

La gamificación como estrategia de innovación en el escenario escolar para evitar el bajo rendimiento académico.

Diplomado de profundización: Práctica e investigación pedagógica

María Paula Bernal Contreras

Docente: Ximena Moreno

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela Ciencias de la Educación – ECEDU

Licenciatura en Etnoeducación

Marzo 2021

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Abstract.....	4
Diagnóstico de la propuesta de pedagógica	5
Marco de Referencia	8
Pregunta de investigación	12
Marco metodológico.....	13
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	13
Metodología.....	14
Cronograma de implementación.....	14
Espacios a utilizar	15
Equipo de trabajo.....	15
Instrumento para la planeación, seguimiento de Actividades Permanentes, seguimiento de	
Secuencias didácticas.....	16
Producción de conocimiento pedagógico.....	36
Implementación.....	42
Análisis y discusión.....	69
Conclusiones.....	72
Referencias.....	73
Anexos.....	77

Resumen

El proceso de aprendizaje está sujeto a diferentes factores tales como la actitud, la motivación y las relaciones interpersonales, no solo se piensa en un saber hacer, sino también en un saber ser, durante mucho tiempo se ha cuestionado qué es lo que sucede en las aulas que está generando ese posible desinterés por parte de los estudiantes viéndose reflejado en un bajo rendimiento académico, podría ser la monotonía y la predisposición a explorar técnicas innovadoras aquellos factores que están afectando el proceso. ¿Es necesario innovar en las aulas de clase? ¿Será posible aprender desde el juego? ¿Cuándo un juego pasar a ser una herramienta de trabajo y no una herramienta de distracción? Diferentes preguntas han surgido alrededor de la gamificación como técnica innovadora en la educación y es que se ha cometido el error de entender esta técnica solo como un juego, sin tener claro el verdadero impacto que puede tener en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Palabras claves: Educación, aprendizaje, técnicas, innovación, gamificación, motivación.

Abstract

The learning process is subject to different factors such as attitude, motivation and interpersonal relationships, not only do we think of knowing how to do, but also knowing how to be, for a long time it has been questioned what happens in the classrooms that is generating this possible disinterest on the part of students, being reflected in a low academic performance, could be the monotony and the predisposition to explore innovative techniques those factors that are affecting the process. Is it necessary to innovate in classrooms? Will it be possible to learn from the game? When does a game become a work tool and not a distraction tool? Different questions have arisen around gamification as an innovative technique in education and it is that the mistake has been made of understanding this technique only as a game, without being clear about the true impact it can have on the learning process of students.

Keywords: Education, learning, techniques, innovation, gamification, motivation.

Diagnóstico de la propuesta pedagógica

La Institución Educativa en la que se llevó a cabo la propuesta pedagógica fue El Colegio El Rosario de Cota, el cual se encuentra ubicado en el municipio de Cota, en el departamento de Cundinamarca, lugar en el que se ofrecen distintos niveles educativos, como preescolar, primaria, básica secundaria y básica media; el énfasis de la institución es social comunitario, la población que atiende pertenece a estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, con diversos tipos de familias (Nuclear, monoparental). Estos datos fueron tomados teniendo en cuenta la estadística que debe presentarse anualmente al DANE como requisito de la Institución.

La misión de la Institución es: educar mediante un proceso basado en los principios de la fe católica y los fundamentos de las pedagogías activas que permita, desde la creatividad, formar integralmente a los estudiantes para que participen en las construcción de un mundo más humano desde el respeto de las diferencias individuales y propicie soluciones que contribuyan al desarrollo de nuestro país, teniendo como premisa “Educar significa ayudar a crecer”, en calidad, equidad y participación.

Por su parte, la visión del colegio consiste en proyectarse para el año 2025 como una Institución reconocida por su alto nivel académico en los niveles de preescolar, básica y media, formadora de ciudadanos comprometidos con principios, valores, con pensamiento crítico y dinamizadores de procesos políticos y socioculturales desde su contexto.

La educación Rosarista está basada en el modelo pedagógico tradicional fundamentada en la capacidad creativa como una condición necesaria que lleva al niño, niña y joven a reflexionar sobre su ser, hacer y saber en el concepto de su realidad y el contexto en donde se encuentre; teniendo en cuenta que la creatividad es un proceso que genera en las personas sensibilidad a los diferentes problemas y deficiencias en los conocimientos, llevándolas a identificar dificultades y buscar

soluciones mediante ideas de diferentes campos observando lo que se está trabajando, constituyendo todo un conjunto de reglas y procedimientos simbólicos característicos de la temática de referencia como pueden ser las matemáticas, la pintura, la literatura, la música, etcétera, partiendo del talento individual.

En la Institución Educativa hay un índice de pérdida de materias, por parte de niños y adolescentes entre los 8 y los 19 años, entre las causas podrían estar: la falta de interés por parte de los estudiantes, dificultades para comprender contenidos de diferentes materias o posible monotonía en las clases. Aunque la problemática se presenta en gran parte de la comunidad educativa, la propuesta se piensa abordar en el grado noveno, en el cual se encuentran estudiantes de edades entre los 14 y 16 años.

La Institución Educativa, cuenta con el recurso de acompañamiento por parte del departamento de psicología a los casos específicos de estudiantes relacionados con su bajo rendimiento, violencia intrafamiliar, situaciones económicas, y situaciones personales que se han podido detectar en cada uno de los cursos, sin embargo muchos padres se desinteresan por el impacto que la situación familiar puede generar en la vida de su hijo o suele quitar responsabilidades al estudiante, culpando al docente cuando se presenta una pérdida de materias y esto hace que buscar una solución se torne un poco más complejo, la información anterior se conoce gracias a las reuniones realizadas por la orientadora educativa, de las cuales se obtiene un reporte que es entregado a cada director de grupo, dependiendo del estudiante.

La orientadora es la encargada de realizar el seguimiento a cada uno de estos casos e ir encontrando posibles rutas de apoyo. En muchas ocasiones los estudiantes han mencionado no sentirse comprendidos por parte de algunos docentes, lo que genera una mala actitud frente a

algunas clases y esto sin duda alguna ha generado una afectación en el proceso académico y convivencial de los estudiantes.

La problemática que se presenta, surge de diferentes situaciones, por ejemplo, los problemas familiares por los que puede estar atravesando el estudiante, el poco interés que le generan algunas clases y la desmotivación que siente a la hora de estudiar, por lo cual no presentan trabajos o simplemente no prestan la atención suficiente en las clases. Teniendo en cuenta lo anterior, en la Institución Educativa se presentan con mayor frecuencia casos de estudiantes nivelando y habilitando materias a final de año, aunque demuestran un poco más de interés, también se puede observar que esto puede ser un presunto producto de la presión ejercida por parte de los padres a los estudiantes, ya que perder el año escolar sería una grave consecuencia y afectaría a la vez su economía.

La propuesta entonces, está direccionada hacia la innovación en el escenario escolar, de manera que la atención de los estudiantes sea captada en totalidad y esto genere un ambiente cálido en el aula de clases, se pueda alcanzar un proceso de aprendizaje significativo y se reduzca el bajo rendimiento académico.

Marco de Referencia

El proceso de aprendizaje trae consigo una serie de sucesos que le permiten al maestro direccionar su trabajo y conocer realmente cuáles son las necesidades de sus estudiantes para así mismo suplirlas, el aprendizaje según Piaget (s.f, p. 1) , “permite al sujeto generar conocimiento a través de la experiencia, la manipulación de objetos y la interacción con personas, mediante el proceso de asimilación y acomodación”, cuando se plantea un contenido para estudiarlo, no solo se debe enfocar en que el estudiante memorice información, sino que realmente sea comprendida y pueda implementarla en algún momento de su vida, el docente guía la enseñanza de los contenidos, pero además brinda herramientas que permiten al estudiante enfrentar situaciones y ser un ciudadano integral; cuando se crea y desarrolla un plan de estudios, se debe ser muy precavidos y tener en cuenta diferentes aspectos, tales como: la edad, los contenidos, el material didáctico, metodología, entre otras, esto con la intención de atrapar totalmente la atención de estudiante y así mismo poder conectar los contenidos a sus necesidades o problemas reales.

El proceso de aprendizaje debería siempre, tener en cuenta el punto de vista de los estudiantes, que son los actores principales, para esto la activación de conocimiento es muy importante antes de empezar una clase, se le facilitará al docente conocer desde qué punto puede empezar el tema o qué vacíos existen, Asadobay. D y Morocho L (2015, p.25) afirman que “la activación de los conocimientos previos es necesaria, porque éstos establecen la base para generar un nuevo conocimiento, que permita un aprendizaje más significativo y duradero en la vida de los estudiantes” además el estudiante va a sentir que su opinión es importante y en medio de sus relatos, se pueden dar a conocer sus necesidades y problemas, lo que va a permitir que el docente conecte los contenidos con la situación actual del estudiante y consiga una enseñanza que quizá va a recordar toda su vida.

Una vez aplicada la práctica, para llevar el registro de las experiencias que vive el docente y así mismo pueda fundamentarlas con algún estudio ya ejercido, la sistematización es una gran herramienta que permite realizar una narración detallada de las experiencias que se viven a lo largo del trabajo práctico, sin duda alguna contribuye a la formación integral, pues permite identificar las fortalezas y debilidades que tenemos a la hora de desenvolvernos en el campo, generando una autocrítica sana que va a impulsar un cambio o ajuste en la metodología y hará de nuestras enseñanzas cada día algo más significativo, nos permitirá crecer en el campo profesional y personal. Jara (2012, p.10) afirma que “la sistematización de experiencias debería estar alejada de cualquier límite administrativo, para que sea posible que los docentes se acerquen a su práctica con una actitud crítica, autocrítica y reflexiva y por ende estar dispuestos a aprender de lo sucedido para construir nuevo conocimiento.” El diario de campo pasa a ser una herramienta muy útil para llevar a cabo este proceso, pues le permite tener una lectura más detallada del desarrollo de la sesión haciendo énfasis en cada uno de los aspectos que se presentan a nivel grupal e individual.

Para que el proceso de aprendizaje sea algo significativo, el docente debe desarrollar diferentes estrategias e implementar técnicas, que permitan al estudiante desarrollar al máximo sus capacidades garantizando un buen trabajo, el diario de campo brinda pistas para poder evaluar el papel como docente y poder mejorar esos aspectos que quizá están obstaculizando el proceso; Azalte, Puerta y Morales (2008, p. 1) mencionan que “el diario de campo ejercita cuatro procesos formativos: la apropiación del conocimiento, la metacognición, la competencia escritural y el sentido crítico, lo que permite tener una lectura desde diferentes perspectivas.”

Desde la práctica pedagógica y por medio de estrategias, se puede motivar al estudiante para que desarrolle su punto crítico, además, con ejemplos y situaciones de la vida real, permitir la

reflexión por parte de estos, para que sea consciente de la importancia de ser responsable, autónomo y libre. La práctica del docente y la autocrítica que se realiza después de esto, permite mejorar su desempeño y labor en cada una de las clases, pero todo esto es posible si el docente se encuentra en la disposición de recibir críticas y también de realizar una autoevaluación en donde identifique los puntos en los que debe esforzarse un poco más, también es necesario que el docente tenga claro que los estudiantes tienen ritmos, ideas y actitudes de aprendizajes diferentes para afrontar cualquier tipo de situación en la que se sientan vulnerables;; sin duda alguna, la empatía, el respeto y la entrega por parte de un docente en su práctica, son elementos que pueden dar como resultado un proceso de aprendizaje exitosos y que en ocasiones supere expectativas.

La propuesta va enfocada en la implementación de técnicas innovadoras desde la gamificación en el escenario escolar y manteniendo siempre la motivación de los estudiantes de grado noveno para evitar el bajo rendimiento académico. En el desarrollo de la propuesta, con ayuda de los estudiantes se identificarán aquellos contenidos en los que demuestran dificultad y desde allí empezar a trabajar.

La relación que tiene ésta con el saber disciplinar consiste en que los temas vistos en las clases, deben ser totalmente comprendidos, para esto el docente debe buscar las herramientas que le permitan dicho objetivo y además debe demostrar dominio del tema facilitando así el proceso de aprendizaje.

