



TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO REFUERZO
PEDAGÓGICO PARA UN APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO.

MODALIDAD COMPLEXIVO: PORTAFOLIO REFLEXIVO

AUTOR:

ADELITA ALEXANDRA LINO SUÁREZ

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

COORDINADORA DE TITULACIÓN: Mabel González Cogliano

Octubre, 2022

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO REFUERZO PEDAGÓGICO PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Durante la pandemia del COVID 19 la educación cambió de manera radical, debido a muchos factores que afectaron el aprendizaje de los estudiantes como; por ejemplo: el acceso a clases virtuales, el inadecuado uso de herramientas tecnológicas, el bajo índice de participación, entre otras. En todo ese lapso, se empezó a observar falencias en el desarrollo de diversas actividades, por lo que, es fundamental que se aplique con los estudiantes el refuerzo pedagógico empleando actividades lúdicas que tenga como objetivo crear en el estudiante un aprendizaje significativo y que este a su vez pueda adaptar esa enseñanza al contexto en el que se encuentra teniendo en consideración las distintas formas de aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Cabe recalcar que existen varias opiniones acerca del porqué la educación ha ido bajando notoriamente su nivel de efectividad, su nivel de efectividad, en varias instituciones. Longás, Civís y Riera (2013) plantean que el fracaso escolar se genera especialmente por la incapacidad que tiene la escuela y los docentes para integrar a todos los estudiantes a nivel sociocultural y socioeconómicos. Esto hace referencia a que existen factores que no permiten que los estudiantes puedan acceder completamente a un aprendizaje significativo debido a que, existen un conjunto de necesidades (vivienda, red social, cultura, etc.) que inciden de manera negativa en el desarrollo de los infantes y muchas veces la escuela no puede adaptarse a estas situaciones por falta de recursos o iniciativa de los docentes en la situación actual. Por ende, si no se logra un adecuado manejo e implementación de estrategias con los estudiantes, se podrá evidenciar en cada uno de los cursos un bajo índice en los ritmos de aprendizaje de los niños afectando así su proceso educativo, ya que, no podrán cumplir con sus tareas y no lograrán profundizar en temas que no comprendieron. ¿Y cómo sabemos que un estudiante no logró sus objetivos en clases?, pues se lo hace a través de las evaluaciones bien sean estas formativas o sumativas de esa forma se conoce quienes necesitan mejorar; aunque, durante la pandemia fue difícil conocer si los estudiantes realmente aprendían, dado que las evaluaciones eran virtuales muchas veces en plataformas educativas donde el docente no podía visualizar al estudiante. Con el paso del tiempo se optó por mejorar la estrategia evaluativa a través de proyectos, portafolios, casos, etc., pero, si bien los

chicos sacaban buenas notas sus capacidades cognitivas, reflexivas, argumentativas y pensamiento crítico eran deficientes.

Por tal motivo, para ir mejorando esta problemática dado que los estudiantes ya ingresaron a la presencialidad y cuentan con muchos vacíos, se busca implementar con ellos el refuerzo pedagógico mediante actividades lúdicas para ir optimizando poco a poco el proceso de enseñanza – aprendizaje. El objetivo principal del refuerzo pedagógico es desarrollar en los estudiantes habilidades que le permitan alcanzar los logros académicos de manera individual y grupal teniendo en consideración todas las áreas específicas en función de sus debilidades, de esa manera se puede planificar y desarrollar actividades acordes a la problemática (Córdova, Flores y Vives, 2021).

Ahora bien, durante mi práctica docente siempre he tratado de no limitarme en el empleo de metodologías, por lo que creo que, en la educación es esencial crear planificaciones que estén adaptadas a las necesidades de los estudiantes de una manera innovadora, dinámica y llamativa que me permita identificar durante su ejecución que los estudiantes estén adquiriendo un aprendizaje significativo y productivo en su formación, del mismo modo, considero que el empleo de las evaluaciones ayudan al docente a verificar si los alumnos están alcanzando las destrezas necesarias, dado que esta es una herramienta utilizada para valorar los conocimientos y habilidades de los niños de distintas maneras, no sólo enfocándose en lo que se recepta sino también en como este puede resolver un problema dentro del contexto en donde vive.

