

Universidad Siglo21



Trabajo Final de grado. Plan de Intervención

Licenciatura en Educación

Línea temática: Modelos de aprendizajes innovadores: Los recursos didácticos y las TIC, como promotoras del aprendizaje significativo.

Tema: La TIC como recurso motivador para mejorar el rendimiento académico en alumnos del ciclo básico del Instituto IPEM N°193.

Problema: Mejorar el interés y la motivación del alumno por los contenidos áulicos.

Alumno: Moreno Raúl Alejandro.

DNI: 35518600

VEDU: 06597

Tutor: Sandra Del Valle Soria.

Escuela: Instituto I.P.E.M. N°193 José María Paz.

San Miguel de Tucumán, Julio del 2020

Índice

Resumen	2
Introducción.....	4
Línea Temática.	6
Datos generales de la Escuela:.....	6
Historia Institucional:	7
Misión	8
Visión.....	8
Valores:.....	8
Objetivos:.....	8
Perfil del egresado	9
Población:	9
Planteamiento del problema:	9
Objetivos General.....	11
Objetivo específico:	11
Marco Teórico	13
Actividades.	25
Nombre del bloque: El aprendizaje basado en problemas: Las Sociedades y los espacios Geográficos.....	34

Instrumento de Evaluación para el primer bloque.	52
Nombre del Bloque II: El aprendizaje colaborativo: Lápices al centro.....	58
Instrumento de evaluación:	67
Bloque N°3 La gamificación	69
Instrumento de evaluación	78
Diagrama de Gantt.....	80
Recursos.	82
Presupuesto:.....	82
Evaluación:	83
Resultados esperados.....	84
Conclusión.....	85
Referencias Bibliográficas.....	88

Resumen

El presente trabajo de intervención plantea el uso de metodologías activas a través de las TIC, en los aprendizajes de las Ciencias Sociales de estudiantes de primer año. Actualmente incorporar estrategias motivacionales que permitan despertar en el alumno aprendizajes no solo de forma integral, sino también de impartir la enseñanza de acuerdo a las necesidades reales del estudiante presenta una mejor calidad de los aprendizajes. Es por ello que se plantea como objetivo general desarrollar un programa de metodologías y estrategias activas a través de las TIC, que permitan presentar actividades motivadoras desde técnicas tales como el aprendizaje basado en problema, el aprendizaje colaborativo y la gamificación; favoreciendo habilidades cognitivas, de cooperación, comunicación, creatividad y resolución de problemas.

El programa se divide en una capacitación previa a los docentes y tres bloques en una modalidad aula-taller, el primero se enfoca más en el aprendizaje cognitivo para la resolución de situaciones problemáticas, el segundo también trabaja los aprendizajes, pero desde la cooperación y el tercero desde lo lúdico como instancia de evaluación global de los contenidos impartidos en el segundo bloque.

Se concluye que la consumación del programa no solo disminuye la desmotivación e interés del alumno por los contenidos áulicos, sino que también a su vez disminuye el índice de bajo rendimiento académico y fracaso escolar.

Palabras claves: Innovación - Metodologías Activas – Motivación - Aprendizaje significativo.

Introducción

La educación y las instituciones educativas atraviesan un proceso de reorientación con el objetivo de adaptarse a los desafíos y demandas actuales. De ahí que se ponga en entredicho el modelo tradicional que se viene desarrollando desde hace muchos años. Por tanto, vale la pena reflexionar si las actuales instituciones educativas son realmente idóneas para la sociedad del siglo XXI (Murillo, 2009). Es por ello que el nuevo desafío para un docente es que debe tener la flexibilidad para enfrentar a un grupo de estudiantes que cuentan con más información disponible y que se cuestiona no sólo el carisma para decidir prestarle su atención, sino que quieren encontrar sentido a todo lo que vive y más dentro del aula de clases. Es entonces cuando el rol del educador toma sentido y se convierte en alguien que incita al cambio de estado pasivo a activo, de receptividad donde prima la motivación por razonar y pensar por sí mismo. Según Cháves, “los alumnos deben lograr un pensamiento proyectual, para así organizar su pensamiento y ser una persona útil en la sociedad”. (2014).

En el sistema educativo actual se debe dar gran importancia la implementación de las metodologías activas a través de las TIC, tales como el ABP, el aprendizaje colaborativo, la gamificación, entre otras, dentro del aula como herramienta de apoyo del docente ya que los mismos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho, por lo que están íntimamente ligados a la actividad y rol activo de parte del alumno. Estos recursos se presentan como un factor necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenidos, pudiendo así desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje planificadas previamente por el docente, facilitando de forma dinámica la comunicación entre profesor y alumnos, alumnos y actividad y alumno con su par, logrando una forma totalmente

enriquecedora de aprendizaje. El modelo de aprendizaje activo se postula como uno de los medios más efectivos entre la relación del docente y el estudiante, apto para diseñar e implementar proyectos en donde pueda prevalecer una participación dinámica, activa y significativa en los estudiantes y su conocimiento. Por lo tanto, estos recursos tienen que estar acorde al contexto educativo para que sean efectivos.

En el Instituto IPEM N°193 José María Paz, estas prácticas áulicas basadas en modelos de aprendizajes innovadores propiciarán un aprendizaje de calidad que posibilitara afrontar la desmotivación y la falta de interés por los contenidos áulicos que caracteriza al estudiante de hoy. Además, una propuesta de aprendizajes desde las metodologías activas basadas en las TIC y donde pone al alumno como protagonista del proceso, permiten abordar con éxito la enseñanza de espacios curriculares considerados como complejos por parte de los alumnos, tales como las ciencias sociales. Dicha Institución presenta un porcentaje, durante el transcurso del año escolar, de un total de 52 estudiantes de primer año en el turno tarde: El 15% (8 estudiantes) registra abandono; el 6% (3 estudiantes) se sostiene con escolaridad asistida. En relación con el rendimiento académico: Se presentan en el caso del área de las Ciencias Sociales un porcentaje superior al 35% de estudiantes que desaprobaron. Estas son las razones fundamentales de este proyecto de intervención, ya que la finalidad del Instituto IPEM N°193, es brindar una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores que favorezca, en general, la realización personal y, en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores.

Línea Temática.

Actualmente las TIC, incrementaron a un ritmo sin precedente en el campo educativo. Sin duda, hasta la actualidad, no se podría entender el proceso de enseñanza aprendizaje sin ellas, debido al poder motivador que transmite tanto en el estudiante como en el docente. (Amores-Valencia, 2019). De este modo trabajar el interés y la motivación de los alumnos ante el desarrollo de contenidos a través de las TIC es una estrategia muy enriquecedora para el Instituto I.P.E.M N°193 en donde se observa que hay un bajo rendimiento académico en alumnos del primer año del ciclo básico con un porcentaje superior al 35%, en materias desaprobadas, lo cual afecta las trayectorias escolares de estos alumnos.” ...” (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 12 p.176-178 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Es por ello que trabajar este enfoque permite a la Institución procurar un cambio regulado en la cantidad y cualificación de los apoyos, ayudas, estrategias, vías, metodologías, acciones didácticas y recursos para la enseñanza-aprendizaje, lo que puede involucrar aspectos tan diversos como la esfera motivacional, que tiene el reto de lograr manifestaciones creativas en la solución de los problemas en la práctica pedagógica, como garantías de atención a la diversidad de alumnos que aprenden. (EcuRed, 2019). Según Jordi Díaz Lucea nos dice que “los recursos didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente” (Blanco, 2012, p.5).

Datos generales de la Escuela: Nombre de la escuela: **I.P.E M. N.º 193 José María**

CUE (Clave Única de Establecimiento): **142233-0 EE 03107070**

Dirección postal: **Vélez Sarsfield N.º 647**

Localidad: **Saldán.**

Departamento: **Colón.**

Provincia: **Córdoba.**

E-mail: ipem193josemariapazsaldan@gmail.com.