Si el estudiante domina los contenidos de la disciplina, es más probable que apruebe la asignatura y el bajo rendimiento puede evitarse. Sarmiento M (2007, p. 15) afirma que “para Piaget y sus discípulos el aprendizaje permite la construcción de un sujeto teniendo en cuenta su interacción con el medio, como consecuencia de esto, surge la preocupación de brindarle a éste, un entorno de enseñanza-aprendizaje que le estimulen sus habilidades cognitivas.” Partiendo de

esto, es importante brindarle un ambiente donde el estudiante no solo reciba contenidos sino que además pueda practicarlos y así mismo desarrollar sus habilidades.

Pregunta de investigación

¿Qué técnicas innovadoras se pueden implementar con estudiantes de grado noveno Del colegio El Rosario de Cota con el fin de mejorar su rendimiento académico?

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Para el análisis de la práctica pedagógica, es importante diligenciar el diario de campo, pues este permite tener un análisis detallado de cada uno de los momentos que se experimentan durante la práctica pedagógica teniendo referentes que lo sustenten. Botero. C (2011, p.57) en su trabajo de investigación, menciona a Acero (1996) cuando habla de que el diario de campo “es el instrumento que favorece la reflexión sobre la práctica, además lleva a la toma de decisiones acerca del proceso de evolución y la relectura de los referentes.” Además nos permite generar una autocrítica en nuestro papel de docente, pero también tener una visión un poco más amplia respecto al papel de los estudiantes dentro del aula escolar.

Es importante porque permite identificar situaciones que afectan la clase y también las fortalezas que se pueden potenciar para tener un proceso de aprendizaje exitoso. (Azalte, Puerta y Morales, 2008, p.1) “El diario ejercita cuatro procesos formativos: la apropiación del conocimiento, la metacognición, la competencia escritural y el sentido crítico”.

Los tres procesos formativos nos ayudan a sustentar la importancia que tiene el diario de campo para realizar un análisis de la práctica pedagógica. En la apropiación del conocimiento podemos observar lo que el estudiante aprendió en cuestión de contenidos, la metacognición se ve reflejada a través de las acciones que el estudiante va realizando dependiendo de los escenarios en los que tiene que desenvolverse, la competencia escritural es lo que queda registrada en el diario de campo mediante las anotaciones que el estudiante va realizando y para finalizar el sentido crítico, se ve reflejado cuando el estudiante tiene la capacidad de utilizar estrategias que le permitan sentirse a gusto dentro del aula escolar.

Metodología

La propuesta pretende abordar el aprendizaje mediante la gamificación, una técnica que no es propiamente de la educación, pero se toma prestada con la intención de demostrarle al estudiante lo divertido de aprender, sin perder el objetivo de la clase, además, al ser una técnica que no modifica contenidos, sino que al contrario, brinda herramientas para el docente, se puede implementar en cualquiera de los campos de aprendizaje, así lo afirma Contreras. R y Eguia J (2016, p.25) pues aclaran que la gamificación no se trata de introducir un video juego en las clases sin identificar la habilidad que se quiere trabajar, sino que se utilizan mecánicas asociadas al videojuego, para presentar a los estudiantes una serie de retos de aprendizaje y una vez el estudiante lo haya cumplido, este juego generará una recompensa a corto plazo, teniendo en cuenta la complejidad del reto.

“El aprendizaje basado en juegos, cuyo término en inglés es *Game-Based Learning (GBL)*, consiste en la utilización de juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación de conocimientos” (Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian?- Net-Learning. 2021)

Cronograma de implementación

Actividades

Duración 3 Semanas (15 de Febrero al 04 de Marzo 2021 *Semanas de actividad 7 y 8 de aplicación de la propuesta según agenda del curso*)

1 2 3

Identificar los contenidos, temas o actividades en los que presentan más dificultad, llegar a un



consenso eligiendo un solo tema, contenido o actividad para empezar a trabajar.

Crear el material en línea con el que se va a trabajar durante las sesiones y primera implementación.

Segunda implementación del material didáctico basado en la técnica de la gamificación.

Conocer el punto de vista de los estudiantes una vez se hayan implementado todos los juegos.

Actividad Final (Espacio en la web)

Espacios a utilizar

Colegio El Rosario De Cota está ubicado en el Municipio de Cota – Cundinamarca, La población que atiende pertenece a estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, con diversos tipos de familias (Nuclear, monoparental). Estos datos fueron tomados teniendo en cuenta la estadística que debe presentarse anualmente al DANE como requisito de la Institución.

La actividad se llevará a cabo en sesiones virtuales, mediante la plataforma de zoom.

Equipo de trabajo

Profesores de otras áreas del saber, el cual será el dinamizador, líder de las clases. Es necesaria su participación para identificar y trabajar en los contenidos que los estudiantes ven con dificultad. (Docente del área de humanidades. Asignatura Español)

Estudiantes de grado noveno, quienes serán los protagonistas, su participación es vital para poder desarrollar la propuesta, son muchachos interesados en su proceso académico y abiertos a

la implementación de actividades diferentes que les permitan la total comprensión o fortalecimiento de habilidades en su entorno escolar.

Instrumento para la planeación, seguimiento de Actividades Permanentes, Seguimiento de secuencias didácticas

Teniendo en cuenta la planeación que se estableció para llevar a cabo tanto la actividad permanente como de secuencias didácticas, se diligenciaron instrumentos que permitían organizar la información teniendo un poco más claro el desarrollo de cada una de estas.

Seguimiento de Actividad permanente

Instrumento 1. Planeación de la actividad (Es indispensable diligenciar este instrumento antes de implementar)

1. Nombre de la actividad	Innovación como herramienta para disminuir el bajo rendimiento.
2. Frecuencia y fechas en las que se implementará	<p>Fechas tentativas</p> <p>1 Semana (15 al 19 de Febrero)</p> <p>2 Semana (22 al 26 de Febrero)</p> <p>3 Semana (1 al 5 de Marzo)</p> <p>Frecuencia:</p> <p>La actividad se desarrollará una vez a la semana con los cursos correspondientes.</p>
3. Referentes – teóricos - de enfoque	<p>El enfoque didáctico que sustenta la actividad es el enfoque Activo, en donde el estudiante es el protagonista, la prioridad se encuentra en sus intereses, el estudio de su singularidad y problemas, la autonomía y libertad. Todo esto es promovido</p>

y respetado teniendo en cuenta el énfasis de la materia, el acompañamiento por parte del docente y la adaptación de los estudiantes a los conocimientos académicos. (Tipo de enfoques didácticos) (2014. Docencia y Didáctica)

Cita 1 Mayorga y Madrid (2010, p.7) en su estudio, citan a Stern y Huber (1977, p.7) cuando mencionan que

“El modelo activo, caracteriza al estudiante como un ser autónomo y responsable, que adopta las decisiones y tareas que mejor responden a su condición vital, y aprovecha los escenarios formativos en los que participa, especialmente las experiencias personales y escolares, así como las actuaciones extraescolares.

Se apoya en el principio de actividad y en la naturaleza formativa de las tareas.

Aprendizaje para el dominio: Este modelo de conceptualización del aprendizaje está ligado a Carroll (1963), el cual establece que el aprendizaje está en función del aprovechamiento real y profundo que cada persona hace de su tiempo. La biografía cognitiva del alumno/a es lo verdaderamente valioso para alcanzar el aprendizaje para el dominio, sin olvidar la importancia de la comprensión no verbal, el estilo de aprendizaje y las variables afectivas.”

Cita 2 Canales. M (2013, p. 22) cita a Biggs (1987) cuando menciona que este defendió el hecho de que todo el proceso depende de las características individuales del sujeto. Esta idea fue sustentada por un cuestionario. Este cuestionario se llama “Cuestionario del Proceso de Estudio” denotado por las siglas C.P.E. que consta de un total de 42 items que ayudan a reproducir un modelo jerárquico que consta de seis subescalas; tres de ellas relacionadas con la motivación, y tres de ellas relacionadas con las estrategias. Cada una de ellas respectivamente pertenecen a uno de los enfoques de aprendizaje (profundo o superficial)” En este caso el enfoque de aprendizaje será superficial, teniendo en cuenta el tiempo de implementación.

Cita 3 Según lo publicado en el artículo de internet

Aprendizaje activo (2019, p.1)

“El Aprendizaje Activo se basa en una teoría de aprendizaje llamada Constructivismo, que enfatiza el hecho de que los alumnos construyen su propio conocimiento. Jean Piaget (1896–1980), psicólogo y precursor del Constructivismo, investigó el desarrollo cognitivo de los niños, y observó que sus conocimientos se construían de manera individual, poco a poco. En el proceso de construir el

sentido, los niños reemplazan o adaptan conocimientos previos con niveles más profundos de comprensión.

La teoría del Constructivismo Social dice que el aprendizaje tiene lugar principalmente a través de la interacción social con los demás, como por ejemplo docentes o compañeros. Un destacado constructivista social, Lev Vygotsky (1896–1934), describió la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta es el área en la que deberían centrarse las actividades de aprendizaje, entre lo Aprendizaje Activo y que este es un enfoque de enseñanza en el que los alumnos participan del proceso de aprendizaje mediante el desarrollo del conocimiento y la comprensión. En la escuela, suelen hacerlo como respuesta a las oportunidades de aprendizaje que diseñan sus docentes, que el alumno puede lograr de manera independiente y lo que puede lograr guiado por la experticia del docente”.

<p>4. . Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos formativos)</p>	<p>Comprende la importancia de la innovación en el escenario escolar</p> <p>A medida de que avanza la actividad, el estudiante estará expuesto a un escenario escolar en donde el proceso de aprendizaje se llevará a cabo teniendo en cuenta la innovación en cada una de las sesiones teniendo en cuenta las herramientas que brinda la gamificación.</p>
--	---

Expresa de manera clara sus ideas manteniendo siempre un ambiente de respeto y tolerancia.

Aunque la propuesta tiene como objetivo principal evitar el bajo rendimiento, también se busca generar un ambiente cálido entre estudiantes y docentes, trabajando la comunicación asertiva y promoviendo el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo en el escenario escolar.

Reconoce los contenidos o capacidades en los que presenta dificultad

Durante el desarrollo de la actividad, es importante que los estudiantes detecten en qué aspecto existe una dificultad y desde allí empezar a trabajar.

Elabora un producto final en cada una de las sesiones
(DOFA, PÓSTER)

El material se realiza con la intención de conocer el punto de vista de los estudiantes, antes, durante y después de la implementación de las actividades.

<p>5. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes específicos (en caso de ser contemplados)</p>	<p>Evitar el bajo rendimiento académico de los estudiantes, genera para la institución tranquilidad, pues se asegura de que el proceso de aprendizaje está siendo exitoso, además, la motivación de los estudiantes puede aumentar al no perder materias que pongan en riesgo el ser promovido de grado escolar.</p>
--	--

6. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momentos o componentes de la actividad:

Comprende la importancia de la innovación en el escenario escolar

Expresa de manera clara sus ideas manteniendo siempre un ambiente de respeto y tolerancia.

Reconoce los contenidos o capacidades en los que presenta dificultad

Elabora un producto final en cada una de las sesiones (DOFA, PÓSTER)

Momento 1:

Comprende la importancia de la innovación en el escenario escolar

Al realizar la introducción para la implementación de la actividad, se hará una explicación del impacto que tiene la innovación en el ámbito escolar, se hablará un poco de la intención y en lo que consiste la técnica de la gamificación, que será que se implementará a lo largo de la actividad, esto se realizará mediante una reunión virtual de zoom y la explicación tomará alrededor de 15 minutos, se hará la explicación y se abrirá un espacio para preguntas por parte de los estudiantes.

Momento 2:

Expresa de manera clara sus ideas manteniendo siempre un ambiente de respeto y tolerancia.

La actividad se plantea, esperando una participación activa por parte de los estudiantes y para esto es importante mantener un ambiente basado en el respeto y la tolerancia, pues cada uno de los aportes que den son vitales en el desarrollo de la actividad y el trabajo en equipo se verá evidenciado en algunas actividades, por ende es importante mantener este tipo de relación basada en estos valores.

Momento 3:Reconoce los contenidos o capacidades en los que presenta dificultad

Una vez los estudiantes tengan claro lo que se va a trabajar, se llevará a cabo una lluvia de ideas que permita identificar aquellos contenidos o capacidades en los que se presenta dificultad, al mencionar capacidades, hacemos referencias a lógica matemática, comprensión lectora, etc. En esta lluvia de ideas la participación activa de los estudiantes será primordial, se llevará a cabo mediante una reunión virtual por la plataforma zoom y tendrá una duración de 15 a 20 minutos.

