

La implementación de encuestas a través de la gamificación para identificar las variables cualitativas y cuantitativas con estudiantes del grado sexto, de la Institución Educativa León XIII del municipio del Peñol Antioquia

Daniel Eduardo Leyva Pérez

Asesora

Natalia Del Pilar Pascuas Muñoz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El proceso de enseñanza-aprendizaje de una futura profesión pretende mitigar, eliminar o disminuir toda preocupación en la institución educativa León XIII, como lo ha sido la falta de motivación matemática y el bajo rendimiento académico en ejercicios cualitativos y cuantitativos. Por dicha cuestión se ha llevado a cabo un instrumento de apoyo a dicho proceso, “la guía para lograr la integración teórico-práctica” cuyo significado, planteamiento y escritura se llevará a cabo en el presente artículo, la I.E León XIII y la organización del aprendizaje práctico con el apoyo del instrumento guía, ha permitido realizar actividades que influyan al mejoramiento educativo de los jóvenes entre los 10 y los 12 años de edad, que han presentado bajo rendimiento académico, de cierta forma la integración de sus núcleos familiares y su compromiso para con la educación de estos jóvenes, de esta manera culminar de manera exitosa mejorando los déficits presentados a lo largo de los años,

Los jóvenes logran mejorar sus capacidades motoras e intelectuales, participando de manera activa a cada uno de los procesos de manera didáctica, además de implementar el uso de las TIC como beneficio para que se vaya presentando una mejora continua en cuanto a los diferentes ejercicios matemáticos, pero a su vez lograr que la mentalidad de sus núcleos familiares cambie y se lleve a la educación como una forma de mejorar la calidad de vida de los habitantes de la población, por lo cual se deben plasmar metas a corto, mediano y largo plazo.

Palabras clave: Motivación, Déficit, Rendimiento, Implementar, tic

Abstract

The trenching-learning process of a future profession in all its practical aspects aims to mitigate, eliminate or diminish any concern that is intended within the educational institution Leon XIII, as has been the lack of mathematical motivation and low academic performance in subjects such as qualitative and quantitative exercises. For this reason, an instrument has been developed to support this process, “the guide to achieve theoretical-practical integration” whose meaning, approach and writing will be carried out in this article, the I.E. Leon XIII and the organization of practical learning with the support of the guide instrument, has allowed to carry out activities that influence the educational improvement of young people between 10 and 12 years of age, who have presented low academic performance, in a way the integration of their families and their commitment to the education of these.

Young people, thus culminating successfully improving the deficits presented over the years, young people are able to improve their motor and intellectual abilities, actively participating in each of the processes in a didactic way, in addition to implementing the use of ICT as a benefit to be presenting a continuous improvement in terms of the different mathematical exercises, but in turn to achieve that the mentality of their families change and take education as a way to improve the quality of life of the inhabitants of the population, which is why goals should be set in the short, ,medium and long term.

Keywords: Motivation, Deficit, Performance, Implement, tic

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica	19
Enfoque Didáctico	22
Implementación	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	34
Conclusiones	38
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	40
--	----

Introducción

La educación matemática es esencial en el desarrollo de habilidades y competencias que permiten a los estudiantes comprender y analizar el mundo que nos rodea, con ejercicios de la vida cotidiana y puestos en práctica, por eso la práctica y el acompañamiento del grado sexto, en matemáticas es fundamental en el fortalecimiento del conocimiento mental y habilidades de los jóvenes, que venían presentando problemas motivacionales y bajos rendimientos académicos por culpa de sus actitudes frente a los números trabajando los ejercicios cualitativos y cuantitativos.

Este proyecto pedagógico pretende implementar trabajos relacionados con la encuesta mediante ayudas de gamificación en el grado sexto de la institución educativa León XIII, ubicada en el departamento de Antioquia, municipio el Peñol, para fomentar el aprendizaje activo y significativo de las matemáticas, estos trabajos se enfocaron en promover la resolución de problemas, el razonamiento lógico, la comunicación matemática y el trabajo colaborativo entre los estudiantes, dejando de lado esa educación jerárquica y tradicional.

Durante el desarrollo de la guía, se exploran diferentes estrategias y metodologías que permitieron abordar los contenidos matemáticos necesarios de manera más didáctica, dinámica, pedagógica y participativa, con ello, se pretende despejar el interés motivacional de los estudiantes por las matemáticas, permitiendo experimentar y aplicar conceptos teóricos en situaciones reales y cotidianas. Se pretende fortalecer las habilidades de pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que son fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes y su preparación para enfrentar los retos del futuro. A lo largo del proyecto, se realizarán actividades que fomentarán la reflexión, al análisis y la creatividad, en búsqueda que los alumnos adquieran una comprensión profunda y significativa de los conocimientos matemáticos.

Los estudiante en formación de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) y acompañantes de los jóvenes que están entre los 10 y 12 años de edad, de la institución educativa León XIII, pretenden lograr y obtener un amplio conocimiento del manejo de un curso académico y las diferentes falencias a las que se logra enfrentar un educador y las cuales se presentan dentro de cada una de las aulas educativas y el entorno que los rodea, se pretende que con esta propuesta en práctica pedagógica en el área de las matemáticas, acompañado de la implementación de distintos trabajos se contribuya en la mejora de los procesos que conlleven a la enseñanza y el aprendizaje, lo cual generara resultados positivos en el desempeño académico y el mismo desarrollo integral de estos jóvenes que son el futuro de una Colombia influyente.

¡Bienvenidos a esta experiencia de aprendizaje de matemáticos de manera innovadora y enriquecedora para todos!

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La I.E León XIII, se encuentra ubicada al oriente del departamento de Antioquia, en el municipio de El Peñol, más exactamente ubicada en el centro de la población, su modalidad es académica-técnica y los niveles que se maneja es preescolar, básica primaria, básica secundaria y educación para adultos que buscan terminar su educación, teniendo convenio con el Sena para su preparación técnica, al ser una institución oficial cuenta con jornadas académicas mañana, tarde y fin de semana de carácter mixto, actualmente su rector es Elkin Alfonso Galeano y su código ante el DANE es 1055410000026 que la formaliza como institución garantizada.