Historia Institucional: En 1965, por acción de un grupo de vecinos y representantes de la Municipalidad, se logró concretar la idea de fundar una escuela secundaria, con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes, que terminaban la escuela primaria y emigraban a Córdoba o a La Calera para continuar sus estudios. En 1966, se da el nombre del instituto, José María Paz, en relación con el caudillo cordobés. En ese momento funcionaba como escuela privada y en 1988 la profesora Susana Baudracco de Gadea durante esa gestión, la paso al orden provincial. En 1988, se implementó la Ley Federal de Educación N.º 241951. A partir de esta transformación educativa, la DEMES determinó la creación del CBU (Ciclo Básico Unificado), con tres años de duración, y del CE (Ciclo de Especialización), con orientación en Economía y Gestión de la Organizaciones, Especialidad Turismo, Hotelería y Transporte. En 1995, la escuela se trasladó a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield. Entre 2003-2004, la directora trabajó en la formulación del PEI, donde intervinieron todos los integrantes de la comunidad educativa. En el 2017, la escuela se vio afectada por la discontinuidad de la entrega de equipos de Conectar Igualdad y deterioro de estas al no contar con el mantenimiento adecuado. Los actores que componen la comunidad educativa señalan que ha sido un despropósito finalizar el programa Conectar Igualdad y el proyecto de mejora, ya que contribuían significativamente a la trayectoria de los estudiantes dentro de la institución escolar. Es por tal motivo que se señala que la ausencia del programa debilita la mejora de

los aprendizajes de los jóvenes, como lo expresa la directora de la institución” ...”
 (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 4 p.83-95. Recuperado
<https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).

Misión: Se asume la responsabilidad de dar una formación integral y permanente de sus educandos, brindando herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio enmarcado en la educación en valores.” ...”
 (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 7 p.119 recuperado de
<https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Visión: Se busca tratar de afianzar el compromiso social, la comprensión de conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social, abordada de manera interdisciplinaria. También busca la realización personal y, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad en estudios superiores.” ...” (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 8 p. 120 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>

Valores: Se sostiene valores básicos y universalmente reconocidos, tales como la tolerancia, la cooperación, la participación, la libertad para expresar, vivenciar ideas y la solidaridad, y así promover la formación y el ejercicio de prácticas ciudadanas.” ...” (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 6 p.103 -104 recuperado de <http://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).

Objetivos: Están asentados en la inclusión como: Fortalecer el seguimiento de las trayectorias escolares de los estudiantes para lograr que las completen y reforzar la

capacitación docente. Propiciar el mejoramiento de las estrategias pedagógicas didácticas que permitan promover el desarrollo de las capacidades y fortalecer las trayectorias escolares brindando apoyo con tutorías y la tercera materia para realizar seguimiento a los egresados y que puedan lograr su titulación. También optimizar los canales de comunicación y disminuir el porcentaje de repitentes en el CB, mejorando el sistema.” ...” (UES21. (2019). Plan de intervención. Modulo 0. Lección 11 p.142 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

Perfil del egresado: La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. Tienen orientación en Turismo y en Economía y Gestión.” ...” (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 8 p.120 recuperado de <http://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).

Población: El I.P.E.M. N° 193 José María Paz, actualmente asisten a ella (644) alumnos y (97) docentes distribuidos en la Institución en dos turnos –mañana y tarde.” ...” (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 2 p.4 recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

Planteamiento del problema:

Según Díaz-Barriga (2013) “La incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera de cómo se puede construir y consolidar un aprendizaje significativo”. (Hernandez, 2017). En

el Instituto IPEM 193 José María Paz, el directivo y docentes se muestran comprometidos con su trabajo para brindar a los jóvenes la posibilidad de poder tener una buena educación. En palabra de la directora Susana Giojalas plantea una preocupación que hay con respecto a los alumnos, que es la falta de interés por los contenidos áulicos, ella considera que, si bien los medios tecnológicos y toda la parte informática que hay dentro de la escuela para estar al alcance de la globalización, le quita interés al alumno por el aprendizaje áulico, y a veces es como que tiene mucho más importancia la información que puede aportar un teléfono que la propia palabra del docente. (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 14. Entrevista Susana Giojalas. Directora de la Escuela I.P.E.N 193). Por otra parte, en su PEI, en la concepción del currículum y evaluación, desde su formato, los docentes coinciden en un inconveniente, que es la falta de recursos y la escasa incorporación de las TIC al contexto áulico.” ...” (UES21.Plan de intervención. Modulo 0. Lección 13 P.231 recuperado desiglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1).

De acuerdo con lo analizado en la entrevista a la directora y lo observado en el PEI, se plantea como problemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorar el interés y motivación de los contenidos áulicos en los alumnos del primer año del ciclo básico que son los que se encuentran en un mayor riesgo pedagógico por su bajo rendimiento académico (observado en su PMI). La causa principal; es la escasa incorporación de las nuevas tecnologías a las planificaciones didácticas.

En base a ello debemos replantearnos, en cuanto al alumno ¿De qué manera le brindamos los contenidos curriculares para el desarrollo de capacidades y habilidades en la resolución de problemas y el pensamiento crítico? Como docentes ¿Desde dónde nos posicionamos para dar una enseñanza conductista o constructivista sobre el aprendizaje? Desde el nuevo

paradigma de la educación donde impera la tecnología ¿empleamos nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje en base a las TIC teniendo en cuenta las necesidades del alumno?

Objetivos General.

- ❖ Desarrollar un programa en el que converjan, metodologías y estrategias activas basadas en las TIC, con el propósito de mejorar la motivación y el interés de los estudiantes del primer año del área de Ciencias Sociales y así aumentar el rendimiento académico.

Objetivo específico:

- ❖ Incrementar las competencias para el pensamiento crítico, la comunicación y resolución de conflictos a través del aprendizaje basado en problemas (ABP).
- ❖ Elaborar un conjunto de actividades que permitan mejorar la atención e implicancia del conocimiento por medio del aprendizaje colaborativo.
- ❖ Aplicar una propuesta didáctica en la que se trabaje la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Justificación.

Demasiados alumnos en todo el mundo están atrapados en un círculo vicioso de bajo rendimiento y desmotivación, que les hace seguir obteniendo calificaciones bajas y perder aún más su compromiso con la escuela, lo que es peor, un bajo rendimiento en la escuela, tiene consecuencias a largo plazo, tanto en el individuo como en la sociedad. Cuando una gran porción de la población carece de habilidades básicas en educación, el crecimiento económico de un país a largo plazo se ve amenazado. (OCDE, 2010 p.3).

Este plan de intervención se realiza fundamentalmente en el Instituto IPEM N°193 José María Paz, porque busca mejorar la motivación e interés del alumno en un nuevo contexto educativo, donde los beneficios y las herramientas que el estudiante demanda son diferentes a los que generalmente se presentan en una clase. Es por ello que es necesario plantear nuevas metodologías y estrategias activas, para mejorar el rendimiento académico y evitar el fracaso escolar, ya que es una problemática que preocupa y ocupa profundamente a toda la comunidad educativa. También este plan se realiza para que el estudiante procese la información de una manera diferente y efectiva, los conocimientos, habilidades y aptitudes.

Grandes autores como el pedagogo Sir Ken Robinson (2009) “hacen hincapié en el cambio que necesitan las escuelas en el siglo XXI, en una sociedad tan sumamente dinámica como la actual, tener a un joven sentado durante horas sin poder interactuar, descubrir, compartir; únicamente atendiendo a una lección magistral es absolutamente antinatural”. Es por ello que esta intervención es útil porque busca generar cambios significativos en el aula, pues se busca dejar de lado la educación tradicional de tal forma que se modifique el pensamiento de que el estudiante, es una caja vacía que necesita ser llenada o alimentada con el conocimiento. Por este motivo su relevancia radica en que, a partir de nuevas metodologías activas, los estudiantes reflexionaran sobre lo aprendido, de tal forma que puedan adquirir habilidades, como analizar, evaluar y generar criterios argumentativos que permitan sustentar su opinión frente a un tema determinado, es decir, desarrollar las competencias para un pensamiento crítico y reflexivo.