Momento 4:

Elabora un producto final en cada una de las sesiones (DOFA, PÓSTER)

Para analizar el punto de vista de los estudiantes, es necesario que ellos plasmen su experiencia de diferentes maneras, en este caso mediante póster y ejercicio de DOFA, esto no solo permiten que evalúen la actividad, sino también su desenvolvimiento dentro de esta, esta actividad se llevará a cabo una vez terminadas las sesiones, y tomará un tiempo de aproximadamente 15 minutos.

Lo que se espera de los niños...:

Se espera que los estudiantes participen de manera activa en cada una de las actividades, que expongan su punto de vista libremente.

Mediante una lluvia de ideas, los estudiantes deberán integrarse en la implementación de la actividad, en caso de no querer participar, no se obligará y se permitirá estar presentes, para que a medida de que avance el trabajo ellos mismo tomen la decisión de incluirse, como la idea no es que se sientan evaluados, precisamente por esto se da la libertad de participar.

Se espera que pongan a prueba sus habilidades y que mediante el juego, que puedan ver el aprendizaje como algo divertido.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones:

Durante el desarrollo de la actividad, el docente deberá ser el mediador en la lluvia de ideas, postular las preguntas para orientar a los estudiantes, ser vigía de tiempo para que las actividades se lleven a cabo dentro del tiempo estipulado, tener actividades emergentes en caso de que alguna de las actividades planeadas no se pueda ejecutar.

7. Productos académicos	<p>Póster o imagen.</p> <p>Este material es fundamental para plasmar de una manera diferente y llamativa, aquellos aspectos tanto positivos como negativos que puede evidenciar el estudiante en el desarrollo de la actividad.</p> <p>Actividad DOFA</p> <p>El estudiante desarrollará una actividad de DOFA, donde no solo hará una retroalimentación de la actividad sino también de su actitud en la implementación de esta.</p>
8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes	<p>Observación</p> <p>No solo observar y analizar la participación, sino también el comportamiento y la actitud que tienen los estudiantes a lo largo de la implementación de la actividad, para esto será necesario grabar las clases, para luego realizar una lectura de esto e identificar los aspectos en los que se debe trabajar.</p> <p>Diario de campo</p> <p>Cada vez, al finalizar cada sesión, se deberá registrar un diario de campo que permita identificar situaciones,</p>

contenidos, actitudes que se vivieron y asimismo poder realizar una autoevaluación que nos permita mejorar o fortalecer aspectos.

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización	Los momentos que se registrarán serán intermedios
	Momento inicial de la actividad, clases en las cuales se reforzarán temas y finalmente la aplicación que en este caso será la clase que deben preparar los alumnos.
	Tipos de registros
	Diarios de campo, fotografías, entrevistas, videoclips.

Seguimiento de secuencias didácticas

Instrumento 1. Planeación de la actividad (Es indispensable diligenciar este instrumento antes de implementar)

Título_ Gamificación en el entorno escolar.

1. Actividad No. 1	<p>Dando inicio al desarrollo de la secuencia didáctica, se empezará con la actividad 1, correspondiente una lluvia de ideas, mediante la cual se escogerá un tema de cualquier área del conocimiento en el cual se esté presentando algún tipo de dificultad, ya sea porque no lo entienden o porque no es de su agrado y no tiene un mayor interés.</p> <p>La actividad tiene como fin identificar los temas que no están siendo fáciles y/o agradables de comprender para los estudiantes y mediante un consenso que se realiza con 10 estudiantes poder escoger un solo tema, con el cual</p>
--------------------	---

trabajaremos implementando la innovación como técnica para facilitar la comprensión de este.

2. Sesión 1.	La actividad N°1 se llevará a cabo en dos sesiones de 40 min. Correspondientes a una reunión virtual de la plataforma zoom.
3. Fecha en la que se implementará	Miércoles 17 de Febrero de 2021.
4. Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD.	Lluvia de ideas y proceso de socialización. El proceso de socialización, permite identificar aquellos factores que están obstaculizando la comprensión de los Temas, bien sea por la dificultad que presenta o un posible caso de monotonía en clases, lo que genera desinterés en los estudiantes; partiendo de esto, mediante la lluvia de ideas se identificarán Temas que ellos consideren difíciles y por medio de un consenso se escogerá uno, el cual será la base para seguir ejecutando la propuesta.
5. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos)	Identifica los contenidos en los que presenta algún tipo de dificultad. Una vez logre identificar cuáles son los contenidos en los que encuentra dificultad, será más fácil implementar las técnicas que permitan una mejor comprensión de este. Analiza los factores que pueden generar el desinterés y la dificultad en el contenido a estudiar.

Una vez haya identificado los contenidos que generan dificultad o desinterés, el estudiante podrá detectar y analizar el momento del aula en el que se pierde la atención o pasa a ser aburrido y por ende se desconectan del tema y esto genera dificultad más adelante.

Participa activamente en los juegos y actividades propuestas.

Una vez se haya detectado el tema, se diseñarán los juegos en línea y las diferentes actividades en las cuales el estudiante podrá participar y se analizará la actitud que presentan frente a estos.

Diseña material y participa en actividades donde plasme su punto de vista respecto al desarrollo de la actividad

Mediante póster y actividades como DOFA, los estudiantes plasmarán sus experiencias y puntos de vista respecto al desarrollo de cada una de las secuencias.

6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes	A nivel institucional, se espera que la propuesta pueda evidenciar que la innovación es necesaria en cualquiera de los campos de aprendizaje, una vez se pueda demostrar esto con esta comunidad (estudiantes grado noveno) será más fácil aplicarlo en diferentes áreas del conocimiento , siempre y cuando el docente titular , que se encuentre a cargo esté de acuerdo e interesado, cabe aclarar que la propuesta no pretende modificar o cambiar algún tema, por el contrario,
--	--

brindará herramientas a los docentes para que su proceso de enseñanza pueda ser más significativo y exitosos.

A nivel comunidad, es decir, con los estudiantes, se espera que experimenten las técnicas y puedan comprender que aprender puede llegar a ser divertido y si dedica la atención suficiente a cualquiera de los contenidos, podría disminuir su bajo rendimiento, al tener buenos resultados.

7. La actividad tiene como fin, poder identificar los temas en los que los estudiantes demuestran dificultad, y mediante un consenso, lograr escoger uno para poder implementar técnicas alternativas que permitan abordar elementos novedosos e innovadores en pro de un aprendizaje más significativo, por ende, la primera acción que se piensa realizar es la lluvia de ideas, permitir la participación del estudiante para tener en cuenta su punto de vista; esto facilitará la interacción en el aula. La docente actuará como mediadora durante la actividad, una vez se haya escogido el tema, se tendrá en cuenta la opinión de los estudiantes respecto a qué actividades les gustaría realizar o con qué tipo de actividades pensaría que el contenido sería más comprendido, una vez esto se haya realizado, se explicará el objetivo de la propuesta y se dará final a la sesión.

Momentos o componentes de la actividad:

Momento 1: Lluvia de ideas, en este momento, los estudiantes hablarán acerca de los temas de cualquier área del conocimiento en los que sienten dificultad, se hará por medio de video llamada mediante la plataforma de zoom, el tiempo estimado será de 15 minutos, y la docente será la mediadora de este momento.

Momento 2: Escoger un solo tema de interés y desde allí identificar cuáles son los factores que quizá generan la dificultad o el desinterés, una vez se haya analizado esto, por medio de otra lluvia de ideas que será mediada por la docente, los estudiantes propondrán actividades que ellos creen que pueden facilitar la comprensión del tema y finalmente se explicará el objetivo de la propuesta y la importancia de la participación de ellos durante el desarrollo de esta, de igual manera, esto se trabajará de manera virtual en la plataforma de zoom y el tiempo estimado será de 30min.

Momento 3: Una vez terminada la lluvia de ideas y logrado el consenso, los estudiantes diseñarán un póster con la herramienta canva donde identifiquen los puntos positivos de la innovación como técnica en el proceso de aprendizaje, se compartirá pantalla y ellos serán participes tanto del contenido como del diseño del póster.

Lo que se espera de los niños...: Se espera generar una participación activa y por ende interés por parte de los estudiantes, cada uno de ellos cumplirá un papel fundamental en el desarrollo de la propuesta, por ende se espera que su actitud sea positiva y su participación sea activa en todo momento. Se espera que los estudiantes comprendan que puede aprender de una manera divertida y esto facilitará la comprensión no solo de un tema sino de varios y en diferentes campos de trabajo.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: “Mencionar ideas según los contenidos que la docente cree que pueden generar dificultad” “ Mediar durante la lluvia de ideas, dando el espacio y el turno a cada estudiante” “Vigía de tiempo, para poder desarrollar la actividad en el tiempo propuesto”

8. Productos académicos

Los productos académicos que se esperan son:

Un Póster que invite a la innovación en las clases, describiendo mínimo 1 aspecto positivo que ellos puedan deducir de la implementación de técnicas innovadoras en el desarrollo de las sesiones.

8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes	<p>Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes</p> <p>Diario de campo</p> <p>Grabación de sesiones que permita analizar los comportamientos y actitudes (Vídeos por partes, debido a que el peso de la grabación de esta plataforma zoom, es muy pesado y en caso de tener que subirlo como evidencia sería complicado)</p> <p>Trabajos realizados por los estudiantes (Póster)</p>
9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización	<p>Cada uno de los momentos mencionados anteriormente serán registrados, la parte inicial de cada uno, el tipo de registro que se usará para documentarlo será el diario de campo, las grabaciones y el producto entregado por los estudiantes (Póster)</p>

Instrumento 1. Planeación de la actividad (Es indispensable diligenciar este instrumento antes de implementar)

1. Actividad No. 2	<p>Como secuencia de actividades, en este momento implementaremos juegos en línea, liderados por la docente, como técnica innovadora en la clase, estos juegos tendrán el objetivo de hacer el aprendizaje algo más divertido mediante el juego.</p> <p>Ésta técnica de innovación llamada gamificación, comprende que desde el juego, el aprendizaje podría ser más significativo, así lo afirman Colón, Jordán y Agredal (2018, p.4) cuando mencionan en su investigación al autor Karl Kapp (2012, p.4) “En este contexto, nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores</p>
2. Sesiones.	<p>1 sesión.</p> <p>Sin embargo la sesión N°2 se implementará en un tiempo de 40 min, correspondientes a una reunión virtual de la plataforma zoom.</p>
3. Fecha en la que se implementará	<p>La fecha en la que se llevará a cabo la sesión N°2 será el día Miércoles 24 de Febrero del año 2021.</p>
4. Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD.	<p>Juegos como técnica innovadora</p> <p>Teniendo en cuenta la técnica de la gamificación, la docente dirigirá juegos en línea, que serán modificados por ella en cuestión de lo que se quiere aprender, utilizará herramientas</p>

como quizizz español, Kahoot y juegos de piensa rápido como “Quién quiere ser millonario”

Una vez el estudiante haya identificado el contenido que se le dificulta, entonces se implementará esta técnica, de manera que su proceso de aprendizaje se torne divertido, salga de la monotonía y se pueda evidenciar un posible cambio positivo de la actitud que tienen los estudiantes frente a lo que se trabaja, generando también un aprendizaje significativo.

5. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos)	<p>Identifica la importancia del juego en el aprendizaje.</p> <p>Es importante que el estudiante comprenda la importancia que tiene el juego en el proceso de aprendizaje, para que no vea el juego como una pérdida de tiempo, sino como una herramienta para aprender de una manera divertida, esto sin confundir el objetivo de la clase.</p> <p>Analiza el contenido y demuestra interés por comprenderlo.</p> <p>Una vez el estudiante comprenda lo útil que puede ser el juego como herramienta de aprendizaje, también es importante que demuestre interés por aprender de otra manera el contenido en el cual encontró dificultad y esto permita un proceso de aprendizaje exitoso.</p> <p>Comprende la importancia de la comunicación asertiva</p> <p>Al ser la participación activa un eje importante en la implementación de la propuesta, es importante comprender la</p>
---	---

importancia que tiene la comunicación asertiva, pues debe comunicarse con sus compañeros y docente de una manera respetuosa.

Reconoce la importancia del trabajo en equipo

La innovación no solo habla de las diferentes técnicas que se pueden implementar en un aula de clases, sino también el ambiente cálido que se puede generar durante el desarrollo de estas, por ende es importante que el estudiante comprenda la importancia del trabajo en equipo, porque esto le va a permitir además aprender cosas que quizá no conocía pero sus otros compañeros sí.