Esta I.E nace de la necesidad de la comunidad y actualmente cuenta con 110 años de experiencia, pues debido al crecimiento de la población estudiantil que hizo que las instituciones no fueran suficientes para responder a dicha demanda, también evaluando el alto grado índice de deserción escolar y analfabetismos, puesto que en el municipio donde está ubicada la institución muchos padres prefieren que estos jóvenes aprendan los trabajos del campo que es la forma en la que estas personas logran subsistir dejando de un lado la educación como proyecto de vida, ante esta situación la I.E comenzó a prestar sus servicios, los cuales se rigen a partir de la disciplina que los caracteriza donde se cuenta con un enfoque en especialidades en agropecuarias comerciales y académicas.

La I.E diseñó un proyecto institucional educativo que pretende responder a las situaciones, aspiraciones y necesidades de los educandos de su comunidad, para ellos estos objetivos apuntan al mejoramiento de las capacidades intelectuales de la población, además de brindar una capacitación continua de sus docentes profesionales en cada una de sus áreas, todo esto centrado en los fines de la educación de calidad que se presenta en la misma. Se plantean objetivos específicos centrados en la formación integral del estudiante, fortaleciendo los valores

éticos, morales y espirituales, trabajando desde proyectos ambientales, democráticos de valores y comerciales académicos.

La misión es apoyar a la comunidad educativa facilitándoles herramientas que permitan fortalecer sus habilidades matemáticas, diferenciando las operaciones cualitativas y cuantitativas. Por ello, dentro de esta área académica se implementan actividades de expresión, didácticas y tecnológicas que permitan a los jóvenes llevar una participación activa y de esta manera mejorar sus competencias.

Como visión una vez consolidado gracias a la calidad de sus procesos formativos, la I.E el peñol XIII, será reconocido entre los principales ambientes de aprendizaje, especializados en el fortalecimiento de las matemáticas, los estudios y las actividades propias de cada una de las áreas, a nivel nacional y latinoamericano.

Propósito: Proporcionar a la comunidad académica herramientas profesionales para desarrollar sus habilidades matemáticas, conocimiento y apropiación de temas con derechos básicos de aprendizaje y un buen desempeño ante las pruebas de estado que nos permitan sobresalir entre las demás instituciones.

La institución ubicada en un municipio suele dar importancia a los trabajos realizados en el campo, por eso las matemáticas se utilizan como estrategia para inculcar el amor a la educación y superar estas falencias que se presentan en los últimos años en la institución.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la implementación de encuestas a través de la gamificación permite identificar las variables cualitativas y cuantitativas con estudiantes del grado sexto, de la institución educativa león XIII del municipio del Peñol Antioquia?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el proceso de identificación de las variables cualitativas y cuantitativas por medio de la implementación de encuestas a través de la gamificación con estudiantes del grado sexto, de la Institución Educativa León XIII, del municipio del Peñol Antioquia.

Objetivos Específicos

Identificar herramientas de gamificación que permitan crear diferentes tipos de encuestas.

Diseñar encuestas con elementos propios de la gamificación para aumentar la motivación y participación de los estudiantes.

Implementar una serie de encuestas que conlleven a identificar y reconocer las variables cualitativas y cuantitativas por medio de la gamificación.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Las matemáticas en su ejercicio cualitativo y cuantitativo son una propuesta gustativa hacia el fortalecimiento de las falencias que presentan los jóvenes de sexto grado de la institución educativa León XIII, del municipio del Peñol (Antioquia), al bajo rendimiento académico y la falta de motivación, son factores a mejorar con ayuda de las herramientas de la gamificación (TIC) que permite salir de su zona de confort, de la educación tradicional y jerárquica. En el artículo de (Abril, 2003) titulado “La investigación sobre la propia practica como escenario de cambio escolar” (pág.1). Se abordan diversas perspectivas teóricas que fundamentan una propuesta pedagógica innovadora donde la implementación de la gamificación puede mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes al integrar elementos de juegos en el contexto educativo. Entre los autores citados hubo grandes contribuciones a esta fundamentación teórica como lo es Dewey, Freire, Schon, Zeichner y Carr. Es por ello, “que se sostiene que la educación debe ser una experiencia activa y participativa, donde los estudiantes aprendan haciendo y reflexionando sobre sus propias acciones” (Dewey, 2003). Por otro lado, (Freire, 2003) “enfatisa la importancia de la concientización y la liberación de los oprimidos a través de la educación crítica y transformadora que además destaca la importancia de la motivación intrínseca en el aprendizaje que es crucial para el diseño de las actividades gamificadas” (pág.36). (Shon, 2003) “introduce el concepto de reflexión en la acción, llevando a los educadores a examinar y mejorar continuamente su práctica educativa” (pág.24). Hasta el momento los aportes realizados sin duda alguna han sido factores importantes en el proceso y la evolución educativa que nos ha llevado a salir de los mandamientos jerárquicos y monótonos que hacían que la educación no fuese llamativa, también (Zeichner, 2003) “destaca la importancia de la investigación sobre la propia practica como medio para el desarrollo profesional y la mejora

escolar” (pág.127). Por último, (Carr, 2003) “aboga por una educación contextualizada que reconozca y valore la diversidad cultural y social de los estudiantes” (pág.28).

Los aportes de estos autores sugieren que la investigación sobre la propia practica es fundamental para el desarrollo profesional de los educadores y la mejora de la calidad educativa, pues se implementó además de hallar que, al reflexionar críticamente sobre su propia práctica, los educadores pueden identificar áreas de mejora, de dicha manera experimentar con nuevas estrategias y contribuir al cambio escolar implementando en esta actividad los recursos de gamificación (TIC) que permita salir de esa zona de confort en los alumnos.

En 2003, Stenhouse también un defensor de la investigación acción como alternativa de cambio en la escuela, planteo la investigación sobre la educación a los cuales beneficia indirectamente y la investigación a los cuales beneficia directamente, en el cual lo complementaba como importante la investigación acompañada de la práctica y la teoría que sin duda alguna fueron un complemento exitoso para las formas de organización escolar” (pág.503).

De dicha manera se plantea la pregunta de investigación que constituye una investigación sobre la propia practica de cómo se puede lograr con ello ser un escenario para el cambio escolar que se viene presentado y dejar esa problemática que ha sido la falta de motivación en el área de las matemáticas y el bajo rendimiento académico, razón por la cual se implementan una serie de encuestas y ejercicios didácticos que permitan salir de los modelos de educación tradicional. Esto sugiere que la investigación no solo busca comprender la realidad educativa, si no también transformarla a través de la acción informada y reflexiva de los educadores.