Los beneficios que trae esta intervención, es que promueve en el aula nuevas formas de enseñar y aprender, tales como el aprendizaje basado en problemas, la indagación, el aprendizaje colaborativo y la gamificación, que serán garantía de éxito, promoviendo un

curso más participativo, con un clima mucho más agradable donde los alumnos se sentirán motivados y predispuestos a aprender, convirtiendo la experiencia de aprendizaje en un proceso mucho más gratificante tanto para el docente como para el alumno.

De esta forma recibir una enseñanza que considere y valore los intereses del alumnado, ritmos y posibilidades de aprendizaje, y que atendiendo a sus características individuales, sociales y culturales; como así también a participar reflexiva y críticamente en su proceso de aprendizaje, a acceder a conocimientos y experiencias que le permitan integrarse creativamente en la sociedad y al reconocimiento y valoración del esfuerzo personal y colaborativo, es un derecho contemplado en la ley 9870 de los principios generales y fines de la educación en la provincia de Córdoba, en su artículo 12 derechos y deberes del alumno.

Marco Teórico

Este plan de intervención surge a raíz de observaciones realizadas en el Instituto IPEM N°. 193 José María Paz, en donde se evidencian la relativa importancia de aplicar nuevas estrategias metodológicas en el proceso motivacional de los alumnos del primer año del ciclo básico.

Según Cabero, “las nuevas demandas de la sociedad de la información y la comunicación han sumergido al sistema educativo actual en un proceso de cambio y adaptación. La innovación metodológica en el currículum educativo propone cambios significativos respecto a las metodologías”. (Cabero, J.2005. p, 34,77). De acuerdo a lo planteado por el autor los cambios metodológicos se convierten en un vehículo por medio del cual los estudiantes aprenderán conocimientos, habilidades y actitudes, es decir, desarrollan competencias a través de la motivación. Por lo tanto, las nuevas metodologías como el aprendizaje por

problema, la indagación, el aprendizaje colaborativo y la gamificación, combinadas de manera adecuada con las TIC reflejan un aumento de interés y motivación por parte del alumnado.

La Motivación Escolar.

Una mirada estrecha acerca de lo que se ha conceptualizado como motivación de los aprendizajes nos enuncia un procedimiento meramente técnico que se circunscribe al inicio de la actividad. Al respecto Nérci menciona: “En nuestras escuelas, la motivación viene siendo considerada como inicial, tanto es así que los planes de clases, antes de presentar el desenvolvimiento de la materia, colocan el ítem: motivación. Asistiendo a clases, se advierte que, al comienzo, se lleva a cabo la tarea, el intento, de motivar la lección. Motivar para iniciar la clase. Pero después de eso, nada más. Y es usual que, momento más tarde, la clase caiga en un verdadero punto muerto” (Nérci, 1991:209). Por este motivo los procesos de enseñanza-aprendizaje en una clase o plan de clase no deben ser solo técnico, sino que deben tener en cuenta el factor afectivo, ya sea directa o indirectamente en todo el proceso. Además, la motivación debe darse en todo momento. Inicio-desarrollo-fin, dado que el aprendizaje es un proceso que se da en la interacción docente-alumno y contenido.

Por otra parte, Woolfolk se refiere a la motivación enfatizando que” ...motivar a los estudiantes hacia objetivos apropiados es una de las tareas críticas de la docencia”.

(Woolflok, 1996:329-330). A la vez, expone que la motivación se define por regular un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.

Coincidiendo con Woolfolk, Barón se refiere a la motivación como “...los procesos internos que sirven para activar, guiar y mantener la conducta” (Barón, 1997:270). Agrega

que la motivación es” ...el proceso interno inferido que activa, guía y mantiene la conducta a lo largo del tiempo” (Barón, 1997:271).

Tomando en cuenta lo que expresan los autores, se puede observar que la motivación es un proceso natural en el ser humano, relacionado con los procedimientos y experiencias llevadas a cabo dentro y fuera del contexto escolar, que a su vez requieren un esfuerzo simultáneo entre profesor y estudiante, con expectativas a promover un aprendizaje significativo, que permitirán hacer que los contenidos sean de fácil comprensión para los alumnos o que por lo menos se interesen por ellos.

Motivación y Metodologías Activas.

Según los autores, López, Valentín & Gonzales-Tablas (2012) “Las metodologías deben tener un justo grado de complejidad, para evitar una carga cognitiva completa y, por ende, la pérdida de la motivación: La motivación y la autonomía son dos de las características más importantes del aprendiz”. (Tablas Sastre, 2016.p66). Por este motivo para tener un buen éxito y desempeño en la clase se debe plantear estrategias metodológicas acordes al nivel intelectual del alumno para alcanzar la motivación e interés por los contenidos académicos, de lo contrario no podrá estructurar esos conocimientos a su esquema cognitivo para procesar la información.

Al proceso de adquirir habilidades, actitudes, conocimientos o valores a través del estudio se lo conoce como aprendizaje. La experiencia o la enseñanza, originan un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías hacen que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo. (Baro, 2011 p 1-2). Por este motivo, se puede afirmar que la educación depende del estilo de

enseñanza del docente, su metodología o forma en que se presenta el conocimiento y la forma de aprendizaje del alumno y como procesa la información.

Cualquier sistema de educación debe tener en cuenta estos factores. Las metodologías activas constituyen una forma interesante de presentar el conocimiento y dar respuesta de qué, cómo, cuándo, y dónde enseñar. (Baro, 2011. p8)

¿Qué enseñar? Se basan en los contenidos de los que el alumno aprende en el aprendizaje significativo. Se trate de seleccionar una gama amplia de contenidos, con el fin de que los alumnos puedan tener una gran variedad de contenidos a elegir. (Baro, 2011.p8). De acuerdo al autor, los contenidos han de ser presentados de forma variada para que los alumnos presten atención de manera diferencial a las distintas partes del material didáctico, para mejorar la comprensión de los contenidos aprender.

¿Cómo enseñar? Según Baro (2011.p8) ... “la forma más adecuada de enseñar es, facilitar la manipulación del material objeto de conocimiento, de forma que el alumno pueda descubrir a través de la elaboración y transformación de ese material”. Es decir, que los estudiantes deben estudiar a través de un aprendizaje por descubrimiento guiado por el docente que tiene lugar durante la exploración motivada por la curiosidad de un contenido.

¿Cuándo enseñar? “Las metodologías activas abogan por una flexibilización en los tiempos de aprendizaje de los alumnos. Tienen muy en cuenta que los ritmos de aprendizaje son diferentes para cada alumno, pero al mismo tiempo, se atienen a los condicionantes clásicos de espacio, tiempo y agrupamiento de las aulas tradicionales en nuestro sistema. El problema de la individualización de ritmo de aprendizajes se soluciona desde las metodologías activas con una serie de actividades de refuerzo y apoyo que se superponen a las actividades

programadas apoyándose en la elaboración de un material específico adaptado a las nuevas necesidades de los alumnos con más necesidades de atención especial”. (Baro, 2011.p8). De esta forma se considera que las metodologías activas se adaptan a cada alumno de acuerdo a su ritmo de aprendizaje, ya que no todos los alumnos aprenden de la misma forma, es por ello que al momento de enseñar es necesario tener en cuenta las cualidades de los estudiantes y su ritmo de comprensión.