<p>6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes</p>	<p>A nivel institucional, se espera que la propuesta pueda evidenciar que la innovación es necesaria en cualquiera de los campos de aprendizaje, una vez se pueda demostrar esto con esta comunidad (estudiantes grado noveno) será más fácil aplicarlo en diferentes campos, siempre y cuando el docente que se encuentre a cargo, esté de acuerdo, cabe aclarar que la propuesta no pretende modificar o cambiar algún contenido o tema, por el contrario, brindará herramientas a los docentes para que su proceso de enseñanza pueda ser más significativo y exitosos.</p> <p>A nivel comunidad, es decir, con los estudiantes, se espera que experimenten las técnicas y puedan comprender que aprender</p>
---	--

puede llegar a ser divertido y si dedica la atención suficiente a cualquiera de los contenidos, podría disminuir su bajo rendimiento, al tener buenos resultados.

7. La actividad tiene como fin, brindar herramientas para hacer del aprendizaje algo significativo, siguiendo la técnica de la gamificación, para que sea el juego un medio de aprendizaje y además estimule un ambiente cálido entre los estudiantes del grado noveno del Colegio el Rosario de Cota, el docente cumplirá el papel de guía y además modificará los diferentes juegos en línea, teniendo en cuenta el contenido que los estudiantes manifestaron como difícil.

Una vez esto haya sido implementado, se analizarán las actitudes observadas durante el desarrollo de la clase, por parte de los estudiante y esto nos lanzará el primer resultado de la implementación de esta técnica y le impacto que generará en esta clase.

Momentos o componentes de la actividad:

Momento 1: Explicación de la dinámica de la actividad.

Una vez se haya escogido el contenido en el que los estudiantes detectaron algún tipo de dificultad, la docente proyectará los juegos que se van a realizar durante la sesión, (Katooh, quizzis, quién quiere ser millonario) los cuales trabajaran ejercicios de comprensión lectora, explicará su aplicación y el objetivo que ellos tienen, el juego contará con dos rondas, en las cuales, en la primera tendrán contenidos sencillos, es decir, una lectura breve como por ejemplo “La características de los pingüinos” en donde los estudiantes podrán detectar la respuesta correcta con facilidad y así irá aumentando la dificultad. Tiempo 15min.

Momento 2: Aplicación de los juegos.

Una vez se haya explicado la dinámica de los juegos, se empezará a implementar uno por uno (Quizzis, kahoot y quién quiere ser millonario) como lo mencionaba anteriormente, cada uno de estos contará con un nivel de dificultad que irá aumentando a medida de las rondas.

Tiempo: 20min.

Momento 3: Una vez terminados los juegos, los estudiantes participarán mediante una lluvia de ideas, identificando momentos, relacionados con las preguntas de las plataformas ya mencionadas, en los que se sintieron tranquilos y también en los cuales se sintieron presionados o frustrados al no saber la pregunta, todo esto servirá de insumo para comprender también cómo se sienten los estudiantes cuando se enfrentan a algo desconocido o algo que no han comprendido de la mejor manera, todo esto será reportado mediante un diario de campo.

Momento 4: Mediante una lluvia de ideas, una vez terminada la actividad, los estudiantes construirán un cuadro DOFA teniendo en cuenta el desarrollo de la actividad, éste será mediado por la docente

Lo que se espera de los niños...: Se espera generar una participación activa y por ende interés por parte de los estudiantes, cada uno de ellos cumplirá un papel fundamental en el desarrollo de la propuesta, por ende se espera que su actitud sea positiva y su participación sea activa en todo momento. Se espera que los estudiantes comprendan que se puede aprender de una manera divertida y esto facilitará la comprensión no solo de un contenido sino de varios y en diferentes campos de trabajo.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: “Explicación de los juegos” “Mediadora durante el momento de aplicación””Mediadora mediante el momento de cierre” “Vigía de tiempo, para poder desarrollar la actividad en el tiempo propuesto”

8. Productos académicos Los productos académicos que se esperan son:

Cuadro de DOFA, realizado por parte de los estudiantes acerca de la actividad que se llevó a cabo durante la sesión.

Participación activa durante toda la sesión, esto será registrado mediante diario de campo.

8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes	<p>Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes</p> <p>Diario de campo</p> <p>Grabación de sesiones que permita analizar los comportamientos y actitudes (Vídeos por partes, debido a que el peso de la grabación de esta plataforma zoom, es muy pesado y en caso de tener que subirlo como evidencia sería complicado)</p> <p>Trabajo realizado por los estudiantes (DOFA)</p>
9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización	<p>Cada uno de los momentos mencionados anteriormente serán registrados, la parte inicial de cada uno, el tipo de registro que se usará para documentarlo será el diario de campo.</p>

Producción de conocimiento pedagógico

A lo largo de la historia, la práctica pedagógica ha estado sujeta a diferentes nominaciones teniendo en cuenta el papel del maestro, hablamos entonces de una experiencia, también de un proceso de evaluación, entre otras, “lo que ha generado cierta dinámica en las formas de concebir los espacios académicos, y la producción teórica que refieren a la etapa de entrenamiento profesional de los nuevos educadores” (Baquero. P 2006, p.3), Sin embargo, a pesar de estar sujeta al cambio, podemos afirmar, que la práctica es un proceso en el cual el docente en formación, tiene la oportunidad de poner en práctica lo que ha aprendido durante sus años de estudio; cada uno de los docentes en formación tiene la ayuda de un mentor que puede ser un docente de la institución, que va a estar como guía y quien le brindará ayuda cuando sea necesario.

Que el estudiante esté bajo el cargo de un docente profesional, abre la posibilidad de que éste haga lo mismo que hace su mentor, o se atreva a innovar con ideas propias que respondan al proceso de enseñanza que se está llevando a cabo, “autores clasifican las prácticas haciendo énfasis en el tipo de racionalidad que las orienta, (técnica, práctica y emancipatoria)” otros prefieren clasificarlas desde el modelo pedagógico y/o didáctico dominante (artesanal, tradicional, técnico, práctico, crítico social, etc. (Baquero. P 2006, p.3),

Se reconoce que la práctica no puede ser entendida como el momento en el que se improvisa en el aula, sino que al contrario, con base en nuestros conocimientos, nuestra pedagogía y la manera en la que nos desenvolvemos en el aula de clases con los estudiantes, podemos generar estrategias o herramientas que faciliten el proceso de aprendizaje, Teniendo en cuenta la cita expuesta anteriormente, podemos hacer referencia a la concepción técnico artesanal, pues al llevar a cabo un proceso similar al quien alguien ya hizo, estaría trabajando bajo el principio de

imitación, mediante procesos de transmisión verbal, imitación y demostración, el docente en formación imita las acciones y las estrategias que considera necesarias para llevar a cabo su proceso de enseñanza, pero también se encuentra en la capacidad de experimentar estrategias que crea convenientes, para hacer de su práctica pedagógica un trabajo más significativo, tanto para él como para sus estudiantes.

En ese sentido, el docente en formación se hace a la imagen y semejanza de su mentor o mentores quienes guiarán y evaluarán su proceso y en dado caso le dirá cómo debe hacerlo, pero el docente no deberá cerrarse a la posibilidad de poner en práctica sus propias habilidades e ideas.

La práctica abre la posibilidad para desarrollar diferentes estrategias que sean adecuadas para lograr un proceso de aprendizaje exitoso, aunque como estudiantes estamos sujetos a un guía, es necesario que los intereses, las expectativas y las visiones que tenemos sean auténticas y por ende, las posibles soluciones que se brinden también lo sean, que el docente guía sea inspiración, más no un modelo el cual debemos seguir de manera literal, esto nos brindará la posibilidad de tener una experiencia más profunda, que no solo nos servirá en la práctica sino en nuestra vida profesional de aquí en adelante.

El aula es el laboratorio en el cual estudiantes y profesores pueden ser los protagonistas y poner en acción todas sus capacidades, si un profesor no pone en práctica sus estrategias y además los contenidos que en este caso expone en su plan de estudio, las hipótesis que se han planteado respecto a lo que puede suceder en el proceso de aprendizaje, se quedarían en eso, en ideas sin probar, tal como lo menciona Stenhouse, L (1991, p.3). “Las ideas sólo pueden ser probadas por los profesores en forma curricular. Los currículos son procedimientos hipotéticos que sólo son comprobables en las aulas”.

El docente pone a prueba sus capacidades para enseñar y debe siempre tener claro que su práctica va a estar sujeta al ambiente que él mismo genere en el aula, debe ser consciente de su autoevaluación crítica, esto le permite también, identificar aquellos aspectos que debe mejorar para conseguir un proceso exitoso, por ende en la práctica, él debe utilizar la mayoría de herramientas para lograr desenvolverse de manera adecuada con sus estudiantes, es así como se construye el saber pedagógico en la práctica.

Aunque el saber es necesario, puede generar más importancia una vez sea comprobado mediante la práctica, por ende aquí podemos ver la estrecha relación que existe entre la teoría y la práctica, sin embargo también puede llegarse a una confrontación en el sentido que el saber establece ciertos parámetros que “asegurarían” un muy buen resultado a la hora de aplicarlo, sin embargo, el profesor debe sentirse en la capacidad de generar una práctica propia, es decir, no llegar a hacerlo como alguien ya lo hizo, sino que aunque se guíe respecto a conocimientos y saberes, pueda desarrollar su práctica de manera autónoma y quizá pueda comprobar un segundo resultado respecto al que ya existe considerando los elementos propios que su contexto le facilita.

Stenhouse, L. (1991, p.4) citando a Mao Tse Tung (s.f) afirma que “Cualquiera que quiera conocer una cosa, no tiene otro modo de hacerlo que entrando en contacto con ella, es decir, viviendo (practicando) en su propio mundo” lo que nos sustenta lo mencionado anteriormente, es que para que cualquier tipo de saber se compruebe, debe entrar en contacto con ello y asimismo tiene la posibilidad de experimentar un nuevo resultado.

La pregunta de investigación abarca a la población estudiantil de grado noveno del colegio El Rosario de Cota, es un grupo el cual está comprometido con su proceso académico, pero en ocasiones han manifestado sentirse agotados debido a la monotonía de algunas asignaturas, lo

que ha generado un bajo rendimiento académico, teniendo en cuenta esto, las articulaciones de mi pregunta de investigación se basan en la innovación, partiendo de actividades dinámicas que permitan desarrollar un aprendizaje significativo, teniendo presente el conocimiento específico y las habilidades de cada estudiante, de manera que la teoría que aprenden los estudiantes pueda ser llevada a la práctica y se pueda evidenciar un verdadero cambio después de la aplicación de la propuesta.

Cuando se lleva a cabo el proceso de la práctica, surge la duda de cuál es la distancia que existe entre la pregunta planteada al iniciar la investigación y la organización curricular que se va a llevar a cabo, aquí y dando respuesta a este interrogante, podríamos decir que aunque se abarcan los contenidos vistos en clase, ninguno de los temas va a ser alterado o modificado, solo se buscarán herramientas nuevas que permitan el desarrollo de estos de una manera diferente.

Para el desarrollo de la propuesta, teniendo en cuenta los estudiantes, se llevaron a cabo acuerdos, sencillos pero concisos, donde se establece que toda participación debe ser aceptada con el respeto, además esta debe ser activa, en pro de lograr el objetivo de la actividad y deben manejar siempre la comunicación asertiva, esta última es muy importante, al respecto, Triana y Velázquez (2014, p. 2) citan a Pianta y sus colegas (2008) quienes “definen el clima emocional del aula positivo por la conexión entre el docente y los estudiantes y entre los estudiantes mismos; y por la calidez, el respeto y el disfrute de las interacciones verbales y no verbales entre todos”.

La participación que tienen los estudiantes es protagónica, ellos me han dado a conocer sus problemáticas, por ende con ellos se va a implementar esta propuesta pedagógica que cuenta con elementos que nos permitirán conocer si realmente la innovación tiene un impacto en su rendimiento.

El aprendizaje significativo no solo se desarrolla mediante actividades específicas dentro del aula escolar, por el contrario, en éste, influyen diferentes aspectos, tales como los menciona Merchán Lugo y Hernández. (2011, p.3) cuando hablan acerca del quehacer docente “Para entender la labor educativa, es necesario tener en consideración tres elementos del proceso educativo: los profesores, estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se desarrolla teniendo en cuenta el proceso educativo.”