El carácter político de la investigación, (Abril P. M., 2003) “a lude a la idea de que toda investigación educativa tiene implicaciones políticas, ya que se relaciona con la distribución del

poder y los recursos en la sociedad” (pág.26). Esto implica reconocer como las estructuras de poder afectan la práctica educativa y como los educadores pueden actuar de manera consciente y proactiva para promover la equidad y la justicia en sus contextos escolares. Para abordar este aspecto en su propuesta pedagógica, se propone fomentar una conciencia crítica entre los educadores sobre el contexto político y social en el que operan, así como promover prácticas educativas inclusivas y democráticas que empoderen a los estudiantes.

La perspectiva crítica que guiara la propuesta pedagógica se centrara en cuestionar las estructuras y prácticas educativas tradicionales que perpetúan la desigualdad y la exclusión, se buscara desafiar las concepciones dominantes de la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo propuestas pedagógicas, la participación activa, el trabajo colaborativo y emancipador, esto implica fomentar la reflexión sobre el papel de la educación en la reproducción o la transformación de las relaciones de poder y construcción de identidades individuales y colectivas.

En última instancia, la propuesta pedagógica de (Abril M. P., 2003) “busca contribuir a la transformación de los diversos contextos educativos mediante la promoción de una cultura de investigación y reflexión continua” (pág.24). Además, al identificar variables cualitativas y cuantitativas, tu investigación puede proporcionar información valiosa para formar políticas educativas y practicas pedagógicas futuras, lo que potencialmente mejora la calidad de la educación en la institución lo cual alinea directamente con la idea de cambio escolar promovida por Pérez, el empoderar a los educadores para que investiguen y transformen su propias practica o modelos jerárquicos o tradicionales que vienen poniendo en práctica que no han sido exitosos, se espera que generen cambios significativos en la calidad y la equidad de la educación. Además, al fomentar una educación crítica y participativa, se busca capacitar a los estudiantes para que se

conviertan en agentes de cambio en sus propias comunidades, contribuyendo así a la construcción de una sociedad más justa e inclusiva.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación integral y el desarrollo de competencias son pilares fundamentales en el diseño y ejecución de la enseñanza actual. En el artículo de (Medina & Tobon, 2010) “se exploran diversos aspectos relacionados con este tema, desde los lineamientos curriculares hasta la integración del saber, el saber hacer y el saber ser en la práctica pedagógica” (pág3.26). A través de un análisis reflexivo y argumentativo desde el rol como maestro investigador, abordando los diversos temas planteados.

Los lineamientos curriculares establecen los objetivos generales y los contenidos a enseñar, mientras que los derechos básicos de aprendizaje garantizan un acceso equitativo a la educación, donde los estudiantes además tienen acceso a la educación de calidad y proporcionan un marco teórico y normativo para la planeación didáctica. Los estándares de competencias definen las habilidades y conocimientos que se espera que los estudiantes adquieran en diferentes áreas, en este caso estamos enfocados en las matemáticas y el mejoramiento de varios déficits y los lineamientos de aprendizaje y desarrollo ofrecen pautas para el diseño de actividades y evaluaciones que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. En la planeación didáctica, estos elementos proporcionan un marco sólido para diseñar experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas.

Por dichos términos es que la formación basada en competencias se centra en el desarrollo integral del estudiante, no solo en términos de conocimientos académicos, sino también en habilidades prácticas y competencias socioemocionales es un enfoque educativo básicamente centrado en habilidades, conocimientos, actitudes y valores que son relevantes y aplicables en contextos reales. De esta manera lo que pretende es preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real (vida cotidiana) y la adaptación a un mundo cambiante, se

busca que los estudiantes puedan enfrentar desafíos laborales, sociales y personales desarrollando competencias basadas en el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación afectiva y la colaboración. Desde la perspectiva de rol docente, la formación basada en competencias implica un cambio de paradigma en la enseñanza, donde el énfasis se aleja del modelo jerárquico tradicional centrado en la memorización de información y se orienta hacia el desarrollo de habilidades transferibles y relevantes para la vida.

De cierta forma esta propuesta pedagógica se centra en el diseño de experiencias de aprendizaje auténticas que promuevan el desarrollo de competencias claves, esto se logra a través de actividades prácticas, proyectos interdisciplinarios y evaluaciones que requieren la aplicación del conocimiento en situaciones reales. Además, se fomenta el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico, habilidades esenciales para el éxito en la vida personal y profesional, con esta propuesta se enfatiza la importancia de un aprendizaje significativo y orientado a un desarrollo integral, que promueva además la autonomía y la creatividad, además de despertar habilidades socioemocionales, como la empatía, la comunicación efectiva y la resiliencia, que son fundamentales para el éxito personal y en conjunto.

Por ello, es fácil coincidir con (Tobón, 2010) en que las competencias no son una solución universal para todos los problemas educativos, si bien son una herramienta valiosa para mejorar la calidad de la educación, no pueden abordar todos los desafíos que enfrenta el sistema educativo y académico (pág.38).

También es importante reconocer que las competencias deben ser contextualizadas y complementadas con otros enfoques pedagógicos, pues el desarrollo del ser humano implica aprender de manera creativa, tener pensamiento crítico y ser un ciudadano activo que le garantice

una educación de calidad que los prepare para ser competentes y además para lograr un aprendizaje integral y equitativo ya que la educación suele ser un proceso multifacético que requiere enfoques diversos y flexibles para atender las necesidades individuales y contextuales de los estudiantes.

La propuesta pedagógica integra el saber a través de la enseñanza de conceptos y teorías fundamentales, el saber hacer mediante actividades prácticas y experiencias de aprendizaje auténticas y el saber ser a través del desarrollo de habilidades socioemocionales y valores éticos, al diseñar actividades y evaluaciones que promueven el desarrollo integral de los estudiantes, se busca que los estudiantes no solo adquieran conocimientos académicos, sino que también desarrollen habilidades para resolver problemas, trabajar en equipo y adaptarse a diferentes situaciones.