¿Dónde enseñar? “Las metodologías activas consideran cualquier espacio como educativo siempre que contenga los estímulos necesarios para el aprendizaje y así conseguir los objetivos propuestos. Dado que los alumnos aprenden gracias a la manipulación de su entorno, cualquiera es válido si es lo suficientemente rico”. (Baro, 2011.p8-9). De este modo podemos agregar que es los espacios en el aula se pueden modificar para poder así trabajar en grupos, usar los espacios comunes de las escuelas como así también virtuales y entre otros, es por este motivo que podemos considerar que las metodologías activas tienen la ventaja respecto a los modelos tradicionales de ser más adaptables y flexibles a los espacios institucionales.

Tipos de metodologías activas: Las metodologías activas son “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleguen al aprendizaje” (Labrador y Andreu 2008). Es decir, que estas metodologías activas son procesos pedagógicos interactivos que fortalecen las competencias del estudiante, con el fin de que sea él quien encuentre la solución por medio de un análisis crítico y uso previo de los conocimientos adquiridos.

Los nuevos modelos metodológicos son el instrumento a través del cual los alumnos aprenden no solo conocimientos, sino también actitudes y habilidades, desarrollando así aptitudes. Esto quiere decir, que no solamente existe un único camino, sino que nos advierte de lo positivo de combinar diferentes metodologías activas como estrategias para aumentar el interés y motivación del estudiante.

Algunas de las metodologías de las cuales se trabajará en este plan de intervención son:

Aprendizaje por indagación. De acuerdo con Dewey (1916), “los problemas estudiados deben tener una relación directa con la experiencia de los estudiantes y deben estar dentro de su nivel intelectual y académico para, de esta forma, fomentar que los estudiantes se conviertan en aprendices activos en buscas de sus propias respuestas”. Siguiendo a Dewey se considera que este tipo de aprendizaje se produce cuando el estudiante puede atribuir un significado al contenido con el que se enfrenta, es decir, que los nuevos significados construidos no solamente dependen del conocimiento previo, sino también dependen de la propia actividad de aprendizaje y sentido que el alumno le atribuye al mismo.

Aprendizaje basado en problemas (ABP).

Concepto según, Barrows, (1986) define el ABP, como “un método de aprendizaje basado en usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. En esta metodología los protagonistas del aprendizaje son los alumnos, que asumen la responsabilidad de ser parte activa en el proceso. Según Prieto, (2006) defendiendo el enfoque de aprendizaje activo señala que “el aprendizaje basado en problemas representa un estrategia eficaz y flexible que, a partir de lo que hacen los estudiantes, se puede mejorar la calidad de su aprendizaje en aspectos muy diversos”. De acuerdo al aporte de estos autores

concluimos que el ABP, ayuda al estudiante a que se convierta en responsable de su propio aprendizaje, desarrolle habilidades y competencias, asumiendo un papel protagónico en la construcción de su propio conocimiento.

Características del ABP.

En palabras de Exley y Dennick (2007), el ABP implica un aprendizaje activo, cooperativo, centrado en el estudiante, asociado con un aprendizaje independiente muy motivado. Veamos un poco más detenidamente alguna de sus características principales:

- Responde a una metodología centrada en el alumno y en su aprendizaje. A través del trabajo autónomo y en equipo los estudiantes deben lograr los objetivos planteados en el tiempo previsto.
- Los alumnos trabajan en pequeños grupos (autores como Morales y Landa (2004), Exley y Dennick (2007), de Miguel (2005) recomiendan que el número de miembros de cada grupo oscile entre cinco y ocho), lo que favorece que los alumnos gestionen eficazmente los posibles conflictos que surjan entre ellos y que todos se responsabilicen de la consecución de los objetivos previstos. Esta responsabilidad asumida por todos los miembros del grupo ayuda a que la motivación por llevar a cabo la tarea sea elevada y que adquieran un compromiso real y fuerte con sus aprendizajes y con los de sus compañeros.
- Esta metodología favorece la posibilidad de interrelacionar distintas materias o disciplinas académicas. Para intentar solucionar un problema los alumnos pueden (y es aconsejable) necesitar recurrir a conocimientos de distintas asignaturas ya

adquiridos. Esto ayuda a que los estudiantes integren en un “todo” coherente sus aprendizajes.

Tomando en cuenta estas características, según estos autores, se propone y promueve un modelo curricular funcional, actualizando y dirigido para lograr la formación de los estudiantes, haciéndolos aptos y capaces para desenvolverse en todos los ámbitos de la vida. Se trata ante todo de un enfoque integrador basado en actividades que fomentan la reflexión, el pensamiento complejo, la cooperación y la toma de decisiones, que giran en torno al afrontamiento de problemas auténticos y significativos. Desde este punto de vista, los usos más relevantes de la metodología de aprendizaje basado en problemas, con sus variantes y modalidades, residen en la posibilidad de estimular no sólo la adquisición de conocimiento disciplinario, sino de promover habilidades complejas.

Aprendizaje Colaborativo.

El aprendizaje colaborativo puede abordarse desde la perspectiva del enfoque constructivista social, cuya premisa central es que el aprendizaje es una experiencia de carácter fundamentalmente social, donde el lenguaje es la herramienta base para mediar tanto en la relación profesor-alumno como, en la relación entre compañeros. (Barros & Verdejo, 2001). Según Ovejero el aprendizaje cooperativo es simple: nada más lejos de la realidad, todo aprendizaje colaborativo o cooperativo implica mucho trabajo antes de poder llevarlo a cabo. “El aprendizaje colaborativo ayuda a incrementar la calidad de vida dentro del aula, el rendimiento de los alumnos y su habilidad de pensamiento crítico, así como su bienestar y su éxito a largo plazo. Pero no es fácil implementarlo” (Ovejero, 1990, p.164). Conforme a lo abordado por los autores es necesario reflexionar sobre la importancia del aprendizaje

colaborativo como herramienta para facilitar la comunicación, la cooperación y la inclusión social de los alumnos.

De acuerdo a Cabrera, (2008)” plantea que el rol del docente debe ser activo. En ocasiones éste puede considerar que su participación solo debe ocurrir al momento de construir los grupos y distribuir las tareas a realizar, siendo esto en el aprendizaje colaborativo una postura errónea debido a que la participación considerada de esta forma no es sinónimo de generar los espacios para el aprendizaje colaborativo o incentivar adecuadamente a los alumnos para que apliquen este método. El rol del profesor es activo en términos de que debe generar espacios o momentos de reflexión, discusión y debate entre los miembros del grupo, clarificando las dudas y dando su opinión, generando un ambiente de interacción en donde haya intercambios que apunten a la construcción de conocimientos y logros de metas en conjunto”. Partiendo de lo establecido por el autor debemos considerar que el rol del docente no es solo intervenir en determinados procesos, sino que debe poner en marcha la actividad colaborativa, teniendo en cuenta la necesidad de proporcionar espacios en el aula para que el estudiante trabaje en equipo y él como docente, pueda hacer observaciones e ir sistematizando la información para poder retroalimentar a todos los grupos.

Una técnica dentro del aprendizaje colaborativo es “lápices al centro” que según autores como Pujolàs Maset y Breto Gracia (2008) “explican que para poner en práctica esta estructura el profesor tiene que repartir unas actividades a cada equipo, lo lógico es que haya el mismo número de actividades que de alumnos. A continuación, cada miembro se hace responsable de una actividad. Para iniciar el trabajo, todos los alumnos deben dejar los lápices en el centro de la mesa, esto significa que es tiempo para poder dialogar con los compañeros. En primer lugar, el responsable de la actividad número uno se encarga de leerla al resto de

sus compañeros. Entre todos tiene que decidir cuál es la mejor forma para resolver la actividad a través del diálogo. Una vez que han llegado a un acuerdo, todos los alumnos tienen que redactar de forma individual la solución a la que han llegado de forma grupal. Para ello, tienen que tomar sus respectivos lápices, señal de que tienen que guardar silencio”. Estos autores afirman que trabajando con esta técnica se consigue que los alumnos hagan las actividades en cooperación con el resto de compañeros. Si el docente entregara las actividades y no explicara esta técnica, probablemente se repartirían las actividades y cada uno haría un ejercicio sin ningún tipo de cooperación por lo tanto no serviría ni tendría ningún efecto en los alumnos esta técnica. Un ejemplo de ella lo podemos visualizar a través de este video por alumnos de la institución IES ÍTACA de 1 año. <https://www.youtube.com/watch?v=nmjELIihLOM>.