Por ello, dentro de mi proceso de formación académica vi materias que me sirvieron de mucho para poner en práctica en mi entorno laboral, mejoras con relación a la problemática planteada. Por ejemplo:

Con la materia Aprendizaje activo y constructivismo se puede comprender mejor el aprendizaje que se le brinda a los estudiantes tanto en clases como a la hora de ofrecer un refuerzo pedagógico, dado que estos modelos de aprendizaje están basados en la experiencia y cómo el estudiante procesa la información. En otras palabras, tomando en consideración la problemática, existe un proceso que el docente debe de seguir para lograr que los estudiantes tengan una optima enseñanza, donde se inicia con la fase de experiencia previa del individuo, luego se pasa a la fase de reflexión para poder llegar a la contextualización de información y de ahí pasar a la última fase que es la aplicación de los aprendizajes; en cada una de estas fases uno como docente debe de emplear diferentes recursos para generar un

buen ambiente en el aula y la motivación de los estudiantes, de esa forma el refuerzo pedagógico va a ser más efectivo (Córdova, Flores y Vives, 2021).

Del mismo modo, la materia Educación y diversidad me permitió generar ideas para aplicar con los estudiantes que pueden presentar algún tipo de NEE (Necesidad Educativa Especial), es decir, estudiantes que tengan problemas en el desarrollo de habilidades concretas (lectura, escritura, etc.) o aquellos que por alguna razón no puedan progresar en el campo educativo, bien sean estas, estudiantes en situaciones de riesgo, con problemas socioeconómicos, culturales, con dificultades cognitivas, emocionales, entre otras (Calucho Herrera, 2018). Por lo que es recomendable el empleo de los refuerzos pedagógicos que estén ajustado a todas las necesidades antes mencionadas, a tal punto que uno como docente pueda trabajar activa y efectivamente para alcanzar las exigencias de la educación formal y superar los obstáculos creados a lo largo del tiempo en pandemia.

Así mismo, la materia La evaluación del aprendizaje en una pedagogía activa me sirvió para actualizar las diversas formas evaluativas que puedo aplicar con mis estudiantes en los distintos niveles y situaciones. Cabe recalcar, que la evaluación que se realiza del proceso de enseñanza y de los resultados obtenidos del curso ayuda a mejorar tanto la educación brindada diariamente como la que se da en los refuerzos pedagógicos, a su vez permite ajustar las metodologías a las necesidades que presenta cada alumno. Por ejemplo, se puede utilizar como evaluación la rúbrica (formativa – sumativa), la observación, entrevista, pruebas de rendimiento, entre otras, las cuales se aplican de distintas formas para obtener un resultado positivo (González et al., 2020).

Dentro del refuerzo pedagógico las evaluaciones no necesariamente tienen que ser monótonas, memorísticas con pruebas estructuradas, sino más bien se espera que generen en el infante un pensamiento crítico, donde este además de aprender los contenidos de manera diferente y significativa, también los pueda interpretar, discutir u opinar acerca de ellos acerca de ellos.

Por otro lado, en relación con la planificación, la materia de Diseño instruccional fue una guía que me ayudó a comprender mejor los tipos de interacción que existen dentro del ambiente educativo cuando hay un aprendizaje activo, las cuales se pueden poner en prácticas a través del uso de herramientas tecnológicas (plataformas educativas, wikis, foros, etc.). Belloch (s.f.) menciona que, hay que enfatizar que existen dos modelos dentro de este diseño que son importantes para los estudiantes,

que son el modelo de ADDIE y ASSURE. Estos son considerados modelos interactivos y constructivistas, ya que, ayudan mucho cuando se está trabajando de manera virtual. Ahora bien, como la educación actual ha vuelto a la normalidad se pueden seguir empleando actividades educativas virtuales (clases – refuerzos) con este tipo de estructura, dado que, estos modelos bien empleados potencian las habilidades y conocimientos de los estudiantes de manera significativa.