Las competencias docentes identificadas por (Tobon, 2000) “como la capacidad de planificar, gestionar el aula y promover un ambiente de aprendizaje significativo e inclusivo, son fundamentales en dicha práctica pedagógica” (pág.37). Estas competencias permiten diseñar experiencias de aprendizaje efectivas, gestionar de manera eficiente el tiempo y los recursos, y atender a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, la capacidad de reflexionar sobre la práctica y adaptarla según las necesidades cambiantes del entorno educativo, es clave para garantizar un aprendizaje de calidad. En conclusión, la formación integral y el desarrollo de competencias son aspectos esenciales en la educación actual, el enfoque pedagógico se centra en diseñar experiencias de aprendizaje significativas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes y los preparen para enfrentar los desafíos del siglo XXI, pues como maestro reflexivo, reconozco la importancia de integrar diferentes enfoques pedagógicos y estar abierto a la mejora continua en la práctica docente.

Planeación Didáctica

La presente se realizó en la I.E León XIII, del municipio del Peñol (Antioquia) con alumnos del grado sexto en el área de las matemáticas, centradas en la comprensión y aplicación de variables cualitativas y cuantitativas. Inspirados en las metodologías que transforman, descritas por el Ministerio de Educación Nacional (2003), se incorpora además la gamificación como herramienta didáctica para involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, todo mediante una metodología activa y participativa para potenciar el aprendizaje y promover el desarrollo de competencias ciudadanas.

Identificar y distinguir entre variables cualitativas y cuantitativas.

Analizar datos reales mediante la realización de encuestas y ejercicios prácticos.

Aplicar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de aprendizaje.

La primera actividad Identificar la variable, con los alumnos del grado sexto fue para mejorar el pensamiento crítico y mejorar sus criterios y su firme posición frente a su elección. Además, deben presentar el respeto y la tolerancia durante la actividad, aceptar la elección de cada participante, promoviendo la comprensión y el compromiso con la ciudadanía.

Reconocer la diferencia entre variables cualitativas y cuantitativas.

Los estudiantes deben unir con flechas la columna de la izquierda con la derecha y explicar por qué las figuras representan la variable cualitativa o cuantitativa, además de responder a preguntas donde identificar el tipo de variable, estas actividades se realizaron con ayuda de la gamificación para hacer más llamativas y didácticas al aprender.

Hoja impresa, ejemplos y videos de variables, plataforma de gamificación.

En la segunda actividad se debe lograr que los estudiantes puedan analizar información, identificar variables cualitativas y cuantitativas manejando porcentajes y la realización de operaciones básicas de división y multiplicación, donde desarrollan habilidades para abordar problemas estructurados y encontrar soluciones efectivas. También, logran presentar los resultados de sus análisis, los estudiantes deben ser capaces de comunicar claramente sus hallazgos, de manera oral o escrita, con un lenguaje preciso y adecuado para el contexto.

Analizar datos reales para identificar variables cualitativas y cuantitativas.

Los estudiantes trabajaran con conjuntos de datos reales obtenidos a través de encuestas previamente realizadas en la comunidad escolar, por medio de un cuadro gamificado deberán seleccionar y colorear el que sea correcto, para luego de manera grupal sea posible analizar los datos que representen las variables cualitativas y cuantitativas que se identificaron para de cierta forma hacer la actividad más dinámica, donde además estos jóvenes competirán sanamente por completar las actividades en el menor tiempo posible.

Como tercera actividad se busca mejorar el pensamiento crítico para tener criterio y una posición firme frente a su elección, pero es importante presentar el respeto y la tolerancia durante la actividad, deben aceptar la elección de cada participante, lo que promueve la comprensión y el compromiso con la ciudadanía.

Aplicar el conocimiento adquirido sobre variables cualitativas y cuantitativas en un contexto real, por medio de la encuesta.

Los estudiantes diseñaran y realizaran encuestas dirigidas a la comunidad escolar sobre temas relevantes. Analizaran los resultados obtenidos y elaboraran informes que incluyan la identificación de variables cualitativas y cuantitativas presentes en las respuestas, para hacer la

actividad más significativa, se simulara un proceso de elecciones presidenciales dentro del aula, donde los estudiantes presentaran sus propuestas basadas en los resultados de las encuestas.

Material para diseñar encuestas, plataforma de gamificación, material para simulación de elecciones.

La evaluación será continua y formativa, valorando la participación de los estudiantes en las actividades propuestas, su capacidad para identificar y clasificar variables cualitativas y cuantitativas, y la calidad de sus análisis y conclusiones en los informes elaborados. Se considerarán los conocimientos adquiridos y las habilidades sociales y ciudadanas demostradas durante el desarrollo de las etapas de la actividad.

La presente planeación didáctica busca no solo desarrollar competencias matemáticas en los estudiantes, sino también promover su participación activa en la sociedad a través del análisis crítico de datos y la toma de decisiones informadas. La integración de la gamificación como herramienta didáctica brinda un espacio lúdico y motivador que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes, saliendo de esos modelos tradicionales y jerárquicos.

Enfoque Didáctico

Según el ministerio de Educación Nacional existen metodologías que transforman y secuencias didácticas que contribuyen para el desarrollo de las competencias ciudadanas. Es importante explorar el concepto de secuencia didáctica y su relevancia en el proceso educativo para analizar los referentes teóricos que sustentan su implementación, seguido de la estrategia pedagógica y las actividades diseñadas, considerando las características del grupo y el diagnóstico inicial. Además, discutir la importancia de incorporar los saberes previos, los estilos y ritmos de aprendizaje, las necesidades e intereses de los estudiantes y reflexionar sobre los logros alcanzados en la planificación y la continuidad del trabajo desde la secuencia didáctica.

(Sacristan, 1995) “Las secuencias didácticas son herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten organizar y estructurar las actividades de manera secuencial y coherente, promoviendo así la construcción de conocimiento significativo en los estudiantes” (pág.128). “Al implementar secuencias didácticas en el aula, se favorece la planificación y la sistematización de las actividades, facilitando la comprensión y el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes” (Santos Guerra, 2012, pág.17).

Es por ello, “que la implementación de secuencias didácticas se sustenta en enfoques pedagógicos como el constructivismo, que enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento” (Vygotsky, 1978, pág.114). “El enfoque por competencias, que promueve el desarrollo integral de habilidades, conocimientos y actitudes para la vida” (Perrenoud, 2004). Además, se apoya en teorías sobre el aprendizaje significativo (Ausubel, 1968) “que postulan que los nuevos conocimientos se incorporan en relación con los previamente adquiridos” (pág.17).