La Gamificación

Según Roblizo, Sánchez y Cózar (2015.p15) “la gamificación es una metodología que ayuda a mejorar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje dando respuestas a las necesidades educativas de los alumnos. Consiste en el uso de los planteamientos y las bases que sustentan los juegos y las actividades lúdicas en otros contextos ajenos al propio juego”. En este caso, los docentes planifican la sesión y fomentan la motivación de los estudiantes que se sienten estimulados por la actividad a desarrollar. Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados.

La competencia dentro de la Gamificación.

Otro punto a destacar es el sentido de competencia. Es importante entender la competitividad en el aprendizaje como un elemento positivo ya que como nombra Ocampo, (2018) “La competitividad positiva es aquella que asume que los errores no son malos, sino que nos enseñan a superarnos a nosotros mismos, y que no hay que esforzarse por vencer siempre sino por mejorar e intentar hacer más”.

Para ello, Ocampo proporciona una guía para lograr esta competitividad positiva cuyos puntos más importantes son:

- Lograr la superación consigo mismo y no con los demás.
- Valorar el esfuerzo y no solo el resultado.
- Animar a tener actitudes de cooperación y de ayuda hacia los demás.
- Aprender de los errores y no utilizar el castigo.
- Disfrutar haciéndolo independientemente del resultado.

Teniendo en cuenta lo planteado por el autor y las características podemos considerar que, si se enfoca la competitividad positiva en el alumno de forma correcta en las clases, se podrá haber encontrado la herramienta que servirá para que los estudiantes mantengan la motivación al mismo tiempo que aumenten la eficiencia en el aprendizaje.

La Cooperación dentro de la Gamificación: Es de vital importancia incluir la cooperación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, más aún en el proceso de gamificación que se implanta en una intervención autónoma diseñada para el estudiante. Citado por Piaget, (1972) “asegura que la intersubjetividad favorece el desarrollo en la medida en que se constituye en una comprensión cooperativa en la cual el debate y el intercambio de perspectiva diferentes

son cruciales en la promoción del desarrollo”. Es decir, la interacción social es más influyente cuando el alumno comparte ideas sobre la lógica de las tareas y reflexionan acerca del razonamiento del interlocutor, centrándose en las estrategias para mejorar los conflictos más que las acciones específicas para resolverlo.

¿Por qué aplicar la gamificación a la enseñanza?

Como ya hemos comentado anteriormente, la motivación es una necesidad esencial en el aprendizaje. Prensky, (2001) habla de la importancia de los juegos “como medio para lograr un aprendizaje significativo ya que permite al alumno llevar a cabo actividades ligadas a la vida real, fundamentando el desarrollo de habilidades para tomar decisiones y resolver problemas”. Es decir, por medio del juego el alumno estará viviendo una realidad en la que deberá poner en marcha algunas importantes habilidades y competencias que permita que su aprendizaje pueda conectarse con estructuras cognitivas previas para la resolución de respuestas.

Recursos para Gamificar el aula.

Según Casado, (2016), “Se considera prácticas de gamificación las experiencias en la que se crean contextos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los alumnos”. La importancia del juego radica en que es una forma de aprender haciendo, con muchas ventajas que nos permiten tomar decisiones en un entorno protegido. El juego en sí mismo enseña. Detrás de cada juego hay una serie de aprendizajes tanto de contenidos como de valores, tolerancia a la frustración, memorización de reglas, estrategias para ganar, anticipación ante las posibles acciones del otro... Cualquier juego desarrolla competencias esenciales como la observación, probabilidad, rapidez, empatía, intuición, toma de riesgos y

de decisiones. A veces se gana y otras se pierde, pero siempre las decisiones tienen consecuencias, y las acciones de uno mismo generan consecuencias sobre el entorno.

A continuación, se citan algunos ejemplos de juegos que nos pueden ayudar, para realizar un sistema gamificado. Se incluyen tanto juegos basados en la tecnología como juegos de mesa más tradicionales. Debemos tener en cuenta que la tecnología puede ser un buen aliado, pero no es imprescindible para gamificar

Figuroa, (2015) “presentan diferentes aplicaciones que contienen varios elementos de gamificación, los cuales pueden ayudar a mejorar y motivar el aprendizaje como; Duolingo, Socrative, ClassDogo entre otras más”. Además de los juegos virtuales que son muy efectivos dentro del contexto aula por su interacción con la tecnología, también en consecuencia de no tener acceso a las mismas, se pueden utilizar juegos tradicionales como juegos de mesa. Ejemplos: el ludo, a través de preguntas, el juego de la Oca y Juego de la Paz Mundial: juego sobre la Paz Mundial basándose en una simulación política que invita a los estudiantes a explorar un mundo no muy diferente del que leemos en los periódicos. Ente otros juegos más que dependerán del profesor y las áreas para la cual quiera aplicar.

Plan de trabajo: Actividades.

Diseño del proyecto.

El proyecto estará diseñando por el asesor pedagógico en conjunto con el equipo directivo del ciclo básico del Instituto IPEM N. °193, del cual formará parte docentes del área de Ciencias Sociales. El formato del mismo tendrá en cuenta el asesoramiento previo a los docentes acerca de las metodologías activas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para llevar a cabo el diseño del proyecto se planteará, en un primer momento, el problema identificado. Luego se realizará una reunión entre el director, el asesor pedagógico, y los docentes involucrados en el proyecto. En dicha reunión los docentes manifestaran las inquietudes que tuvieren acerca de las dificultades de aprendizajes, motivación e interés encontradas en el aula. Luego el asesor presentará una propuesta en base a metodologías activas y la manera de cómo se llevará a cabo las actividades diseñadas para los alumnos.

El asesor tendrá en cuenta toda la información brindada para el desarrollo del programa, donde explicará con detalles como llevarlo a cabo en cada bloque. Para ello planificara un asesoramiento previo con los docentes sobre cada bloque, y luego el docente lo ejecute al contexto áulico.

Datos de identificación	Instituto IPEM N.º 193
Asignatura: Ciencias Sociales	Capacitador: Asesor Pedagógico. Moreno Raúl Alejandro
Tiempo: 120 minutos por la mañana	Sesiones 1
Destinatario: Docente	Tema: Aprendizaje basado en problema, Aprendizaje por cooperación y Gamificación.

Inicio de capacitación 8:00 de la mañana.

I Sesión: Aprendizaje Basado En Problemas. Actividad de Inicio: tiempo 25 (minutos)

El Asesor para iniciar la capacitación comenzará proyectando en la pizarra la palabra Aprendizaje basado en Problemas, (como forma de introducción al tema) luego les pedirá a los docentes que en base a sus conocimientos previos sugieran ideas acerca del concepto.

Una vez comprendido el concepto el asesor explicará su importancia y como llevarlo a cabo a partir de un esquema, para ello utilizará un proyector.



Actividad de desarrollo: 45 minutos

En esta sesión el Asesor proyectará un video para que los docentes tomen apuntes de cómo llevarlo a cabo, como así también para una mejor comprensión de la propuesta planteada. Luego en pequeños grupos, deberán diseñar una propuesta de un tema a elección ya sea uno trabajado anteriormente con sus alumnos o uno nuevo, teniendo en cuenta la metodología y sus pasos.



Video: <https://www.youtube.com/watch?v=7AbLV7KUiVg>.

Receso: 20 minutos.

Actividad de cierre. 30 minutos.

A la vuelta del receso cada grupo formado deberá compartir en la clase como diseño la metodología, que dificultades encontraron y que beneficios aporta a su práctica.