Por último, la materia de Innovaciones pedagógicas dirigidas al aprendizaje activo me brindó estrategias que puedo utilizar en mis clases, una de ellas es el aprendizaje por Gamificación. Esta herramienta similar a los juegos incluye mecánicas como: puntos, rankings, insignias, reglas de juego etc., es muy eficiente ya que se lo puede utilizar de manera constante, para provocar en el estudiante una retroalimentación positiva, además incentiva a la ejercitación y la práctica (Calucho Herrera, 2018). Al emplear este tipo de estrategia en los refuerzos pedagógicos estamos brindándole al estudiante una enseñanza espontánea y funcional, dado que, ellos lograrían alcanzar distintas destrezas como: razonar, descubrir patrones, desarrollar operaciones, comunicar sus ideas y mucho más (García, 2017). Todo esto lo puedo realizar dentro de un ambiente dinámico donde el estudiante busque superarse a sí mismo y cumpla con los objetivos educativos para que pueda nivelarse y seguir a la par con sus compañeros.

Ribelles (2019) plantea que los juegos también son una estrategia que ayudaría mucho para que los infantes alcancen un óptimo aprendizaje, pero recalca que hay que mantener el juego como una novedad, dado que si el mismo patrón de clase se repite constantemente los estudiantes acabarían aburriéndose. Esto quiere decir que, uno como docente tiene que ser innovador y buscar juegos que sean llamativos, pero a la vez educativos para que el aprendizaje fluya de manera constante donde todos a la vez puedan tener un aprendizaje significativo.

Como resultado de todo este proceso de análisis, experiencia y vivencias dentro de la maestría pude comprender más a fondo la problemática planteada en este trabajo, en el cual, gracias a todas las explicaciones, conceptos, trabajos, entre otros, se brindó la información necesaria para determinar cual es la solución más práctica que puedo emplear con mis estudiantes si fuera el caso de que ellos necesiten el refuerzo pedagógico en la materia que imparto. No se toma la problemática como un tema difícil, sino más bien, como un reto que uno como docente debe de examinar para

comprobar cuál sería la metodología más factible para ejecutar, teniendo presente las ventajas y desventajas de utilizar una estrategia innovadora.

LINK AL SITE DEL PORTAFOLIO REFLEXIVO

A continuación, comparto el link al site de mi portafolio reflexivo:

<https://sites.google.com/casagrande.edu.ec/portafolioadelita-lino/reflexi%C3%B3n>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Belloch, C. (s.f.). Diseño Instruccional. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Calucho Herrera, M. C. (2018). *El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los aprendizajes* [Tesis de Maestría. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. UASB-DIGITAL. <http://hdl.handle.net/10644/6379>
- Córdova, C. O., Flores, C. E., y Vives, M. A. (2021). Refuerzo pedagógico: estrategia para el mejoramiento del aprendizaje. *MAPA. Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 5(22). <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/270>
- García Ochoa, A. M. (2017). *Refuerzo Escolar una manera práctica de fortalecer el conocimiento* [Tesis de pregrado. Universidad Francisco José de Caldas, Bogotá]. Biblioteca UDFJC. <http://hdl.handle.net/11349/12959>
- González, V., Sierra, R., & Sosa, K. P. (2020). Rúbrica. In M. Sánchez Mendiola & A. Martínez González (Eds.), *EVALUACIÓN del y para EL APRENDIZAJE: instrumentos y estrategias* (pp. 109–125). CODEIC - UNAM.
- Longás Mayayo, J., Civís Zaragoza, M., y Riera Romaní, J. (2013). Refuerzo escolar e inclusión educativa: propuesta teórico-práctica a partir de la experiencia de apoyo al éxito escolar del programa CaixaProinfancia. *Revista de Educación Inclusiva*, 6(2). <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/184>
- Ribelles Collado, O. (2019). *El juego y las actividades lúdicas como refuerzo educativo y su aplicación en el aula de Griego I* [Tesis de Maestría. Universidad de Valencia]. Archivo digital. https://www.academia.edu/39775901/El_juego_y_las_actividades_l%C3%BAdicas_como_refuerzo_educativo_y_su_aplicaci%C3%B3n_en_el_aula_de_Griego_I

ANEXOS

ANEXO 1

SESIÓN DE INICIO Y ENSAYO REFLEXIVO

PORTAFOLIO REFLEXIVO

ADELITA ALEXANDRA LINO SUÁREZ.