En la secuencia didáctica diseñada, se incorporó la estrategia de aprendizaje colaborativo, respaldada por autores como Johnson y Jonhson (2009) “quienes destacan los beneficios del trabajo en equipo para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas” (pág.158). Esta estrategia se fundamenta en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando interactúan con sus pares, discuten ideas y colaboran en la resolución de problemas.

Las actividades diseñadas responden a las características de desarrollo y aprendizaje en el grupo, considerando su diversidad y ritmos individuales. Se han incluido actividades flexibles que permiten la adaptación a las necesidades específicas de cada estudiante, así como la utilización de materiales y recursos variados para atender diferentes estilos de aprendizaje (Gadner, 1993).

El diagnóstico del grupo de la ficha de caracterización proporciona información valiosa sobre las necesidades, intereses y niveles de competencia de los estudiantes, lo cual se ha tenido en cuenta al planificar la secuencia didáctica. Se han identificado áreas de fortaleza y debilidades, así como preferencias y estilos de aprendizaje, para diseñar actividades que se ajusten a sus características individuales y promuevan su participación activa en el proceso de aprendizaje. “En la planeación didáctica se han considerado los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el grupo, utilizando estrategias y recursos variados que permitan a los estudiantes abordar los contenidos de manera individualizada y significativa” (Dunn, 1993, pág.34), se han incluido actividades que involucren la experimentación, la reflexión y la aplicación práctica, para atender las preferencias y necesidades de cada estudiante.

Por ello, “las necesidades de la planeación didáctica se han centrado en las necesidades e intereses de los estudiantes, incorporando temas relevantes y motivadores que favorezcan su participación y compromiso con el aprendizaje” (Freire,1970, pág.4), se han diseñado

actividades que promuevan la reflexión crítica, la expresión de opiniones y la búsqueda de soluciones a problemas reales, para generar un ambiente de aprendizaje significativo y estimulante.

Las actividades responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, además de promover el desarrollo de competencias claves para su formación integral, se prioriza la adquisición de habilidades de pensamiento crítico, comunicación efectiva, trabajo en equipo y resolución de problemas fundamentales para su desempeño en la sociedad actual. Abordar los saberes previos es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite conectar los nuevos conocimientos con las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes. Al incorporar los saberes previos en la secuencia didáctica, se facilita la construcción de significado y se promueve una comprensión más profunda y duradera de los contenidos.

Como profesional, trabajar desde la secuencia didáctica garantiza un aprendizaje significativo y coherente en el aula, ofrece una estructura flexible y adaptable que permite planificar y desarrollar actividades pertinentes y motivadoras favoreciendo los objetivos educativos y el desarrollo integral de los estudiantes. Durante la planificación de la secuencia didáctica, se lograron logros, como identificación de las necesidades y características del grupo, selección de estrategias y recursos adecuados con las falencias presentadas, y la articulación de los contenidos con los objetivos educativos y las competencias a desarrollar. Además, se ha promovido la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, fomentado su autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

La implementación de secuencias didácticas en el aula ofrece múltiples beneficios para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, al proporcionar una estructura organizada y coherente

que favorece la construcción de conocimiento, para proporcionar a los jóvenes de sexto grado una experiencia significativa de aprendizaje y sobre todo relevante, que les permita desarrollar competencias claves para su vida académica y profesional futura. Al trabajar con variables cualitativas y cuantitativas aplicando encuestas en contextos reales los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, si no también desarrollan habilidades prácticas y socioemocionales que serán fundamentales para su éxito en el mundo actual.

Implementación

En esta sesión que se ejecutó se dio por iniciada la temática de variables cualitativas y cuantitativas en el área de las matemáticas y la importancia de las encuestas en un entorno real, para lo cual se activaron los saberes previos de los estudiantes a través de una serie de preguntas que los llevo a cuestionarse.

¿Saben que son las variables cualitativas y cuantitativas?

¿Cómo puedo aplicarlas en la vida cotidiana?

¿Son o no importantes para la vida?

¿Cómo creen que las variables cualitativas y cuantitativas pueden influir en los resultados de encuestas?

¿Porque es importante comprender las variables cuantitativas y cualitativas al momento de analizar datos?

Se implementó la actividad número 1, llamada “identificar la variable” en una sesión de clases diseñada para mejorar la comunicación y el análisis de problemas cualitativos y cuantitativos entre los estudiantes del grado sexto de la institución educativa León XIII, del municipio el Peñol (Antioquia). Desde el inicio, el objetivo principal fue crear un ambiente donde los estudiantes pudieran expresarse claramente durante las discusiones, identificar las causas subyacentes de los problemas planteados y proponer soluciones fundamentadas en contextos reales.

Primero, se organizó la sesión para introducir los objetivos del día, donde se explica la identificación de las variables, la importancia de la comunicación efectiva que facilitará el análisis profundo de los ejercicios expuestos durante las 2 horas que durará la sesión de clase,

pues la etapa inicial es crucial para establecer expectativas claras y asegurar que los estudiantes comprendan los objetivos y las preguntas plasmadas como objetivos de la actividad.

Para asegurar que la actividad fuera adecuada a las necesidades educativas de los estudiantes del grado sexto, se seleccionó cuidadosamente los problemas acordes y ejercicios impresos que se realizaron con ayuda de la gamificación para solucionarlos durante la clase, se optó por ejercicios con elementos de gamificación, diseñados específicamente para ser desafiantes pero alcanzables para el grupo, lo cual no solo mantuvo su interés, si no también les permitió aplicar los conceptos teóricos a situaciones prácticas, fomentando así el aprendizaje significativo.

Además de todos los factores importantes, la distribución del espacio también fue pensada de manera estratégica que permitiera la participación activa de estos jóvenes, se organizaron mesas en grupos pequeños de cuatro alumnos para que se presentara la interacción entre ellos. Esta disposición promovió la colaboración y el intercambio de ideas durante las discusiones grupales, lo cual fue fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas y de análisis. El tiempo asignado para la sesión fue crucial para ayudar a la programación de las actividades y permitir el éxito de la propuesta pedagógica, planifíco cuidadosamente cada fase de la actividad para asegurar que el tiempo fuera suficiente para la resolución de ejercicios y discusiones grupales y la reflexión final. La distribución de tiempo permitió a los estudiantes explorar a fondo cada problema y desarrollar soluciones fundamentadas, sin sentirse apresurados ni abrumados.