Merchán Lugo y Hernández. (2011, p.3) en su escrito menciona que “En (Lira-Soto, 2008) se plantea que existen condiciones necesarias para que se produzca un aprendizaje significativo, la estructuración lógica y jerárquica de los materiales de enseñanza, el respeto a la estructura psicológica del estudiante y la motivación para aprender.” Partiendo de esto, el aprendizaje significativo que se logrará mediante la implementación de la propuesta, se verá reflejado a partir de la implementación de técnicas innovadoras dentro del aula escolar, pero además también se considera fundamental el ambiente que genere el docente y la manera en la que implemente dichas actividades.

Al tener en cuenta el quehacer docente como herramienta principal del aprendizaje significativo, y además la aplicación de diferentes técnicas innovadoras, podemos entender que la propuesta permite ser articulada a otros campos del saber, la innovación no depende del contenido, sino de las herramientas que el docente pueda aplicar a lo largo de su proceso de enseñanza, por ende no se limita, sino que al contrario, permite que pueda ser aplicada en distintos campos.

Durante la propuesta, los estudiantes pondrán demostrar su nivel empatía, la creatividad, la capacidad que tienen para comunicarse de una manera asertiva y entablar relaciones interpersonales, su participación y punto de vista siempre será tomada en cuenta, y es que, la

innovación es una oportunidad para desarrollar éstas y más capacidades, de acuerdo a Rincón. C y Rodríguez. C (2015, p.8) “Innovar requiere desarrollar una visión amplia y profunda de las cosas, donde los diferentes actores que intervienen puedan hacer sus aportes, construir desde diferentes miradas, realidades, para así trascender de lo cotidiano, lo rutinario, del aula de clase”

Diseñar actividades y estrategias que fortalezcan las capacidades en los estudiantes puede permitir el éxito del aprendizaje significativo, y además puede trascender a los espacios escolares de una manera divertida, es decir, mediante técnicas innovadoras, los estudiantes pueden aprender y aunque no representará cambio en los contenidos planteados, la experiencia será gratificante y novedosa, elementos que son necesarios de implementar en las aulas con mayor frecuencia; la proyección de la propuesta es ambiciosa, en cuestión de que permite aplicarse en diferentes áreas del conocimiento y esto sería una gran herramienta para poder implementarla en la institución, sin embargo el tiempo en la que se llevó a cabo es corto y solo cumple el objetivo dispuesto para la presente propuesta, quizá dos o tres sesiones no sean suficientes, pero desde la primera sesión se pueden observar cambios tanto positivos como negativos y para esto es primordial con la participación activa de los estudiantes, herramientas y técnicas que capten su atención.

Implementación

La propuesta se implementó de manera virtual mediante la plataforma de zoom, cada reunión con una duración de 40 minutos, se llevó a cabo una sesión por semana en donde a medida de que se avanzaba, se empezaron a notar ciertos cambios más que todo actitudinales por parte de los estudiantes, lo que permitió que en la sesión final, la actividad contara con más participación y se cumpliera con el objetivo.

Instrumento 2. Descripción y primer análisis de la actividad implementada.

1. Fecha de desarrollo de la actividad	Momento 1: 17 de Febrero de 2021
2. Descripción de las variaciones en la implementación de la actividad	<p>La actividad planteada, contaba con algunos momentos en los cuales los estudiantes, mediante un proceso de socialización, daban a conocer la razón por la que ellos creían que habían contenidos sin comprender o que no eran de su total interés, seguido de esto y mediante un consenso, se llegaría a un solo contenido con el que se empezaría a trabajar, sin duda alguna, durante la implementación de la actividad, algunos de los estudiantes no se mostraron interesados en participar, aunque varios de los chicos hablaron y daban a conocer su punto de vista por medio del chat, otros decidieron no participar al manifestar que les daba pereza o simplemente era algo a lo que no le veían tanta importancia, esto dificultó un poco el desarrollo de este primer momento.</p> <p>Aunque en la actividad se planteaba una participación activa, esto tuvo que modificarse un poco, debido a la poca participación que</p>

había por parte de los estudiantes, se cumplió el objetivo pero la dinámica tuvo que cambiarse, se modificó respecto a los turnos de participación pues tuvieron que ser asignados, es decir, la docente se encargaba de escoger estudiantes para participar, pues al dejar la participación por voluntad propia ninguno tomaba la decisión de participar y eso afectaba el desarrollo de la actividad.

<p>3. ¿Qué resultados de aprendizaje esperados y no esperados, se hallaron? Describirlos, documentarlos y codificarlos.</p>	<p>Los estudiantes lograron identificar las asignatura y contenidos en los que demostraban algunos tipos de dificultad, por ejemplo en sociales y matemáticas manifestaron no haber entendido ningún tema visto hasta el momento, mencionaron que en sociales el docente no terminaba las ideas y por ende dejaba temas inconcretos, en matemáticas mencionaron que es normal no entender y que la actitud del docente no era la mejor, lograron también identificar los posibles factores que generaban esto, actitud por parte de los docentes al entrar predispuestos a las clases, no cambiar de actividades y volver las clases algo monótono, aunque la participación no fue en un 100% los estudiantes que quisieron participar, comentaron los aspectos positivos que lograban identificar a la hora de la implementación técnicas innovadoras en sus clases y la responsabilidad que esto acarrea, pues también manifestaron que en algunas materias se implementaban nuevas técnicas, pero no sentían que se cumpliera con el objetivo, demostraron cierto interés por la actividad, al hacer comentarios positivos y estar dispuestos a participar en la siguiente</p>
---	---

sesión, además de mantener activas sus cámaras, aunque es una regla establecida por parte de la institución muchos no la cumplen, pero al mantenerla encendida, es un gesto por parte de ellos que quiere decir que están conformes con lo que se realiza, es una lectura que se ha trabajado con otros docentes y se puede evidenciar, pues en clases donde se sienten a gusto nunca apagan su cámara a excepción de cuando hay fallas en la red.

Al ser una actividad extracurricular, es decir, una actividad diferente a lo planeado en clases, muchos estudiantes no decidieron participar al manifestar que no les generaba interés o simplemente no querían, en este primer momento no forcé ni motivé su participación, pues no quería que ellos se sintieran obligados, sino que durante el desarrollo de las demás sesiones ellos mismos tomaran la decisión de participar. No se planeó una actividad para incluirlos porque se esperaba que todos participaran, por ende uno de los resultados que NO se esperaba era que no todos participaran.

La documentación puede encontrarla accediendo al siguiente enlace ubicado en Google Drive Ubicando el documento “Evidencias Momento 1 Paso 7”

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN-Gd1MJ0Gh2tPRAyft?usp=sharing>

4. ¿Qué resultados generales se hallaron? Es evidente que en algunas clases el factor actitudinal, es el que está generando el poco interés, pues ellos manifiestan la actitud tanto de profesores como por parte de ellos, un factor que genera molestia y evidentemente obstaculiza su proceso de aprendizaje, uno de los resultados que se puede evidenciar, es que a nivel institucional, al aplicar las técnicas innovadoras en clases específicas como sociales y matemáticas, se podría generar un ambiente más tranquilo entre estudiantes y docentes y esto permitiría obtener por lo menos un proceso de aprendizaje más ameno y por tanto más gratificante y con resultados más satisfactorios.

Sin embargo, también se deben evaluar si las técnicas utilizadas por ejemplo en asignaturas como inglés, están cumpliendo con el objetivo, de acuerdo con la opinión de los estudiantes, muchas veces las técnicas que se aplican en vez de facilitar, dificultan la comprensión, mencionan también técnicas innovadoras y fáciles que aplican en clase de español y que en efecto generan un resultado positivo permitiendo la comprensión de los temas, como el uso de material audiovisual y formularios de evaluación para asegurar que el tema haya sido comprendido.

5. Documentación de la actividad:

El diario de campo fue una herramienta bastante útil para poder documentar el desarrollo de la actividad y también para hacer una autoevaluación que permitiera identificar aquellos aspectos

en los que se tenía que mejorar, a continuación comparto el diario de campo diligenciado durante el desarrollo del momento 1 de la secuencia didáctica expuesta.

Diario de campo

Además anexo el enlace que los remitirá a la grabación de una parte de la clase, que también sirvió de instrumento para documentar tanto el trabajo de parte de los estudiantes como el del docente.

Enlace: <https://youtu.be/l51mgfgQGXw>

Póster

El siguiente póster lo realizamos en un programa llamado canva, con los estudiantes una vez finalizada la actividad de lluvia de ideas, aquí ellos comentaron las ventajas que a su parecer tiene el implementar las técnicas innovadoras en las clases.

Una vez finalizada la grabación de la clase, todos los estudiantes comentaron los aspectos de la actividad que les había llamado la atención, en este punto hubo un poco más de participación, quizá porque ya no se sentían “evaluados” cada uno daba un aporte, que con ayuda de todos concretábamos para no poner tanto texto, ingresamos a mi cuenta de canva, compartí pantalla y entre todos elegimos el color, la letra y evidentemente el texto que allí se encuentra.

Documentación

La anterior información puede encontrarla en el siguiente enlace, en el documento nombrado “Evidencias Momento 1 Paso 7”

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN->

[Gd1MJ0Gh2tPRAyfT?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN-Gd1MJ0Gh2tPRAyfT?usp=sharing)

Descripción del momento:

Momento 1: Se dio inicio con un saludo, se explicó la dinámica que se iba a desarrollar y el objetivo que esta tenía, los estudiantes se mostraron de acuerdo a participar y se dio inicio a la grabación.

Momento 2: Los estudiantes identificaron asignaturas y algunos temas en los que sentían dificultad o poco interés, por ejemplo en sociales y matemáticas manifestaron no haber entendido ningún tema visto hasta el momento, mencionaron que en sociales el docente no terminaba las ideas y por ende dejaba temas inconcretos, en matemáticas mencionaron que es normal no entender, en inglés mencionaron temas de verbos, la participación no fue en totalidad, por ende las estudiantes que participan, en la mayoría de los momentos son las mismas, aunque se esperaba una participación activa, esta primera lluvia de ideas, tuvo que ser liderada por la docente en cuestión de asignar el turno a la persona que debía hablar, no todos hablaron pero por chat reafirmaban los puntos de vista de los estudiantes que si hablaban.

Momento 3: Los estudiantes comentaron algunos factores, tales como la actitud, las herramientas que se utilizaban en clase, que ellos creían estaban generando esta tensión, que evidentemente estaba obstaculizando su proceso de comprensión, hablando acerca de la actitud por parte de los profesores y quizá las técnicas que estaban utilizando en sus clases. La actitud pasa entonces a ser un factor importante en el desarrollo de las clases, El autor Chaux (2012) menciona varios tipos de docentes, uno de ellos es el Estilo Democrático – Asertivo, y asegura que para los docentes con este estilo son prioridad tanto el cuidado en las relaciones como la estructura de la clase. Los docentes que favorecen este estilo logran una relación afectuosa y cuidadosa con sus estudiantes, con muy buena comunicación, partiendo de esto, podemos asegurar que la actitud sin duda alguna tiene gran importancia en los procesos de aprendizaje.

Momento 4: Una vez teníamos claro esto, los estudiantes comentaron temas que de pronto no tenían claros, pero una compañera mencionó la capacidad de comprensión lectora, que en efecto, no era un fuerte para ellos, llegamos a un consenso con los estudiantes y todos decidieron trabajar en la comprensión lectora, pues según ellos, esto les permitiría comprender temas no solo en español sino en todas las materias y durante toda su vida.

En el colegio, los estudiantes trabajan lectura crítica como materia aparte, lo que permite que estimulen su capacidad de comprensión, sin embargo los chicos no se sienten del todo bien en temas de comprensión y aseguran que esto quizá es lo que está obstaculizando su rendimiento en materias como sociales, una estudiante (Nicool Benitez, grado noveno) comentó “Profe, en sociales leemos pero de pronto a veces hay vocabulario que no conocemos o simplemente el tema de la lectura es aburrido y entonces no entendemos” es por esto, que el tema que se escoge para trabajar es la comprensión lectora.

Momento 5: Mediante una segunda lluvia de ideas, se les preguntó a los estudiantes qué técnicas les gustaría ver en clase, se les explicó la pregunta haciendo referencia a técnicas como “actividades diferentes” pero aquí su participación fue casi nula, por ende la docente postuló los juegos y ellos accedieron, sin embargo ellos nombraron la aplicación Kahoot porque ya la habían utilizado en clases como inglés.