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO REFUERZO PEDAGÓGICO PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Durante la pandemia del COVID 19 la educación cambió de manera radical, debido a muchos factores que afectaron el aprendizaje de los estudiantes como, por ejemplo: el acceso a clases virtuales, el inadecuado uso de herramientas tecnológicas, el bajo índice de participación, entre otras. En todo ese lapso se empezó a observar falencias en el desarrollo de diversas actividades, por lo que, es fundamental que se aplique con los estudiantes el refuerzo pedagógico empleando actividades lúdicas que tenga como objetivo crear en el estudiante un aprendizaje significativo y que este a su vez pueda adaptar esa enseñanza al contexto en el que se encuentra teniendo en cuenta las distintas formas de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Cabe recalcar, que existe una gran variedad de actividades lúdicas que se pueden utilizar en el aula. Cabe recalcar, que existe una gran variedad de actividades lúdicas que se pueden utilizar en el aula.

ANEXO 2

FICHA DESCRIPTIVA DE APRENDIZAJE ACTIVO Y CONSTRUCTIVISMO



DISEÑO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE.

UNIDAD CURRICULAR



RUBRICA PARA ENSAYO INDIVIDUAL				
Tema del ensayo: Aportes del constructivismo a la educación.				
Nombre: Adelita Lino				
CATEGORÍA	100% - 90%	80% - 70%	Menos de 70%	CALIFICACIÓN
Introducción 2 puntos	Expone claramente el propósito del ensayo y su posición. Atrae la atención con algún hecho, cita o pregunta.	Incluye introducción, pero el propósito del ensayo y tema requiere clarificarse. Atrae la atención pero no está conectado al tema.	Incluye introducción no relacionada al tema. No incluye introducción.	1.5 Introduce el tema pero no declara.
Desarrollo de ideas 4 puntos	Expone argumentos en relación al tema presentado. Los argumentos se apoyan en los conceptos y textos revisados durante el curso. Se presenta un análisis crítico del tema. Puede incluir reflexiones o experiencias personales.	Se mencionan los temas del curso, pero no los explícitos. Se usan conceptos relacionados, pero no relevantes al tema. No hay un análisis crítico sobre el tema.	No se presentan los conceptos centrales. No se evidencia comprensión de los temas estudiados. El texto trata de otros temas no relacionados a lo tratado en el curso.	3 Se mencionan algunas ideas relacionadas pero no hay una argumentación ordenada al respecto.
Conclusión 2 puntos	Se presenta una conclusión con las principales ideas expuestas en el ensayo y sus implicaciones.	Se presenta una conclusión pero las ideas no proceden del ensayo sino que se trata un tema distinto.	No presenta una conclusión o esta no es clara sobre el tema que trata.	1
PENALIZACIONES				
Estilo de escritura	No se penaliza Párrafos bien estructurados y organizados en oraciones coherentes entre sí.	Menos 1-2 puntos Los párrafos son bien estructurados. Intenta usar los términos académicos.	Menos 3-5 puntos Los párrafos son excesivamente largos, sin división de oraciones.	-0.5



Ideas principales aprendidas con este trabajo

A través de este trabajo pude identificar temas importantes que son esenciales dentro de la educación de los infantes relacionado a las distintas plataformas virtuales, dado que el área de informática no cuenta con una base o modelo donde se detallen las unidades curriculares a enseñar.

Por ello, se buscó información que me ayudó a crear una guía de trabajo dentro de la materia de informática, debido a que puedo realizarle las debidas modificaciones para obtener resultados positivos los cuales harán que la materia se entienda de una mejor manera.