Referente a toda la propuesta pedagógica y la estrategia de evaluación, se diseñó un enfoque formativo que estuvo integrado de manera natural en toda la sesión. En las discusiones grupales, se observan las interacciones de los estudiantes, como se comunicaban y cómo se

analizaban los problemas, también se hicieron revisiones de los ejercicios impresos completados para evaluar su comprensión y aplicación de los conceptos discutidos (variables cualitativas y cuantitativas). Esta estrategia no solo permitió medir el progreso individual, si no también llevo a cabo la identificación de áreas a fortalecer y oportunidades de mejora para cada estudiante.

La implementación de la actividad se alinea con los aprendizajes esperados porque permitió a los estudiantes practicar habilidades de comunicación y análisis, y aplicarlas en situaciones reales. Estos problemas o ejercicios elegidos se diseñaron específicamente para fortalecer las competencias clave y preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y profesionales futuros, pero también basados en encuestas de tercera sesión de clase.

Todos los recursos didácticos utilizados formaron un papel fundamental en los objetivos de aprendizaje que se pretendían alcanzar, estos ejercicios impresos con ayuda de la gamificación no solo captaron el interés de los estudiantes, sino también proporcionaron contextos prácticos y relevantes para la aplicación de los conceptos teóricos, lo cual ayudo a consolidar su comprensión y facilito el aprendizaje activo y participativo durante toda la sesión de clase. En retrospectiva, considero que los recursos didácticos fueron adecuados y efectivos para el propósito planeado, contribuyendo significativamente al ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo que deseaba crear, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y practicas necesarias para el éxito académico y profesional.

En la segunda sesión de clase se llevó a cabo una actividad llamada “salpicón de datos” en la institución educativa el Peñol, una sesión innovadora y dinámica con los estudiantes de sexto grado. Esta actividad se diseñó con el objetivo de integrar la gamificación en el aprendizaje de variables cualitativas y cuantitativas, lo que permitió que los estudiantes logaran identificar el tipo de variables y colorear cuadros según la variable requerida. Además, se incluyó una

encuesta grupal la cual se trataba sobre elegir la fruta favorita, donde los estudiantes evaluaron y seleccionaron la mejor opción entre 5 frutas propuestas.

La sesión comenzó explicando los conceptos de variables cualitativas y cuantitativas, además de hacer un recuento de la actividad realizada en la sesión de clase número 1, se diseñó un material didáctico, los estudiantes identificaron y colorearon cuadros según las variables asignadas y una respectiva encuesta sobre la fruta favorita. Todo lo diseñado consideró las necesidades educativas específicas, por eso se seleccionaron ejemplos y problemas relevantes y comprensibles para su desarrollo cognitivo y habilidades matemáticas, la gamificación se usó para mantener su interés y motivación porque se venían manejando métodos educativos tradicionales, asegurando un ambiente propicio para el aprendizaje activo y participativo.

Los materiales didácticos, que incluían cuadros para colorear y materiales de apoyo visual, se distribuyeron para que cada grupo tuviera acceso fácil y claro a los recursos necesarios, la distribución del espacio se organizó de la manera en que se realizó la primera sesión, que nos dejó presenciar un buen funcionamiento, facilitando la colaboración y la discusión entre los estudiantes durante el desarrollo de la actividad, promoviendo la interacción y el intercambio de ideas, mejorando su comprensión de los conceptos presentados. Además, el tiempo asignado para cada fase de la actividad fue planificado meticulosamente para garantizar que se cubriera todos los aspectos de manera efectiva, se reservó tiempo suficiente para la introducción de conceptos, la aplicación práctica a través de la gamificación y la realización de la encuesta grupal. Esta gestión del tiempo fue importante que permitiese a los estudiantes trabajar de manera concentrada y reflexiva en cada parte de la actividad, maximizando su aprendizaje y participación.

Por eso la estrategia de evaluación se diseñó para formativa y centrar los procesos de pensamiento crítico y análisis de datos. Durante la actividad se observó activamente las interacciones que iban presentando los estudiantes, como aplicaban los conceptos aprendidos y como colaboraban en la resolución de problemas. Además, se evaluó las respuestas en la encuesta grupal para identificar la comprensión de conceptos y la habilidad para argumentar y justificar decisiones, pero también es válido decir que en los resultados de la encuesta se manejaron ejercicios de suma, resta, división y multiplicación para determinar el porcentaje de las frutas elegidas. También logramos que la estrategia de evaluación fuese acorde con lo planeado, ya que permitió medir no solo el conocimiento adquirido, sino también las habilidades de comunicación, colaboración y pensamiento crítico desarrolladas durante la actividad. Esto asegura una evaluación integral del progreso de los estudiantes hacia los objetivos educativos establecidos que se pretendían llegar.

Esta implementación respondió a los aprendizajes esperados al proporcionar a los estudiantes oportunidades significativas para aplicar y practicar habilidades matemáticas y de análisis de datos en un contexto relevante y motivador, los alumnos no solo mejoraron su comprensión de variables y datos, si no también fortalecieron sus habilidades de trabajo en equipo y toma de decisiones. Dicha estrategia de evaluación permitió identificar claramente el logro de la competencia al observar cómo los estudiantes aplicaban conceptos matemáticos para analizar y resolver problemas con datos reales, pero también donde la encuesta que se realizó de manera grupal proporciono un buen resultado sobre la capacidad para argumentar y justificar decisiones basadas en datos recopilados.

Durante la intervención, se promueve la participación equitativa de los estudiantes, asegurando que cada uno contribuye al análisis y discusión, fomento un ambiente inclusivo

donde todos los estudiantes se sintieron motivados y apoyados para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos, ya que los recursos didácticos utilizados, como los cuadros para colorear y la encuesta grupal, fueron fundamentales para el logro del aprendizaje esperado, y no solo facilitaron la comprensión de conceptos abstractos y la aplicación de habilidades matemáticas.