Momento 6: Se finaliza la grabación y empezamos a trabajar en el póster, aquí de nuevo la participación fue muy poca, aunque se contó con más de la mitad del curso, no todos aportaron, como lo mencionaba anteriormente, la actividad era extracurricular y no quise obligarlos a participar, sino que a medida de que fuéramos avanzando ellos sintieran la motivación de empezar a participar, pero logramos crear un producto que puede sintetizar cómo ellos ven las clases cuando se implementan técnicas innovadoras.

Momento 7: Se finaliza la llamada y se agradece por la participación.

Tipo y código de registros:

Momentos 1-5: Tipo de registro: Videollamada (Grabación de vídeollamada) Enlace #1

Momentos 1-7: Tipo de registro: Registro escrito. (Diario de campo) Diario de campo N° 1

Momento 6: Tipo de registro: Registro escrito (Póster #1 realizado por los estudiantes)

<p>6. Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y la implementada? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones?</p>	<p>La actividad se lleva a cabo con los estudiantes de grado noveno del Colegio El Rosario de Cota, este curso ha tenido varios llamados de atención durante estas tres primeras semanas de clase, por su poca participación en clases, por la falta de seguimiento de instrucciones y la falta de compromiso en algunas asignaturas.</p> <p>Teniendo en cuenta esto, al momento de implementar la actividad, varios estudiantes manifestaron su inconformidad respecto a su participación, no se les obligó, pero si se pidió que estuviesen presentes, por esto se evidencia que algunos hablan y otros permanecen en silencio.</p> <p>Durante la implementación de la actividad, se pudieron evidenciar fortalezas como la fluidez verbal que tienen algunos estudiantes, la facilidad que tienen para expresar sus ideas, una de las dificultades que se pudo evidenciar es la actitud que tienen algunos estudiantes y quizá no era algo personal con la actividad, pues como lo mencionaba antes, es una conducta que se está presentando en diferentes clases.</p>
---	---

Esto, sin duda alguna también limita el desarrollo de la actividad, pues se limita la participación y no se conoce el punto de vista de todos los estudiantes, así que se trabaja desde pocos puntos referentes, el poco interés por parte de algunos estudiantes sin duda alguna dificulta un poco el desarrollo de la actividad, pues uno de los objetivos que se esperaba alcanzar era obtener una participación activa durante todo el tiempo, esto quizá era la base de esta primera actividad.

Como recomendación para futuras aplicaciones, sería interesante estimular a los estudiantes para generar una mayor participación, además de mantenerse sereno así los resultados son los esperados, pues como lo mencionaban los estudiantes, muchas veces la actitud del docente dificulta un poco el ambiente en el aula de clases.

Es importante tener un poco más claro el orden de las actividades a desarrollar, para demostrar un mayor manejo de la actividad que se está implementando.

7. Reflexiones y
análisis colectivo

Una vez se tuvieron las evidencias del trabajo, en compañía de los profesores de Filosofía, español y Sociales, se hizo una revisión del material, antes de esto se mencionó el objetivo de la actividad y por qué se había escogido este grupo (estudiantes de grado noveno) para implementarla.

Los profesores coincidieron en la poca participación por parte de los estudiantes, se mostraron un poco inconformes cuando los estudiantes mencionaron el tema de la actitud de los docentes, pues ellos mencionan que esto es resultado del comportamiento por parte del alumnado.

La actividad les parece interesante, comentan que estarían de acuerdo en implementarla en sus campos de estudio, para identificar aquellos factores que no permiten una conexión directa con los estudiantes y por ende se genera este tipo de desinterés.

Con la propuesta en general, se muestran interesados, comentan que sin duda alguna, en el siglo XXI los docentes deben empezar a implementar técnicas innovadoras en su aula de estudio para no aburrir y hacer monótona sus clases, además mencionan que más allá de la virtualidad, también sería interesante implementarlo en la vida real, una vez se pueda volver a las instalaciones físicas de la institución.

Instrumento 2. Descripción y primer análisis de la actividad implementada.

2. Descripción de las variaciones en la implementación de la actividad

Durante la implementación de la actividad en el momento 2, se plantearon tres actividades, teniendo en cuenta la gamificación como técnica de aprendizaje, el trabajo bajo presión y la capacidad de resolver problemas en corto tiempo, cada una de estas tenía la intención de estimular la comprensión lectora de los estudiantes, no era una actividad evaluativa, al contrario, era una actividad que pretendía que los estudiantes pudieran ver la comprensión lectora como algo sencillo y divertido. La participación por parte de los estudiantes fue un poco más activa que en la actividad anterior, sin embargo el diálogo y la interacción entre ellos fue muy poca, se planeaba que en este momento los estudiantes tuvieran una mejor actitud y aunque hubo un cambio, la poca interacción estuvo presente. El internet tanto de estudiantes como por parte de la docente, en momentos falló y

esto obstaculizó por momentos el desarrollo de la actividad, se planteaba que en uno de los juego (Kahoot) todos los estudiantes participaran, pero como la red estaba un poco intermitente, el tiempo que se estableció para cada pregunta era muy corto, entonces no todos tuvieron la oportunidad de participar al tiempo, pues no alcanzaban a leer la pregunta para poner la opción que creían correcta.

La actividad de Kahoot, consistía en poner a prueba la capacidad de los estudiantes para trabajar bajo presión y además motivarlos a la competencia sana entre ellos, para iniciar, tuvieron que realizar una lectura y de allí salían las preguntas del juego, se registraban con un código e indicando su nombre y al darle play en la pantalla se proyectaban las preguntas y ellos tenía 10 segundos para escoger la respuesta correcta en sus dispositivos y

automáticamente el juego los ubicaba en un podio.

La actividad en quizzis, tenía la intención de conocer la capacidad de comprensión lectora en los estudiantes de grado noveno, por ende, antes de iniciar, en el documento que se les compartió, cada estudiante llevaba a cabo la lectura correspondiente e ingresaba al enlace, donde iba a encontrar preguntas tipo trivia, pero no podía la puntuación de sus demás compañeros.

La actividad de quién quiere ser millonario, se había creado en un programa en línea, (Super Teacher Tools) al momento de abrirla, el programa había modificado el contenido y por ende no se pudo aplicar, quedó pendiente para la siguiente secuencia didáctica.

Faltó mencionar una de las actividades, con anterioridad dijiste que eran tres,

sugiero indicar estas actividades como actividades de juego o juegos.

3. ¿Qué resultados de aprendizaje esperados y no esperados, se hallaron? Describirlos, documentarlos y codificarlos.

Los estudiantes participaron en las actividades propuestas y aunque la interacción no fue en un 100% al principio, durante el desarrollo de los juegos, todos los estudiantes se fueron integrando y la actividad se llevó a cabo, lograron identificar las fortalezas y las debilidades que se presentaron en cada uno de los juegos, pues mencionaron que este tipo de actividades eliminaba la monotonía en las clases, analizaron su actitud frente a la actividad, pues reconocieron que trabajar bajo presión, muchas veces hace un poco más difícil el analizar la pregunta y por ende escoger la respuesta correcta y resaltaron algunos aspectos positivos que detectaron como por ejemplo el trabajo en equipo, que muchas veces dejan a un lado por la diferencias que hay entre

ellos y la capacidad que tienen para buscar soluciones en poco tiempo.

4. ¿Qué resultados generales se hallaron?

Aplicar técnicas innovadoras para hacer del aprendizaje algo divertido, nos demuestra que puede ser una gran herramienta tanto para docentes como para estudiantes, aunque el proceso de aplicación ha sido corto, con los análisis que se han realizado hasta el momento, podemos evidenciar un ambiente en medio de todo cálido entre la docente que aplica las actividades de este momento y estudiantes, en este caso, la técnica que se llevó a cabo fue la gamificación, la cual traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional.

Sin duda alguna, es una técnica que se puede aplicar en varios campos y esperar unos buenos resultados.

5. Documentación de la actividad:

El diario de campo fue una herramienta bastante útil para poder documentar el desarrollo de la actividad y también para hacer una autoevaluación que permitiera identificar aquellos aspectos

en los que se tenía que mejorar, a continuación comparto el diario de campo diligenciado durante el desarrollo del momento 2 de la secuencia didáctica expuesta.

Diario de campo

Para ver evidencias, puede ingresar al siguiente enlace de Google Drive en el documento “Evidencias Momento 2 paso 7”

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZNGd1MJ0Gh2tPRAyfT?usp=sharing>

Además anexo el enlace que los remitirá a las grabaciones de dos partes de la implementación de la actividad, esto también sirvió de instrumento para documentar tanto el trabajo de parte de los estudiantes como el del docente.

Enlace 1 <https://www.youtube.com/watch?v=qr0vQTghpuI&feature=youtu.be>

Enlace 2 <https://www.youtube.com/watch?v=nV4U9Wcrnj4&feature=youtu.be>

Al terminar la actividad, con los estudiantes se realizó un cuadro DOFA que permitió analizar varios aspectos del desarrollo de esta.

Los estudiantes no tenían claro qué era un DOFA, así que lo explicamos y de allí partimos a identificar debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas, les costó un poco pero lograron hacerlo y este fue el resultado

DOFA:

DEBILIDADES: Trabajar bajo presión y herramientas como el computador, pues varios de estos dispositivos estaban un poco saturados y esto hace que trabajen con lentitud.

OPORTUNIDADES: Trabajo en equipo, ritmo de lectura y solución de problemas en tiempo inmediato.

FORTALEZAS: Preguntas precisas, textos cortos y con vocabulario fácil de comprender.

AMENAZAS: Red de internet inestable

Descripción del momento:

Momento 1: Se dio inicio con un saludo, se explicó la dinámica con la que se iba a trabajar y se ensayaron las actividades que se iban a implementar.

Momento 2: Se compartió el documento que contenía los textos con los que se iba a desarrollar el ejercicio de comprensión lectora, mientras se actualizaban los códigos para los juegos, los estudiantes realizaron las lecturas, para familiarizarse más con la actividad.

Momento 3: Después de tener todo listo, se empezó a grabar la llamada, una estudiante realizó la lectura en voz alta del primer texto, al finalizar se compartió el enlace del primer juego, el tipo de pregunta era de selección múltiple, consistía en escoger opción ABC o D según correspondiera, eran preguntas cerradas que solo tenían una opción correcta de respuesta.

Momento 4: Después de esta actividad, otra estudiante realizó la siguiente lectura, una vez terminada, se compartió el código para ingresar al siguiente juego que los iba a catalogar en un podio, teniendo en cuenta las respuestas correctas. Al final del juego, se desarrolló la misma actividad, pero sin tiempo y entre todos, para identificar en cuáles habían errado, sin embargo no se hizo una retroalimentación como tal, pues la red fue uno de los factores que no permitió que todos respondieran bien, al retrasar la imagen que se estaba proyectando, es decir que la imagen aparecía tarde en la pantalla de algunos estudiantes.

Momento 5: El internet estaba fallando un poco, por ende algunos estudiantes no lograron ingresar y otros no lograron responder las preguntas, sin embargo la actividad se llevó a cabo, se compartió pantalla y ellos interactuaron allí. Al ver que la red estaba fallando, algunos optamos por apagar cámaras, sin embargo el día había empezado con lluvias fuertes y esto fue lo que generó la debilidad en la red, sin embargo intentamos varias veces para que todos

pudiesen participar, así ya no los catalogara en el podio, pero que ellos también pudieran ver qué tal estaba su comprensión frente al texto que habían leído.

Momento 6: Una vez se finalizó la actividad, se finalizó la grabación y empezamos a dialogar, desarrollando así el cuadro DOFA.

Se explicó en qué consistía el DOFA y cuál era su objetivo, les costó un poco comprenderlo, sin embargo a medida de que avanzamos, fueron interactuando un poco más y logramos redactar los puntos en consenso.

Momento 7: Se finaliza la llamada y se agradece por la participación.

Tipo y código de registros:

Momentos 3-4: Tipo de registro: Videollamada (Grabación de vídeollamada) Enlace #1

Momento 5 Tipo de registro: Videollamada (Grabación de videollamada) Enlace #2

*Se realizan dos grabaciones diferentes por cuestión de conexión.