De la misma manera este tipo de guía no solo puede ser implementado dentro de la materia de informática sino mas bien se pueda adaptar a las demás asignaturas por ende estos serán factibles y provocara un gran progreso dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por último, este trabajo mejoro mi calidad como docente debido a que voy progresando junto a los cambios que va incorporando el sistema educativo actual lo cual es productivo y enriquecedor porque así puedo ayudar y guiar a más colegas a que sean parte del cambio.



Dificultades o desafíos, relacionadas con el contenido y/o ejecución de este trabajo

Una de las dificultades que existió al momento de realizar este trabajo está enfocada en toda la información que se recolecto, dado que, fue muy amplia, extensa, compleja y requería de mucho análisis para elegir aquella que diera buenos resultados en la enseñanza de los estudiantes.

Por otro lado, se tiene como desafío la ejecución de este trabajo ya que, al instante de emplearla dentro del curso se puede generar confusión, dado que, muchas veces lo planificado no sale como se esperaba y los estudiantes en ese momento no podrían cumplir con todos los objetivos planteados para esa materia teniendo así bajos resultados académicos.

ARCHIVO FINAL DE UNIDAD CURRICULAR



ANEXO 3

FICHA DESCRIPTIVA DE EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD



PLANIFICACIÓN DESDE EL ENFOQUE DUA

EDUCACIÓN Y DIVERSIDAD

Planificación de clase DUA

Trabajo grupal, no más de 5 personas por grupo.

1. Planifiquen una clase empleado el enfoque del Diseño Universal de Aprendizaje. Puede utilizar el siguiente [formato](#) para planificar su clase.

2. Deben considerarse los 3 principios del DUA y vincularse los componentes de la planificación con los principios/ pautas/ puntos de verificación (revisar carpeta "Recursos DUA").

3. Debe incorporar en su planificación una estrategia de diversificación de la



Ideas principales aprendidas con este trabajo

A través de este trabajo puede aprender nuevas formas de organizar mis clases si llegase el caso de brindarle educación a niños con necesidades educativas especiales, brindándoles a ellos las mismas oportunidades de aprender que los demás.

Del mismo modo, al realizar este tipo de planificación nos ayuda a los docentes a poder crear metodologías que atiendan todas las necesidades de los estudiantes de manera inclusiva, equitativa y de calidad.

Así mismo, sabiendo elegir bien los objetivos, destrezas, indicadores y diversas opciones didácticas se puede transformar la educación de los alumnos donde ellos estén motivados por su aprendizaje.

Por último, con este trabajo se crea la forma de que la educación sin más sea flexible donde se adapten todas las fortalezas de los estudiantes y sus necesidades para eliminar cualquier obstáculo que se presente a lo largo de su educación.



Dificultades o desafíos, relacionadas con el contenido y/o ejecución de este trabajo

Uno de los desafíos que se presentan al momento de realizar esta estructura y organización es no poder saber si se van a obtener resultados positivos a quienes se lo apliquen, pero se espera que ayuden de una u otra manera dentro del aprendizaje de los estudiantes.

Del mismo modo, al realizar este tipo de planificación se deben de tener en consideración a todos los estudiantes sin que se sientan aislados, por eso se trabaja mucho con la parte inclusiva. Aunque, puede ocurrir casos en donde un cierto porcentaje de estudiantes no le generen resultados positivos, por lo que habría que modificar la planificación.