Al presentar cada grupo su propuesta permitirá que los docentes puedan conocer la variedad de formas de llevar a cabo la metodología, como así también retroalimentarse de los aportes de sus colegas.

Receso de 30 minutos.

II Sesión: Aprendizaje Cooperativo Horario 14: 00 – 18; 30.

Actividad de Inicio: 20 minutos.

Luego de comprender y analizar la primera metodología, se procederá a trabajar con el aprendizaje colaborativo, para ello el Asesor utilizará imágenes, y les preguntará a los docentes con qué tipo de aprendizaje activo lo asocian. Cada uno participará de forma activa aportando una idea para luego aproximarse al concepto de aprendizaje colaborativo.

Luego cada uno deberá elaborar un concepto o idea y posteriormente completar una pequeña encuesta.

Una vez que el concepto se comprende, el Asesor preguntará a los docentes ¿conocen o trabajaron la técnica lápices al centro dentro del aprendizaje colaborativo? Para luego recién introducirse en la técnica y trabajarla en la capacitación.

Presentación de imágenes para la clase.



Aprendizaje colaborativo	Si	No	Algunas veces
¿Aplica a menudo este tipo de aprendizaje a sus clases?			
¿Considera que es importante aplicarlo actualmente?			
¿Considera que es un beneficio para la educación actual?			
¿Tuvo dificultad para aplicarlo o llevarlo a cabo en sus clases?			
¿Sus alumnos presentan dificultad para el trabajo en equipo?			
¿Conoce la técnica lápices al centro?			

Actividad de desarrollo 40 minutos

En esta sesión el capacitador presentará un video de ejemplo de cómo trabajar la técnica lápices al centro. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=nmjELIihLOM&t=84s>

De acuerdo a lo observado en el video sobre la técnica. El Asesor organizará a los docentes en pequeños grupos, luego preguntará si tienen alguna duda y recién proseguirá con la siguiente actividad en la que deberán planificar una clase teniendo en cuenta la técnica lápices al centro dentro del aprendizaje colaborativo.

Actividad de Cierre. 20 minutos

En esta última parte, cada grupo deberá compartir con los compañeros como planificaron la clase. También deberán comentar si les pareció interesante, si trabajaron alguna vez la técnica, lo aplicarían a su grupo de clase y si aportó beneficios a sus prácticas.

Receso de 20 minutos.

III Sesión: La Gamificación

Actividad de Inicio: 20 minutos

En esta última etapa de la capacitación se trabajará la gamificación. Para ello el Asesor preguntará a los docentes si ¿conocen este tipo de técnica o si la trabajaron en algún momento en sus clases?

Cada docente elaborará una idea sobre esta forma de aprender y luego la compartirá con la clase como forma de retroalimentación para el grupo de docentes.

Luego el asesor explicará a los docentes sobre el aprendizaje gamificado y como se podría trabajar en las clases. Presentación de esquema e imágenes.



Actividad de desarrollo: 40 minutos

En esta sesión el Asesor utilizará un video para que los docentes conozcan un poco más sobre el aprendizaje gamificado.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=9IX1V2eK8GM>

De acuerdo a lo aportado en contenido por el capacitador y lo observado en el video, los docentes deberán presentar una propuesta de gamificación para sus alumnos.

Para ello se organizarán pequeños grupos de trabajo cada uno diseñara una propuesta creativa desde el aprendizaje gamificado.

Actividad de cierre. 20 minutos

En esta última sesión cada grupo de docente presentará la propuesta trabajada que será compartida por todos sus colegas permitiendo conocer diversas formar de trabajar en el aula e innovando en sus prácticas diarias.

Para finalizar con la capacitación el asesor presentara una rubrica de evaluación a los docentes para que califiquen la capacitación.

Criterios	4	3	2	1	
OBJETIVOS Y CONTENIDOS: ¿Los objetivos y contenidos han cubierto sus necesidades? ¿Los objetivos marcados se correspondían con lo que necesitaban los alumnos?, ¿Había demasiados objetivos a conseguir?					

<p>¿Los contenidos han apuntado a los aspectos que necesitaban?</p>				
<p>Esquema e imágenes:</p> <p>¿Se ha entendido correctamente los esquemas e imágenes?</p> <p>¿Les ha resultado demasiado sencillo o demasiado complicado?</p> <p>¿Cumplía las necesidades que tenían?</p> <p>¿Les ha permitido ir más allá de lo que esperaban?</p>				
<p>METODOLOGÍA:</p> <p>¿Les resulto útil la metodología que se utilizó?</p> <p>¿Ha sido demasiado práctico?</p> <p>¿Han disfrutado de la misma?</p> <p>¿Les ha facilitado el aprendizaje y su puesta en práctica?</p>				
<p>MATERIALES:</p>				

¿Ha habido algún problema con los materiales? ¿Han faltado materiales?					
¿La capacitación en general me fue útil y apporto nuevos conocimientos a mi práctica?					

Recursos didácticos.

- Proyector multimedia, Netbook del gobierno, pizarra, tiza, borrador, router inalámbrico, celular.

Capacitación Docentes- alumnos

Datos de Identificación	Instituto IPEM N°193 José María Paz
1) Asignatura: Ciencias Sociales	2) Clases: 1 de 120 minutos por semana
3) Tiempo: 5 semanas	4) Plantel: Asesor-Docentes
5) Año: 1° año turno tarde. 6) Responsable: Docente a cargo del espacio de Geografía-Historia y Asesor.	7) Nombre del Asesor: Moreno Raúl Alejandro
8) Destinatarios: Alumnos	9) Sesiones :5

Tema Integrador: Mejorar el rendimiento académico y motivación del alumno.

Competencias Básicas a favorecer:

- ❖ Resolución de problemas.
- ❖ Toma de decisiones.
- ❖ Trabajo en equipo.
- ❖ La comunicación: argumentación y presentación de información y actitudes y valores: meticulosidad, precisión, revisión, tolerancia y contraste.
- ❖ Confianza mutua: los equipos eficaces se caracterizan por una gran confianza mutua entre sus miembros, es decir, los miembros creen en la capacidad, el carácter y la integridad de los demás.
- ❖ Habilidades de negociación: los equipos eficaces constantemente se replantean las actividades y se delegan responsabilidades. Esta capacidad de continua renovación suscita el desarrollo de habilidades de negociación.
- ❖ Capacidad de aprendizaje y cambio: aquí se vinculan los distintos niveles de cambio que se quieren llevar a cabo con los diferentes tipos de aprendizaje que es necesario realizar a lo largo del proceso de conocimiento.
- ❖ Competencias de dialogo con los compañeros.
- ❖ Adaptación y aplicación de conocimientos a situaciones reales.

Nombre del bloque: El aprendizaje basado en problemas: Las Sociedades y los espacios

Geográficos.

Contenidos temáticos: El aire como recurso: el clima, los tipos de clima Los climas y el hombre, el calentamiento global climático.

El agua como recurso: las inundaciones, las sociedades frente a las inundaciones y los ríos.

El suelo como recurso: Los continuos cambios de las tierras, la importancia del suelo para la sociedad y el manejo del suelo.

La biodiversidad como recurso: la biodiversidad planetaria, las selvas, los bosques y las altas montañas. Las actividades humanas en los biomas y la pérdida de la biodiversidad.

Propósito: El propósito de este bloque es seguir un enfoque innovador y atractivo en las ciencias sociales, con un aprendizaje basado en problema. Además, busca cambiar las clases de tipo transmisiva por clases dialógicas y participativas en las que el docente compruebe qué saben y qué quieren saber, aprendan con explicaciones del docente y además aprendan entre ellos interactuando.