Momentos 1-7: Tipo de registro: Registro escrito. (Diario de campo) Diario de campo N°2

Momento 6: Tipo de registro: Registro escrito (DOFA realizado por los estudiantes)

Para ver evidencias, puede ingresar al siguiente enlace de Google Drive en el documento

“Evidencias Momento 2 paso 7”

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN->

[Gd1MJ0Gh2tPRAYfT?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN-Gd1MJ0Gh2tPRAYfT?usp=sharing)

<p>6. Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y la implementada? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones</p>	<p>La actividad que se llevó a cabo permitió analizar diferentes comportamientos por parte de los estudiantes, por ejemplo, cómo actúan cuando están bajo presión y cuando algo</p>
--	---

se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones?

no se da como ellos lo esperan, en este caso una dificultad bastante notoria fue el internet, habían sido días lluviosos y esto generó afectaciones en la red, por ende esto limitó la participación de algunos estudiantes que se mostraron interesados desde el inicio de la implementación de esta secuencias. Los juegos que se implementaron durante el desarrollo de la actividad, llamaron la atención de los estudiantes, se logró captar su atención, no en totalidad, pero si en gran parte, como docente una de las dificultades que se evidenció, fue quizá la poca información que en ocasiones se tiene acerca de los programas que nos brindan herramientas digitales, por ejemplo, uno de los juegos no pudo ser implementado, debido a que el programa hizo algunas modificaciones, eliminando la pregunta y las diferentes opciones de respuesta.

La actividad del último juego no pudo llevarse a cabo, pues no se tenía un plan B en caso de que alguno de los juegos llegase a fallar, aunque se hicieron pruebas antes de la actividad, uno de los juegos prácticamente se había eliminado y no se pudo aplicar.

7. Reflexiones y análisis colectivo

Los docentes de Filosofía, sociales y español, son los que tienen información acerca de lo que se está realizando, por ende siguen siendo ellos los que participan en la revisión colectiva de la actividad.

En esta ocasión mencionaron haber utilizado algunas de estas actividades en sus clases y que sin duda alguna habían sido llamativas para los estudiantes, identificaron actitudes que demuestran los estudiantes cuando están bajo presión, siguieron detectando una baja participación, pero manifiestan que es algo que se está presentando en todas las

clases que llevan en lo recorrido de este año.

La anterior información se obtuvo de una pequeña socialización que se llevó a cabo de manera presencial en las instalaciones de la institución un día que tuvimos capacitación general.

Siguen abiertos a la posibilidad de seguir implementando técnicas innovadoras, pues comentan que son una gran herramienta para los estudiantes, pero también para los docentes.

Instrumento 3. Planeación de actividades que surgen en el desarrollo de la secuencia didáctica

1. Actividad No.	Actividad No. 2,1 2,1
2. Sesión (clase)	Sesión 3, la actividad se lleva a cabo en la reunión #3
3. Fecha en la que se implementará	02 de Marzo de 2021
4. . Nombre de la actividad y vínculo(s) con las	Juegos de comprensión lectora La secuencia didáctica se estaba llevando a cabo con actividades de juegos en línea, en este momento se aplicaron dos juegos más (quién

demás actividades de la SD quiere ser millonario y Quiz Play) se decide implementar esta actividad emergente debido a que tuve un error de implementación y me adelanté en la unidad 7.

5. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos)

Los estudiantes mostraron más interés en el desarrollo de esta actividad, la interacción sin duda alguna fue mucho más activa, durante el desarrollo de este momento, de nuevo manejamos la lectura en voz alta y aunque hay buen ritmo de lectura, se pudo observar que se les dificulta leer fluido cuando encuentran vocabulario que no conocen o que no utilizan usualmente, sin embargo se autocorrigieron y retomaron el verso completo, permitiendo así una mejor comprensión.

En esta actividad el trabajo en equipo fue mucho más evidente, pues en actividades anteriores aunque se trabajaron actividades un poco más individuales, entre ellos se ayudaron a encontrar respuestas correctas y en el diseño de los productos finales, sin embargo en los juegos que se aplicaron esta vez (Quién quiere ser Millonario y Quiz Play) Todos los asistentes participaron y se tomaban el tiempo de preguntar si todos estaban de acuerdo con lo que se estaba eligiendo como pregunta final.

6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes específicos (en

El Aplicar técnicas innovadoras, en este caso la gamificación, permite que el estudiante se desenvuelva de una manera más libre, es decir, no se siente evaluado directamente y esto podría ser una muy buena herramienta para modificar la monotonía que posiblemente se está llevando a cabo en diferentes asignaturas y que por ende está generando la dificultad o el posible desinterés.

caso de ser
contemplados)

7. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente

Momentos o componentes de la actividad:

Momento 1: Para la implementación de esta actividad, tuvimos que hacerlo en un horario diferente, pues el día miércoles que siempre nos vemos, cancelaron clases por una jornada pedagógica, así que nos reunimos el martes 02 de Marzo sobre las 6:00pm por ende no todos los estudiantes estuvieron, algunos se comunicaron conmigo porque estaban sin red, hemos presentado clima con lluvias frecuentes y esto ha generado fallas en la red de los muchachos, de hecho teniendo en cuenta lo que nos sucedió en la actividad pasada, esta vez decidimos trabajar con cámaras apagadas para evitar interferencias en el desarrollo de la actividad.

Iniciamos con un saludo y un agradecimiento por haber asistido, se explicó la dinámica de la actividad, se verificó que el enlace condujera directamente a los juegos y se dio inicio a la grabación.

Momento 2: Se empezó a compartir pantalla y se proyectó la lectura sobre la cual se iba a trabajar, el tema principal de esta era el autoestima, pues fue un tema que ellos vieron en su materia de Cátedra de paz y conectaron muy bien, por esto se eligió este tema para la lectura principal, en efecto los muchachos estuvieron atentos a la lectura, aunque solo un estudiante leyó en voz alta, todos siguieron su lectura.

Momento 3: Una vez terminada la actividad, se dio inicio al primer juego (Quién quiere ser millonario) en donde los estudiantes debían escoger la respuesta correcta, teniendo en cuenta la

pregunta y podía hacer uso de ayuda como un 50:50, ayuda del público o eliminar las respuestas incorrectas, además jugaban y ganaban cierta cantidad de dinero, siendo 5000 dólares el premio mayor, el juego constaba de 5 preguntas con opción de selección múltiple, que tenían relación con la lectura que ya habían leído, se compartió pantalla y ellos leían la pregunta y entre todos decidían la respuesta o la ayuda que iban a utilizar, se evidenció el trabajo en equipo y el respeto por la opinión de otro, lograron tener todas las respuestas y por ende llevarse la mayor cantidad de dinero.

Momento 4: Terminado el primer juego, dimos inicio al segundo (Quiz Play) que también tenía la intención de analizar la comprensión lectora de los estudiantes, el juego tenía 5 preguntas con opción de respuesta en selección múltiple y consistía en lo siguiente, se proyectaba la pregunta y tenían 30 segundos para escoger la opción correcta, contaban con ayudas como tiempo extra, 50:50 y puntuación x2, si seleccionaban la respuesta correcta, tenían un puntaje de 100 puntos y se sumaba el tiempo que les había sobrado, después de las 3 primeras preguntas, tenían un juego bonus, en el cual en un juego de tarjetas podían escoger ayudas, puntaje extra o puntaje en contra, se dio inicio a la actividad proyectando la pantalla, en la primera pregunta la docente leyó, pero los estudiantes sugirieron que esto no se hiciera pues siguiendo el ritmo de lectura se perdía tiempo, así que solo se proyectó la pantalla y entre ellos escogían la respuesta que creían correcta, lograron obtener todas las preguntas correctas y un máximo puntaje.

Participaron 6 estudiantes y ambos juegos se desarrollaron teniendo en cuenta la misma lectura, pero tenían preguntas diferentes.

Momento 5: Una vez terminado los juegos, se agradeció por la participación y se les preguntó su punto de vista respecto a esta actividad y en general a lo que trabajamos durante estas 3

sesiones, obteniendo comentarios positivos en los cuales los estudiantes mencionaron que estas herramientas eran “cool” y quizá su aprendizaje se podía mejorar con esto, pues no se sentían evaluados y permitía desarrollar otras capacidades como el trabajar bajo presión y el trabajo en equipo que en muchas ocasiones olvidan por los roces que tienen internamente.

Momento 6: Una vez finalizada la actividad y la grabación se realizó un proceso de socialización tipo foro, en el cual los estudiantes mencionaron aspectos positivos y negativos que identificaron en el desarrollo de la actividad, de allí no se obtuvo póster, pues quise motivar a la interacción y plasmar por escrito lo que ellos mencionaron.

Lo que se espera de los niños...:

Se espera generar una participación activa y por ende interés por parte de los estudiantes, cada uno de ellos cumplirá un papel fundamental en el desarrollo de la propuesta, por ende se espera también que su actitud sea positiva Se espera que los estudiantes comprendan que se puede aprender de una manera divertida y esto facilitará la comprensión no solo de un tema sino de varios y en diferentes campos de trabajo.

Compromiso en cada uno de los juegos y una breve lectura de las actividades que se llevaron a cabo, para identificar aspectos a mejorar.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: “Explicación primaria de las actividades”
 “Proyección de pantalla para el desarrollo de los juegos” “Vigía de tiempo” “Líder de la sesión, siendo un guía”

7. Productos académicos	El producto académico que se esperaba en esa actividad, era una socialización al final de la actividad tipo foro, en el cual los estudiantes mencionaron los aspectos tanto positivos como negativos que
-------------------------	--

identificaron en el desarrollo de las sesiones, en este caso los estudiantes comentaron los siguientes puntos:

- La actitud del grupo fue mejorando a medida de que fue avanzado el desarrollo de la actividad y los momentos que esta incluía.
- Al principio se sentían perdidos pero a medida de que los momentos fueron avanzando, entendieron el objetivo de la propuesta.
- Los juegos fueron fáciles, al incluir preguntas concretas, permitía que encontrar la respuesta correcta fuera más fácil.
- Los textos que se trabajaron, al principio eran sencillos, una vez fueron avanzando, el siguiente texto de veía más complejo y al tener vocabulario que no conocían o no usaban seguido, por momento les dificultó la lectura.
- En general la actividad les pareció “cool” y quisieran que la implementaran en otras asignaturas que en ocasiones se tornan “aburridas”.

En este momento, la docente se encargó de realizar un póster que plasmara los puntos socializados por parte de los estudiantes, este producto puede encontrarlo en el siguiente enlace de Google Drive, ubicando el documento “Evidencias Momento 3 Paso 8”

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN-Gd1MJ0Gh2tPRAyfT?usp=sharing>

8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes

Los instrumentos que se utilizarán para el seguimiento y evaluación de los aprendizajes, serán

- Diario de campo
- Foro de socialización
- Grabación de video llamada.

Lo anterior puede encontrarlo en siguiente enlace de Google Drive, ubicando el documento “Evidencias Momento 3 Paso 8”

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN-Gd1MJ0Gh2tPRAyfT?usp=sharing>

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización

Se registraron todos los momentos anteriormente mencionados mediante filmación que pueden encontrar en el siguiente enlace, ubicando el documento “Evidencias Momento 3 Paso 8”

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1T6IobpAKdTmO6ZN-Gd1MJ0Gh2tPRAyfT?usp=sharing>

Análisis y discusión

Cuando se lleva a cabo una propuesta pedagógica, se tienen en cuenta los objetivos, esta es una de las razones por las cuales es importante sistematizar lo que se realizó, de manera que se pueda observar si realmente se cumplió con el objetivo, qué prácticas fueron exitosas y qué otras hay por mejorar.

El diseño didáctico que se llevó a cabo, tenía la intención de analizar el impacto de las técnicas de innovación en el rendimiento académico de los estudiantes grado noveno del Colegio El Rosario de Cota, la técnica que se utilizó fue la gamificación, según Díaz (s.f p.3) “La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas”, partiendo de esto, fue importante conocer el punto de vista de los estudiantes, analizar los factores que quizá estaban generando una posible falta de interés y por ende dificultad en la comprensión de algunos temas y desde allí, mediante el juego, poder brindarles una experiencia nueva que no solo pusiera en práctica eso que ellos decidieron trabajar, sino también tuviera un impacto en su comportamiento que muchas veces también dificulta el proceso de aprendizaje.