En la sesión de trabajo con los niños del grado sexto en el área de las matemáticas, se encontró un punto crucial de la actividad llamada “Encuestas a la Presidencia”, esta actividad tenía como objetivo aplicar conceptos previamente aprendidos sobre variables cualitativas y cuantitativas en un contexto práctico y significativo para los estudiantes. Desde el inicio, la planificación considero cuidadosamente las necesidades educativas de los participantes para asegurar que alcanzaran el aprendizaje esperado. Se sabía que para lograr esto, era fundamental involucrar a los estudiantes de manera activa y aplicar conceptos teóricos basados en situaciones reales, con ayuda de la gamificación como herramienta innovadora. Por ello, se diseñaron dos tipos de encuestas: una para explorar aspectos relevantes y otra para determinar las preferencias de los estudiantes respecto a quien les gustaría elegir el presidente de su salón de clases.

Para facilitar la implementación de la actividad, se organizó el espacio para promover la interacción entre los estudiantes y esto les permitió realizar las encuestas eficientemente. Dichas áreas se asignaron para cada fase de la actividad: desde la recolección de datos hasta la discusión de resultados que aseguraran que los estudiantes estuviesen organizados y enfocados en las tareas asignadas. Pues el tiempo también fue crucial, a través de una planeación cuidadosa, se distribuye el tiempo de manera equitativa entre la realización de las encuestas, el análisis de datos y la discusión de resultados. Esto fue fundamental para responder a las necesidades

educativas de los estudiantes, ya que les permitió participar activamente en todas las etapas del proceso sin sentirse apresurados o abrumados.

En cuanto a la estrategia de evaluación, se diseñaron criterios claros y relevantes que permitieron medir tanto la comprensión de los conceptos matemáticos como las habilidades para aplicarlos en situaciones prácticas. La evaluación no solo se centró en los resultados numéricos de las encuestas, sino también en la capacidad de los estudiantes para interpretar y justificar sus elecciones. Durante la implementación, se observa como los estudiantes se involucran activamente en la actividad, discutiendo con entusiasmo quien debería representarlos como presidente del salón de clase, esto los hizo reflexionar sobre sus acciones como facilitador promoviendo aprendizaje esperado de manera dinámica, didáctica y pedagógica, se fomentó un ambiente donde los estudiantes se sintieron motivados a participar, expresar sus opiniones y aplicar lo aprendido de manera significativa. Por ello, los recursos didácticos seleccionados fueron fundamentales en el aprendizaje esperado, desde la realización y formulación de la encuesta con preguntas claras y accesibles, con la gamificación plasmando un gráfico que permita visualizar los datos recolectados, y cada recurso se seleccionaron para facilitar la comprensión y aplicación de los conceptos matemáticos en contextos reales.

En retrospectiva, se considera que la implementación fue exitosa porque no solo cumplió con los objetivos educativos establecidos, sino que también permitió a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico y matemático mientras participaban activamente en el proceso de elección, esta experiencia no solo le enseñó sobre variables y estadísticas, sino también sobre democracia y responsabilidad cívica en un entorno escolar. En conclusión, todas las sesiones se diseñaron y ejecutaron respondiendo a las necesidades educativas de los estudiantes, promoviéndose un aprendizaje activo y significativo aplicando conceptos

matemáticos con un enfoque integrado que fortaleció su comprensión académica y fomento el desarrollo de habilidades sociales y cívicas fundamental para su crecimiento integral.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La investigación acción pedagógica supone que el docente además de ser docente en el aula que orienta la aprehensión de un conocimiento, debe cuestionarse por las problemáticas que se presentan dentro de su práctica que dificultan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como docente formando futuros profesores de educación básica, se han adoptado estrategias basadas en la investigación-acción y la sistematización de experiencias para enriquecer el proceso formativo de los estudiantes, un enfoque que busca mejorar la práctica pedagógica y fomentar una reflexión crítica y continua sobre las acciones educativas.

Teniendo clara esta concepción se realiza un diagnóstico en los estudiantes del grado 6° de la I.E León XIII, observando que los alumnos presentan dificultad para seguir instrucciones de forma efectiva, para lo cual se diseñaron una serie de secuencias didácticas en las cuales las tres fueron llevadas a la práctica, evidenciando que los alumnos si tienen altos índices de inteligencia y logran aprender muy rápido pero así mismo, muchos trabajan primero sin conocer el propósito de lo que realizan motivo por el cual preguntan insistentemente sobre que deben realizar, los resultados obtenidos fueron diversos y reveladores. Se demostró un aumento significativo en su capacidad reflexiva sobre su propia práctica, integrando teorías pedagógicas con experiencias prácticas de enseñanza. El compromiso y motivación por parte de los estudiantes al sentirse participes activos en la construcción de su aprendizaje y desarrollo profesional los llevo a tener buenos resultados en la puesta en práctica.

Una fortaleza notable fue la capacidad de facilidad debates reflexivos y la integración efectiva de la teoría con la práctica. Esto permitió a los estudiantes conectar los conceptos aprendidos en clase con situaciones reales de enseñanza. Sin embargo, se identificó las necesidades de mejora en la provisión de retroalimentación específica y oportuna para cada

estudiante, así como en la diversificación de estrategias de evaluación que abarquen diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia. Para lograr optimizar la práctica pedagógica, se planeó implementar sesiones estructuradas tanto a nivel grupal como individual, utilizando distintas herramientas con ayuda de la gamificación, guías y rubricas digitales que faciliten una evaluación continua y formativa. Además, se explora la integración de nuevas tecnologías educativas que puedan enriquecer las experiencias de aprendizaje y promover la participación activa de los estudiantes en actividades colaborativas.

Todas las acciones implementadas favorecieron al logro del aprendizaje al proporcionar oportunidades significativas para la aplicación práctica de conocimientos teóricos, los estudiantes mostraron un mayor dominio de las estrategias pedagógicas y una mejora en la adaptación de sus prácticas educativas según las necesidades específicas de sus contextos de enseñanza.

José Martí en el año 1880, dedujo luego de analizar lo puesto en práctica y consideró que los estudiantes lograron aprendizajes como, escuchar de manera asertiva, seguir un paso a paso para realizar una acción final, trabajar de manera independiente y grupales sabiendo que en sus primeros ejercicios presentarían algunos errores, entendiendo que ellos deben hacerlo (pág.237).

El proceso de enseñanza pretende desarrollar conductas metacognitivas, potenciar niveles altos de comprensión y de control del aprendizaje por parte de los alumnos.