También buscara desarrollar en el alumno competencias útiles para la comprensión disciplinar y su aplicación en la vida real, fomentando el aprendizaje autónomo, la discusión y el trabajo en equipo, el análisis de distintas perspectivas de la unidad, la toma de decisiones, la organización y responsabilidad individual y colectiva. El rol del docente durante todas las sesiones debe ser de guía hacia el aprendizaje, así como también de evaluador constante, registrando en el cuaderno de notas las observaciones de cómo trabajan los alumnos, para ello utilizara una rubrica evaluativa.

Dimensiones de aprendizaje		
Conceptual	Procedimental	Actitudinal
-Identificar la situación problemática: Inundaciones en Sierra Chica de Córdoba.	-Analizar las distintas perspectivas geográficas, sociales y naturales desde	-Valorar el trabajo en equipo. -Fomentar la cooperación en situaciones colectivas.

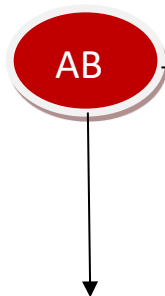
<p>-Contextualizar las distintas perspectivas de las ciencias sociales.</p>	<p>donde puede ser abordado el problema.</p> <p>-Recolectar, estructurar la información y elaborar hipótesis sobre el problema.</p>	<p>-Interés por la conservación del medio ambiente.</p>
---	---	---

Sesión N° 1: Presentación y formación de equipos de trabajo.

Actividades de apertura tiempo (20 minutos)

El docente antes de comenzar con la clase presentará al asesor ante los alumnos que acompañará durante todo el proyecto al docente. Luego explicará la nueva dinámica de trabajo. El Asesor aconsejara al docente que utilice para ello un esquema sobre el ABP, también que presente un cuadro donde estarán expresados los pasos del APB. Cada paso será explicado por el docente. Estos Serán proyectados en la pizarra.

-Esquema:



Es una metodología que sitúa a los alumnos en el centro del aprendizaje y les dota de responsabilidad para resolver con autonomía determinados retos. Consiste en plantear un problema de la vida real y dejar que ellos mismos pongan en marcha las estrategias necesarias para resolverlo.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

Es una metodología basada en la investigación, reflexión y la solución de problemas.

Ayuda que los alumnos desarrollen diversas competencias como la toma de decisiones y el trabajo en grupo.

Esta metodología favorece al desarrollo del razonamiento y la creatividad.

Los alumnos son parte activa en esta metodología en la adquisición e integración de nuevos conocimientos.

Ayuda a desarrollar la habilidad de investigación en los alumnos, a partir de un enunciado.

El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje.

Pasos del ABP:



Como actividad el Asesor recomendará al docente que los alumnos elaboren una lluvia de ideas en su carpeta sobre el concepto Problema, realizando una indagación de saberes previos.

En forma aleatoria los estudiantes compartirán con la clase su producción.

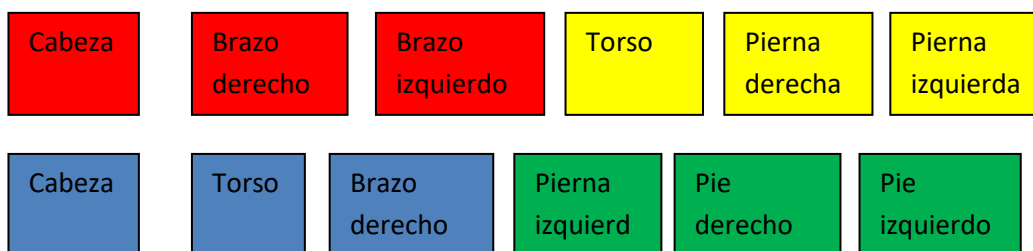
Actividades de desarrollo (tiempo 80 minutos)

-En esta secuencia el docente trabajará en la formación de los grupos repartiendo a los alumnos una cartilla de diferentes colores, que contendrá una palabra haciendo alusión a una parte del cuerpo humano (cabeza, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha, etc.). Luego los alumnos deberán dibujarlo en el mismo papel.

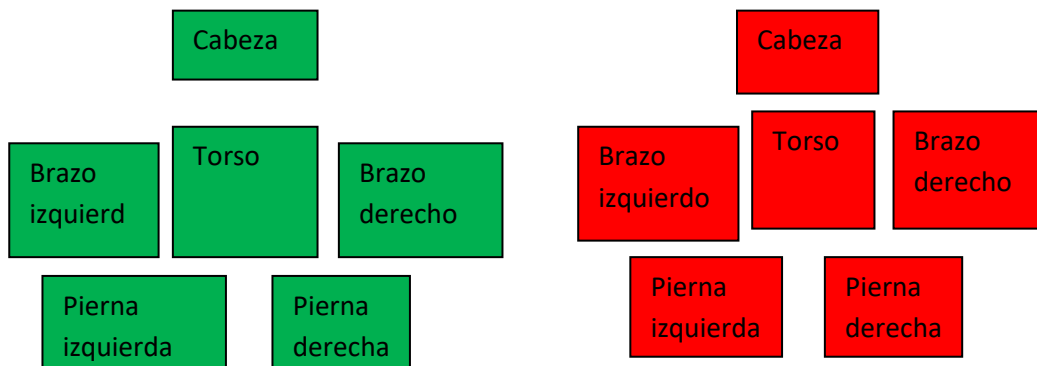
Una vez terminado los alumnos deberán unir las partes para conformar un cuerpo humano. Para ello deberán interactuar con los compañeros que contengan las otras partes y según el color unir las cartillas y formar el cuerpo humano.

Esta actividad se trabajará para la conformación de equipos.

Cartillas:



Formación de equipos: Los alumnos deberán formar el cuerpo humano, en base a esta actividad se formarán los grupos de trabajo para todo el bloque.



La segunda actividad, el Asesor sugerirá al docente que proporcione textos a cada grupo, como ser: El clima, El tiempo meteorológico, el calentamiento climático global, las sociedades frente a las inundaciones y la pérdida de la biodiversidad. Luego los grupos deberán encontrar relación con el tema las Inundaciones a través de un análisis e interpretación del texto.

Actividades de cierre (tiempo 20 minutos)

Cada grupo formado compartirá con la clase su síntesis o qué relación encuentran con el tema. De esta forma los alumnos se irán interiorizando sobre el tema a trabajar en el próximo bloque.

Evaluación

Nombre del grupo:

Nombre y Apellido de alumnos:

Criterios	4	3	2	1
El grupo realizo aporte en la actividad de inicio.				
El grupo participo en las actividades en grupo				
El grupo interpreto los contenidos planteados				
El grupo trabaja colaborativamente en las actividades de cierre de la clase				
El grupo se expresa de forma correcta en las devoluciones				

Recursos didácticos.

- Proyector multimedia, Netbook del gobierno, Pizarrón, tiza y borrador, Cartillas de colores.

Fuente de información:

Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales. Ciudad de Buenos Aires-argentina.

Sesión N° 2: Las inundaciones y sus consecuencias sociales, económicas y naturales en la sociedad.

Actividades de apertura (tiempo 10 minutos)

El asesor le proporcionará un encuadre del proyecto con los pasos a seguir y luego el docente realizará el encuadre de la asignatura, que será presentando a los alumnos, a través de un proyector, considerando:

-Metodología de trabajo y especificación de pasos que deben seguir para llevar a cabo el proyecto.



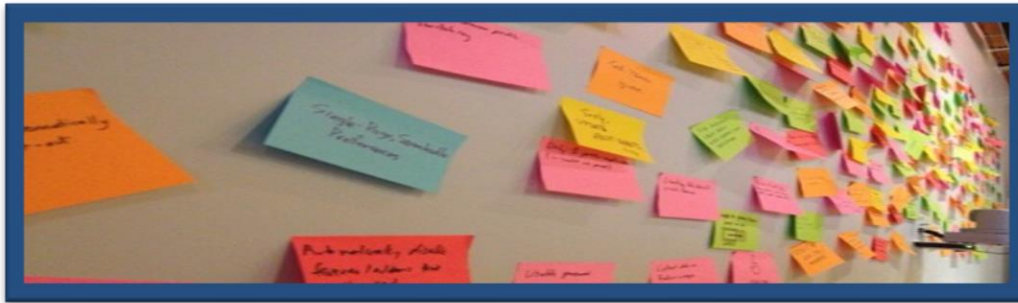
Recurriendo a la dinámica de integración, el docente solicitará a los alumnos que se organicen en grupos (Que serán los formados en el bloque anterior).

