discovery of America in the subject of History through augmented reality and the use of ICT yielded significant results.

Through the implementation of workshops with teaching guides that included the traditional method and augmented reality, a notable increase in the level of interest of the students could be observed. The qualitative survey applied allowed us to collect valuable information about the students' perception regarding these teaching strategies. The workshops guided by the teaching guides provided an interactive and stimulating learning environment, where students were more participatory and motivated.

The combination of augmented reality and ICT in the teaching process managed to capture the attention of the students and awaken their curiosity to learn more about the discovery of America in the subject of History. These findings support the fulfillment of the specific objective of designing and applying an effective teaching strategy to generate interest in students towards the discovery of America in the subject of History through augmented reality and the use of ICT.

The evaluation of the impact of the teaching strategy based on augmented reality and ICT, through significant learning regarding the discovery of America, was carried out through the application of a rubric as an evaluation instrument. The results obtained from the application of the rubric revealed a positive impact on the students' significant learning in relation to the discovery of America. This evaluation instrument made it possible to measure in an objective and detailed manner the level of understanding, participation and acquisition of knowledge by the students.

Significant progress was observed in the understanding of concepts related to the discovery of America, as well as the ability to apply learning meaningfully in real situations. The criteria evaluated in the rubric demonstrated the effectiveness of the teaching strategy based on augmented reality and ICT in improving students' meaningful learning. These results support the conclusion that the teaching strategy implemented has had a positive impact on the significant learning of students with respect to the subject of History, thus validating the fulfillment of the specific objective established in the research.

RECOMENDACIONES: Es necesario brindar programas de capacitación y formación a los docentes para que puedan adquirir las habilidades necesarias en el uso efectivo de la realidad aumentada y las TIC en el aula. Esto incluye el aprendizaje de nuevas herramientas, estrategias pedagógicas y buenas prácticas para maximizar el impacto de estas tecnologías en el proceso de enseñanza. Se recomienda desarrollar contenidos educativos interactivos y motivadores utilizando

la realidad aumentada y las Tic. Estos contenidos deben ser relevantes, atractivos y adaptados a las necesidades y características de los estudiantes para estimular su interés y participación activa en el aprendizaje.

Implementar proyectos colaborativos y actividades grupales utilizando la realidad aumentada y las TIC, para promover el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo y colaborativo. Se sugiere implementar una evaluación formativa continua que permita monitorear el progreso y el desempeño de los estudiantes en el uso de la realidad aumentada y las TIC. Además, es importante proporcionar retroalimentación constante para identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias pedagógicas de manera oportuna.

Se recomienda involucrar activamente a los padres de familia en el proceso educativo, brindándoles información sobre el uso de la realidad aumentada y las TIC, así como oportunidades para participar y apoyar las actividades relacionadas con el aprendizaje de sus hijos. Es fundamental fomentar la investigación y el desarrollo continuo en el ámbito de la realidad aumentada y las TIC aplicadas a la educación. Esto incluye la exploración de nuevas herramientas, metodologías innovadoras y la evaluación de su impacto en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Estas recomendaciones se fundamentan en la búsqueda constante de la excelencia educativa y el desarrollo integral de las habilidades y competencias de los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual.

RECOMMENDATIONS: *It is necessary to provide training and education programs to teachers so that they can acquire the necessary skills in the effective use of augmented reality and ICT in the classroom. This includes learning new tools, pedagogical strategies and good practices to maximize the impact of these technologies in the teaching process. It is recommended to develop interactive and motivating educational content using augmented reality and ICT. These contents must be relevant, attractive and adapted to the needs and characteristics of the students to stimulate their interest and active participation in learning.*

Implement collaborative projects and group activities using augmented reality and ICT, to promote teamwork, effective communication and the development of social skills among students, promoting meaningful and collaborative learning. It is suggested to implement a continuous formative evaluation that allows monitoring the progress and performance of students in the use of augmented reality and ICT. Additionally, it is important to provide constant feedback to identify areas for improvement and adjust pedagogical strategies in a timely manner.

It is recommended to actively involve parents in the educational process, providing them with information about the use of augmented reality and ICT, as well as opportunities to participate and support activities related to their children's learning.

It is essential to promote research and continuous development in the field of augmented reality and ICT applied to education. This includes exploring new tools, innovative methodologies and evaluating their impact on student learning and motivation. These recommendations are based on the constant search for educational excellence and the comprehensive development of students' skills and competencies to face the challenges of today's world.