Durante los momentos en los que se llevó a cabo la secuencia didáctica los resultados variaron, es decir, en ocasiones, lo que se tenía planeado no salía tal cual, durante la primera actividad, los estudiantes lograron identificar las asignaturas y contenidos en los que demostraban algunos tipos de dificultad, además también identificaron los posibles factores que generaban esto, mencionaron la actitud parte de los docentes al entrar predispuestos a las clases, no cambiar de actividades y volver las clases algo monótono. En el segundo momento, los estudiantes empezaron a tener contacto con algunos juegos virtuales que se desarrollaron mediante plataformas digitales como Kahoot y Quizzis, aquí lograron identificar las fortalezas y

las debilidades que se presentaron en cada uno de los juegos, analizaron su actitud frente a la actividad y resaltaron algunos aspectos positivos que detectaron como por ejemplo el trabajo en equipo y la capacidad que tienen para buscar soluciones en poco tiempo.

Se tuvo que acudir a una actividad emergente, en donde se siguieron aplicando juegos, siguiendo la Secuencia Didáctica propuesta, en este momento la actitud de los estudiantes tuvo un cambio notorio, quizá los diferentes juegos los motivaron a participar de una manera más activa, lo que permitió que la actividad se pudiese desarrollar de una mejor manera y en efecto el trabajo en equipo siguió presente, esto es una gran ventaja para este curso.

Durante el desarrollo de la actividad, se analizaron diferentes aspectos tanto de la actividad como del comportamiento de los estudiantes, y teniendo presente la opinión de ellos, se puede decir que es evidente que en algunas clases el factor actitudinal, es el que está generando el poco interés, pues ellos manifiestan la actitud tanto de profesores como por parte de ellos es un factor que genera molestia y evidentemente obstaculiza su proceso de aprendizaje.

Y es que la parte actitudinal, tanto por parte del maestro como de los estudiantes es fundamental para lograr un proceso de aprendizaje exitoso, Riaño. S (2018, p.29) en su investigación acerca de los tipos de docente, menciona al autor Chaux (2012, p. 29) exponiendo la categoría que este hace de los diferentes estilos de docentes, “estilo Democrático – Asertivo, donde se prioriza tanto el cuidado en las relaciones como la estructura de la clase. Los docentes que favorecen este estilo logran una relación afectuosa y cuidadosa con sus estudiantes, con muy buena comunicación”

Durante la implementación de los momentos, se logró evidenciar fortalezas como la fluidez verbal que tienen algunos estudiantes, la facilidad que tienen para expresar sus ideas, y en efecto, que la implementación de técnicas innovadoras tiene un alto impacto en el proceso de

aprendizaje, y también en el ambiente que se genera en el aula. Urbano. E, Vélez, M y Galindo W (2018, p.10) en su trabajo acerca de la innovación educativa, mencionan que Carbonell (2001, p.10) señala que “la innovación permite establecer relaciones significativas entre distintos saberes de manera progresiva adquiriendo una perspectiva más elaborada y compleja de la realidad”, esto nos permite tener un soporte para afirmar que la innovación no afecta el contenido de las materias y que es viable poder aplicarlo en diferentes campos.

El mismo autor, señala además que “la innovación facilita la adquisición del conocimiento, pero también la comprensión de lo que da sentido al conocimiento”. Finalizando con esto, se puede afirmar que la innovación es una excelente herramienta tanto para docentes como para estudiantes, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje y que es viable tenerla en cuenta para todas las materias.

Conclusiones

La planeación que se diseñó para desarrollar esta estrategia fue adecuada, pues teniendo en cuenta cada uno de los momentos, al finalizar se contó con la participación total de los estudiantes, además, permitió hacer una evaluación crítica acerca de la actividad y en cada una de las sesiones mejorar aquellos aspectos que al iniciar no habían sido exitosos.

El propósito principal de la actividad se cumplió, pues mediante la gamificación, los estudiantes lograron practicar la comprensión lectora de una manera divertida, explorando nuevas herramientas, se presentaron algunas dificultades, más que todo al iniciar la actividad, pues la participación no fue activa y esto por momentos obstaculizaba el proceso, sin embargo, a medida de que fue avanzando la actividad y sin generar presión en aquellos estudiantes que al principio no se mostraron interesados, con las actividades que se desarrollaron, empezaron a participar activamente, generando un ambiente cálido y participativo,

Escoger la técnica más apropiada para el desarrollo de la actividad fue un poco difícil, sin embargo la gamificación fue una muy buena técnica, pues innovó, captando así toda la atención de los estudiantes, demostrando que puede ser una gran herramienta en el desarrollo de las clases en diferentes áreas del conocimiento, por esto la proyección que se tiene de esta propuesta es lograr implementarla en diferentes áreas y analizar el impacto que esta puede tener en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Referencias

- Alzate. T, Puerta. A y Morales. R (2008) Una mediación pedagógica en educación superior en salud. El diario de campo. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2541Alzate.pdf>
- Aprendizaje activo (2019, p.1) Cambridge Assessment International Education.
<https://www.cambridgeinternational.org/Images/579618-active-learning-spanish-.pdf>
- Asadobay. D y Morocho L (2015) La activación de los conocimientos previos para lograr un aprendizaje significativo en niños de E.G.B.
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23183/1/Tesis.pdf>
- Baquero. P (2006) Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente.
<https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1128&context=ap>
- Barrios M. Frías M (2016) Factores que Influyen en el Desarrollo y Rendimiento Escolar de los Jóvenes de Bachillerato. Universidad de Sonora, México.
<https://www.redalyc.org/pdf/804/80444652005.pdf>
- Botero. C (2011, p.57) El diario pedagógico como dispositivo de objetivación y control: configuraciones de maestro.
<http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/689/1/AA0606.pdf>
- Canales. M (2013) Modelos didácticos, enfoques de aprendizaje y rendimiento del alumnado de primaria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/2897/CanalesGarciaMaria.pdf>
- Colón. A, Jordán. J y Agredal. M (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Contreras. R y Eguia. J (2016) Gamificación en aulas universitarias. <https://n9.cl/xdws6>

- Cruz. M, González L y Hernández L (2011) Aprendizaje significativo apoyado en la creatividad e innovación. <http://www.ammci.org.mx/revista/pdf/Numero3/4art.pdf>
- Díaz. J (s.f) El Potencial De La Gamificación Aplicado Al Ámbito Educativo. <https://n9.cl/nz5c>
- Espinoza. Ríos. R, S (2017) El Diario De Campo Como Instrumento Para Lograr Una Práctica Reflexiva. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Gamificación y aprendizaje basado en el juego: ¿en qué se diferencian?- Net-Learning. 2021) <https://www.net-learning.com.ar/blog/infografias/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-el-juego-en-que-se-diferencian.html>
- García, M; Arenas M, Andoni. (2006) ¿Qué Entendemos Por Innovación Educativa? A Propósito Del Desarrollo Curricular. (Pág 8). <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>
- Jara. O (2012) Sistematización De Experiencias, Investigación Y Evaluación: Aproximaciones Desde Tres Ángulos. <http://educacionglobalresearch.net/wp-content/uploads/02A-Jara-Castellano.pdf>
- Mayorga. M y Madrid. D (2010) Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3221568.pdf>
- Merchán, E., Lugo, E. y Hernández, L. (2011). Aprendizaje significativo apoyado en la creatividad e innovación. <http://www.ammci.org.mx/revista/pdf/Numero3/4art.pdf>
- Monsalve. Pérez. Y, E (2012) El diario pedagógico como herramienta para la investigación. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5163235.pdf>
- Perdomo. L y Acosta. J (2016) Estilo docente, creencias irracionales y síndrome de desgaste profesional en el rol del docente como mediador y orientador de conflictos. <https://n9.cl/w6quc>

Piaget (s.f, p.1) Piaget. Naturaleza y Concepto de Aprendizaje y Enseñanza.

[http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTOS%20%20SE
M%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTOS%20%20SE
M%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf)

Riaño. S (2018) Relación Del Estilo Docente Con El Conflicto Escolar.

<https://cutt.ly/7xWWZ4V>

Rincón. C y Rodríguez C (2015) Hacia la Innovación Educativa: Beneficios, Desafíos y Actores.

(P. 8)

[http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1200/Carlos%20Alberto
%20Rincon%20Cardona.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/1200/Carlos%20Alberto%20Rincon%20Cardona.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sarmiento. M (2007) Capítulo 2 Enseñanza y Aprendizaje.

[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-
TESIS_CAPITULO_2.pdf;sequence=4](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-
TESIS_CAPITULO_2.pdf;sequence=4)

Sarmiento. M (2007) Enseñanza y Aprendizaje. Universidad Rovira i Virgili.

<http://nportal0.urv.cat:18080/fourrepo/rest/digitalobjects/DS?objectId=TDX:705&datastreamId=Memoria&mime=application/pdf>

Stenhouse, L. (1991). La investigación del curriculum y el arte del profesor. Revista

Investigación en la Escuela, 15, 9-15. <https://idus.us.es/handle/11441/59432>

Tipo de enfoques didácticos (2014) Docencia y Didáctica.

<https://docenciaydidactica.ecobachillerato.com/2014/01/tipo-de-enfoques-didacticos.html>

Triana y Velázquez. (2014) Comunicación asertiva de los docentes y clima emocional del aula

en preescolar. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys5.1.2014.02>

Urbano. E, Vélez. M y Galindo. W (2018) Innovación educación educativa en la práctica docente de la licenciatura en español y lenguas extranjeras de la Universidad de La Salle.

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1556&context=lic_lenguas

Zambrano. A (2006) Tres tipos de saber del profesor y competencias: una relación compleja.

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35603303.pdf>

Anexos

Registros de vídeo de las unidades 7 y 8

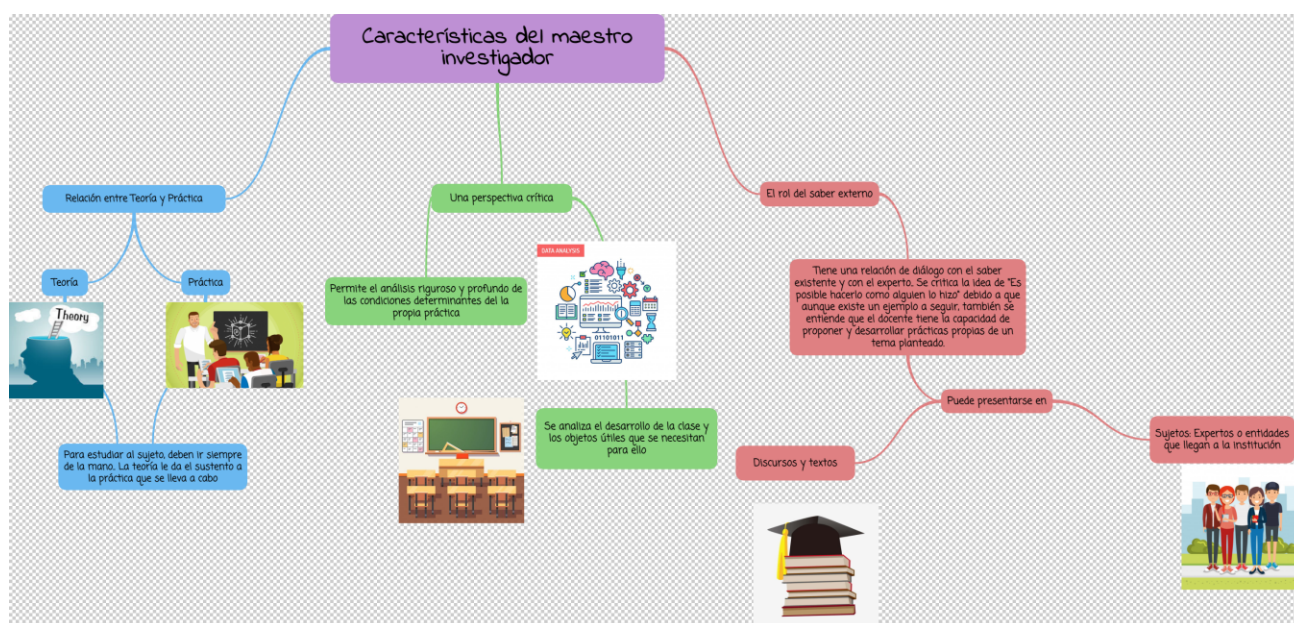
<https://www.youtube.com/watch?v=l51mgfgQGXw>

<https://www.youtube.com/watch?v=qr0vQTghpuI>

<https://www.youtube.com/watch?v=nV4U9Wcrnj4>

<https://www.youtube.com/watch?v=u1WmxZ8hxLo>

Organizador gráfico de la unidad 4



Vídeo diseñado en la unidad 5

<https://www.youtube.com/watch?v=Ka27z0-jl2g>