La reflexión guiada y la retroalimentación constante fueron elementos claves que influyeron positivamente en los resultados de aprendizaje de los estudiantes, su capacidad para identificar y resolver problemas pedagógicos se fortaleció, contribuyendo así a un aprendizaje más profundo y significativo. Por ello, se considera que los factores esenciales para esta práctica

son, primeramente, que se le enseñe temas relevantes, dejar que los alumnos aprendan aun equivocándose y no distraerse, ni considerarlos solo receptores sino protagonistas importantes para que el proceso sea mejor, realizar trabajos personalizados cuando se amerite y comunicar las debilidades a sus padres para que puedan ayudar a reforzar los aprendizajes, todos estos puntos fueron relevantes durante la investigación y de realizar una búsqueda de información y de la reflexión de cómo lograr que los estudiantes sean autónomos y sientan motivación por su aprendizaje, el aprendizaje autónomo es “la autorregulación del aprendizaje, se considera un proceso clave para desarrollar la competencia de aprender a aprender” (M, 2017, pág. 57)

Durante la implementación, se destacaron diferencias significativas entre los estudiantes en términos de estilos de aprendizaje y niveles de competencia previos, esta diversidad enriqueció las discusiones y promovió un aprendizaje colaborativo. Las dificultades surgieron principalmente en la gestión del tiempo y en la necesidad de equilibrar el contenido teórico con las prácticas educativas, se recomienda establecer un marco temporal más flexible que permita adaptaciones según las necesidades emergentes, así como fortalecer la formación continua del equipo docente en estrategias de enseñanza innovadoras.

La investigación se centra en como la integración de investigación – acción y la sistematización de experiencias puede mejorar la practica pedagógica, es fundamental resaltar la importancia de la reflexión crítica y la investigación continua como pilares fundamentales para el desarrollo profesional de los futuros docentes, pues desde el rol docente, se destaca la planificación didáctica como un proceso estratégico que asegura la coherencia entre los objetivos educativos y las actividades de enseñanza - aprendizaje. La planeación permite anticipar desafíos potenciales y adaptar las estrategias pedagógicas según las necesidades específicas de los estudiantes y del contexto educativo.

Se considera que la planeación didáctica es esencial para garantizar la efectividad y el impacto positivo de las intervenciones educativas, proporciona un marco estructurado para la implementación de estrategias educativas coherentes y significativas, facilitando así el logro de los objetivos de aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes. La planeación es indispensable en la práctica pedagógica porque asegura la calidad y la efectividad del proceso educativo, permite a los docentes establecer metas claras, diseñar actividades pertinentes y evaluar de manera continua el progreso de los estudiantes. Además, fomenta la reflexión constante sobre las prácticas educativas y la mejora continua de las enseñanzas.

La integración de la investigación – acción y la sistematización de experiencias en la práctica pedagógica ha sido fundamental para el desarrollo profesional y personal de los estudiantes y para el propio crecimiento del futuro docente. Con el enfoque reflexivo y crítico, se han logrado identificar las áreas de mejora y establecer acciones concretas para optimizar las intervenciones educativas en el futuro, la planificación didáctica, esencial para garantizar la efectividad y la coherencia en la enseñanza, promoviendo un aprendizaje significativo y transformador.

Conclusiones

La comprensión de las variables cualitativas y cuantitativas son aprendizajes para fortalecer cada día en el aula y que se aplican en un ambiente familiar como en el entorno social que los rodea, no es que ellos trabajen solos, sino que reconozcan sus habilidades, sus capacidades, dejarlos ser ellos mismos orientando la tutoría, lo que los lleva a reconocer las posibilidades de sus conocimientos para generar nuevos conocimientos.

A partir de este proyecto se logró evidenciar que la planeación didáctica fue correcta para el desarrollo del aprendizaje de la comprensión de lectura, pues permitió que los estudiantes trabajaran de manera independiente, iniciando desde la interpretación de una instrucción clara y precisa, antes de iniciar una actividad con preguntas como ¿Qué hay que hacer?

En el desarrollo del proyecto se detectó que, aunque los estudiantes avanzaban poco a poco, se fueron presentando falencias que con ayuda de la tutoría se fortaleció, pues aunque se compilaron estrategias para fortalecer el aprendizaje de variables cualitativas y cuantitativas, se hizo notorio que faltaban aún más por implementar y en ese orden de ideas una de las dificultades fue no contar con más tiempo para la investigación, pese a que se lograron cambios en las prácticas educativas con conocimiento de una clase, teoría y práctica.

Desde los resultados tanto positivos como negativos de esta propuesta se proyectará seguir implementando e investigando actividades y estrategias pedagógicas que permitan fortalecer el aprendizaje de la comprensión de las distintas variables de los niños que cursan el grado sexto (6°) en la I.E León XIII. Finalmente es significativo saber la importancia de las prácticas durante la ejecución del proyecto sustentando las opiniones de los docentes implicados y padres de familia y la sistematización de la experiencia y diarios pedagógicos.

Referencias Bibliográficas

- Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). *Rol del docente investigador desde su práctica social*. Open this document with ReadSpeaker docReader. Revista Scientific, 5(15), 106-128.
- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação, 15(esp4).
- Alarcón, E. C. & Guzmán, M. L. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*.
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74.
- M. T. (2010). *La comprensión lectora: revisión teórica desde la perspectiva cognoscitiva, conductual e interconductual*. En Fuentes, M. T., Irigoyen, J. J. & Mares, G. (Edits.), Tendencias en psicología y educación (pp. 128-166). México D.F., México: Red Mexicana de Investigación en Psicología Educativa.
- Fonseca, L., Migliardo, G., Simian, M., Olmos, R. y León, J. A. (2019). *Estrategias para Mejorar la Comprensión Lectora: Impacto de un Programa de Intervención en Español*. Psicología Educativa, 25 (2), 91-99.
- Rosas, R., Escobar, J. P., Ramírez, M. P., Meneses, A., y Guajardo, A. (2017). *Impacto de una intervención basada en ordenador en niños chilenos con riesgo de manifestar dificultades lectoras*. Revista Infancia y Aprendizaje, 40(1), 158-188.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

evidencias estrategia realizada

<https://1drv.ms/f/s!AnYtzPG3ZEBIjwB9eItL8YIT2Kz1?e=NTHhAV>