ARCHIVO FINAL DE PLANIFICACIÓN DESDE EL ENFOQUE DUA

PLANIFICACIÓN DESDE EL ENFOQUE DUA

La docente de Cuarto Año de EGB tiene a su cargo un grupo de 40 estudiantes, de los cuales dos son estudiantes con necesidades educativas especiales (intelectual: ciego y v. de habla). Algunos escritores trabajan solos, mientras que otros en parejas. Lo cierto es que se cuenta un equipo

ANEXO 4

FICHA DESCRIPTIVA DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA



PROPUESTA EVALUATIVA:

Rúbrica analítica

Lista de cotejo - Observación

La evaluación del aprendizaje en una pedagogía activa



LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN UNA PEDAGOGÍA ACTIVA

CONSIGNA PARA EL TRABAJO DE LA ASIGNATURA

Antonio Navio Gámez

Abril, 2022

La asignatura la evaluación del aprendizaje en una pedagogía activa enmarcada en la Maestría en Educación de la Universidad Casa Grande supone la realización de una tarea supervisada que se entregará con posterioridad a las sesiones presenciales a través del aula Moodle de la Maestría. Fecha de entrega: 21 de mayo de 2022 (hasta las 23:59 h.) en

Ideas principales aprendidas con este trabajo

A través de este trabajo pude comprender a mayor profundidad la utilidad de los diversos tipos de evaluación que se pueden emplear para conocer el avance de mis estudiantes y me ayudo a diferenciar en qué momentos evaluativos (diagnostica – formativa – sumativa) tienen un mayor impacto.

Del mismo modo, aprendí a como elaborar correctamente dos instrumentos evaluativos (rúbrica – lista de cotejo) que me va a permitir ver el progreso del estudiante durante este proceso lo cual me servirá para ver las falencias y lograr mejorar en ese aspecto, de esa manera estaría dejando a un lado la parte tradicional donde sólo la evaluación se enfoca en la calificación.

Uno como docente debe de verificar y escoger el tipo de evaluación más factible para sus estudiantes, es decir, aquella que pueda probar sus destrezas, habilidades cognitivas, desempeño, conocimientos, entre otros, para comprobar si están aprendiendo adecuadamente.

Por último, este trabajo me permitió planificar adecuadamente una evaluación donde se deben de seguir unas determinadas pautas que me ayudarán a ejecutar este instrumento de una manera correcta e innovadora.

Dificultades o desafíos, relacionadas con el contenido y/o ejecución de este trabajo

Uno de los desafíos que se presentaron con la ejecución de este trabajo estuvo encaminada en la elección de nuevos instrumentos evaluativos que al emplearlas en el aula de clases generen resultados positivos y no solamente hablando de una calificación, sino más bien, resultados que reflejen en el estudiante un crecimiento en sus habilidades tanto cognitivas, actitudinales y más que nada en su pensamiento crítico – reflexivo.

Del mismo modo, para elegir correctamente se tuvo que analizar un sinnúmero de instrumentos y determinar cuál funcionaría dentro del curso elegido, aunque se debió tener presente que puede existir un porcentaje de error al ejecutarlos, pero si eso ocurriese se puede modificar siempre y cuando no afecte el proceso educativo de los educandos.

ARCHIVO FINAL DE PROPUESTA EVALUATIVA: Rúbrica analítica y Lista de cotejo - Observación



ANEXO 5

FICHA DESCRIPTIVA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO



DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO



Diseño Instruccional Dentro del Aprendizaje Activo



ENSAYO

El ensayo, tiene como finalidad:

- afianzar los aprendizajes del curso, desarrollar en el maestrante competencias de



Ideas principales aprendidas con este trabajo

A través de este trabajo descubri dos métodos sumamente importantes los cuales van a influenciar de manera positiva dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, de la misma manera, ambos ofrecerán los mismos resultados en las distintas modalidades que ofrece la institución.

Así mismo, estos métodos deben ser socializados con los estudiantes para que tengan una idea de la manera en la cual van a hacer empleos y así poder despejar sus dudas para que por lo consiguiente se pueda realizar un trabajo en conjunto y reforzar la relación entre docente – alumno.

Por otro lado, se evidenció que la estructura de cada uno de estos métodos es diferente, uno contiene pocas características a diferencia del otro, aunque sabiéndolos manejar pueden generar óptimos resultados.

Por último, ambos métodos son sumamente factibles cuando son utilizados en las distintas plataformas virtuales de aprendizaje, debido a que, buscan la vía más viable para su socialización, en algunos casos los docentes los pueden colgar en las plataformas para que los educandos puedan ver la forma en la que se va a trabajar durante el ciclo escolar.



Dificultades o desafíos, relacionadas con el contenido y/o ejecución de este trabajo

Uno de los desafíos que se presentaron durante este trabajo esta encaminado en la elección de los dos modelos establecidos dentro del diseño instruccional, que, aunque sean factibles cada uno tiene su función por lo que es difícil conocer si el modelo elegido va a ser útil para todos los cursos o hay que variarlos.

Así mismo, si se trabajan con la tecnología y se quiere aplicar estos modelos pueden generar en varios estudiantes resultados negativos, ya que, hay situaciones donde los infantes no tienen acceso a internet por lo que el docente se vería en la obligación de buscar otros métodos para trabajar.

ARCHIVO FINAL DE DISEÑO INSTRUCCIONAL DENTRO DEL APRENDIZAJE ACTIVO



ANEXO 6

FICHA DESCRIPTIVA DE INNOVACIONES PEDAGÓGICAS DIRIGIDAS AL APRENDIZAJE ACTIVO



INNOVAC

educaLAB moocintef

GAMIFICACIÓN EN EL AULA

NIVEL 5 – Prototipo de un proyecto gamificado

Actividad de evaluación entre pares (P2P): Se pide un prototipo

Actividad de evaluación por pares

La rúbrica contiene las directrices para la evaluación de tu propio trabajo, así como del trabajo del resto de participantes de cara al sistema de revisión por pares.

Las rúbricas son una guía para ayudarte a reflexionar sobre tu proceso de aprendizaje, debatir con el resto de participantes o tu comunidad y mejorar continuamente, ya que tanto la reflexión sobre tu propio trabajo como la revisión del trabajo de los compañeros y compañeras te permitirá aprender cosas nuevas.

La rúbrica de esta tarea contiene 4 criterios de evaluación evaluados en una escala del 1 al 4 de la siguiente manera:

(1) Falta o no aplicable
(2) Sigue trabajando en ello



Ideas principales aprendidas con este trabajo

A través de este trabajo aprendí a poder realizar la planificación de una manera más factible siguiendo paso a paso lo que establece cada uno de los ítems para la elaboración de su contenido.

De la misma manera mejore mi capacidad de búsqueda y selección de información para poder adaptar la planificación acorde a las distintas necesidades de los estudiantes y así poder obtener mejores resultados.

Además, dentro de la planificación se puede optar por incorporar distintas estrategias, metodologías, recursos y materiales didácticos, ya que, de esta manera podré innovar mi forma de enseñar a mis estudiantes haciendo así mis clases productivas en conocimientos.

Por último, este tipo de diseño inverso trata de cambiar la estructura del proceso educativo que de cierto modo facilitaría la enseñanza impartida por el docente.



Dificultades o desafíos, relacionadas con el contenido y/o ejecución de este trabajo

Uno de los desafíos que encontré con este trabajo es la reorganización de la planificación actual, ya que, se está cambiando por completo su estructura y empleo, por lo que es difícil conocer si los estudiantes van a aprender de mejor manera los contenidos antes de ejecutar esta estrategia, por lo que primero se lo ejecuta para ver los resultados.

Del mismo modo, un factor en contra dentro de aplicación de la planificación es el tiempo ya que si en cada una de las etapas no ejecutamos todo dentro del tiempo establecido pues no se podrá alcanzar los indicadores de éxito establecido tanto por mí como docente y mis alumnos.

ARCHIVO FINAL DE INNOVAC

Nombre de la asignatura:
Ciencias Naturales

Tema de unidad/clase:
Ser humano y salud.
Tema: El cuerpo humano y las funciones vitales.

A quién está dirigido (estudiantes de qué nivel):
La siguiente propuesta está dirigida para los estudiantes del sexto Año de Educación General Básica de la escuela Leonardo W. Barry, con un total de 30 estudiantes en el paralelo, cuentan con una edad entre 10 a 11 años y cada una de sus aulas están implementadas con proyectores.