Mediante una lluvia de ideas el docente fomentará la participación del alumno sobre el concepto de inundación, luego cada grupo deberá formular un concepto y después compartir su producción con la clase.

Para la lluvia de ideas se utilizarán notas adhesivas que serán repartidas a cada grupo.

Luego deberá formular 5 a 6 ideas y pegarlas en la pizarra.

De esta forma se ira conformando e introduciendo al contenido del tema a trabajar.



Actividades de desarrollo (tiempo 80 minutos)

El docente que para comenzar a desarrollar la metodología de aprendizaje tomará como tema: Las inundaciones ocurridas entre 2014-2015 en las Sierras Chicas de Córdoba, a través de la metodología ABP. Ya que puede definirse como un proceso de indagación que resuelve preguntas, curiosidades, dudas e incertidumbres sobre fenómenos complejos de la vida, se basa en el aprendizaje mediado por la búsqueda, comprensión, asimilación y aplicación de conocimientos para la resolución de un problema o la respuesta a un interrogante. En esta metodología los estudiantes son los responsables de su propio aprendizaje en tanto que el rol del docente es el de guía.

Para dar un panorama mucho mejor sobre el tema, el Asesor aconseja al docente que utilice un video para que los alumnos puedan orientarse. Video de YouTube “Las inundaciones en Sierra Chicas: La pérdida de la vegetación” reportaje al biólogo Federico Kopta.

Video: https://www.youtube.com/watch?v=7reIVNa_rWE

Luego los estudiantes deberán desarrollar el tema teniendo en cuenta las distintas perspectivas presentada por el docente, desde donde puede ser abordado el problema.

Presentación de perspectivas en la pizarra a través de un proyector:



A continuación, el profesor planteará el interrogante inicial ¿Cómo evitar las posibles inundaciones en las Sierras Chicas de Córdoba y sus consecuencias para los habitantes de dicha zona?

Luego de presentar el interrogante, los alumnos deberán elegir una perspectiva a trabajar en su investigación.

Cada grupo deberá ponerse de acuerdo en la elección, para ello deberán realizar como tarea una búsqueda, selección y estructuración de la información, podrán utilizar los libros de la escuela y material proporcionado por el docente. (textos-fotocopias del libro puerto de palos ciencias sociales). En esta actividad también se implementará el uso de internet, con router inalámbrico para dar wifi a cada grupo.

Para esta actividad se requerirá una tarjeta sin con crédito o abono para su funcionamiento.

Podrán utilizar en esta etapa el celular o la netbook del gobierno. De esta forma los alumnos estarán trabajando desde una dinámica distinta porque entre toda la información que

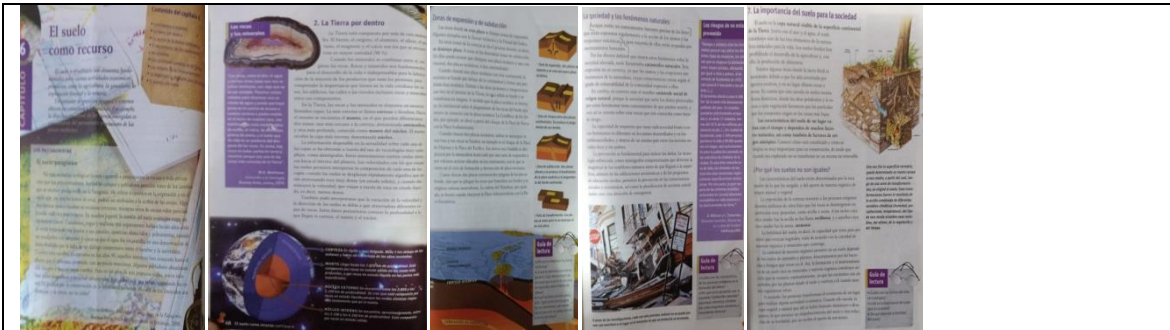
encuentren en la web, deberán ir seleccionando y clasificando la información, el docente en esta etapa es muy importante porque ayudará a los alumnos en los sitios web.

Material complementario proporcionado por el docente.

This collage contains several educational pages. On the left, there's a page titled 'El aire como recurso' (Air as a resource) with a diagram of the atmosphere. Next to it is 'La atmósfera' (The atmosphere) with a diagram of atmospheric layers. To the right is 'El clima' (Climate) with a diagram of the greenhouse effect. Further right is 'Las precipitaciones' (Precipitation) with a diagram of water cycle. On the far right is 'Los tipos de climas' (Types of climates) featuring a world map color-coded by climate zones.

This collage contains several educational pages. On the left, there's 'Los climas y el hombre' (Climates and man) with a landscape image. Next is 'El tiempo meteorológico' (Weather) with a diagram of weather systems. To the right is 'La contaminación atmosférica' (Air pollution) with a diagram of pollutants. Further right is 'El uso del agua' (Water use) with a diagram of water resources. On the far right is 'El agua como recurso' (Water as a resource) with a diagram of water cycle and a world map.

This collage contains several educational pages. On the left, there's 'El agua, recurso vital' (Water, vital resource) with a diagram of water cycle. Next is 'Los ríos' (Rivers) with a diagram of river flow. To the right is 'Los lagos y las lagunas' (Lakes and lagoons) with a diagram of lake formation. Further right is 'Las aguas subterráneas' (Groundwater) with a diagram of underground water. On the far right is 'El agua como recurso' (Water as a resource) with a diagram of water cycle and a world map.



Actividades de cierre (tiempo 30 minutos)

En el cierre el docente deberá solicitar a cada grupo que comparta su opinión respecto a la elección de dicha perspectiva. También dará lugar a la reflexión por partes de los alumnos para que puedan contar experiencias o situaciones que conozcan o que hayan vivido personalmente. Permitiendo la retroalimentación de los grupos.

Evaluación

Nombre del grupo:

Nombre y apellido de los alumnos.....

Crterios	4	3	2	1
El grupo realizo aporte en la actividad de inicio.				
El grupo mostro interés en la actividad de inicio				
El grupo realiza interpretaciones del video				
El grupo realiza búsqueda, selección y estructuración de la información				
El grupo trabaja colaborativamente en el proyecto.				
El grupo utiliza adecuadamente el recurso internet para la resolución del problema.				

Recursos didácticos.

- Proyector multimedia, Netbook del gobierno, pizarra, tiza, borrador, block de notas y fotocopias, router inalámbrico, celular.

Fuente de información:

Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales. Ciudad de Buenos Aires-Argentina

Kopta F. Canal 10 de Córdoba. (2015-02-17). Inundaciones en Sierras Chicas:

La pérdida de vegetación. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=7reIVNa_rWE

Sesión N° 3: Recopilación y búsqueda de información.

Esta parte del proyecto es la única en la que el trabajo debe desarrollarse en casa. Es algo muy próximo a la disciplina flipped classroom, que es una técnica muy positiva en el ABP. Donde los alumnos tendrán que trabajar por su cuenta en casa y prepararse con el material y las instrucciones puestas por el docente para luego poder sumar más información al proyecto y así realizar las actividades en clase. También es eficiente para que el alumno pueda avanzar aprendiendo y acostumbrándose a tener un hábito de estudio, leyendo, subrayando y ojeando los contenidos a trabajar. Esta sesión servirá de preparación para la siguiente, ya que con todo lo explicado en la primera sesión y toda la información que recopilen, podrán llevar a cabo la siguiente parte del proyecto.

Actividad para la casa: Buscar información sobre la temática teniendo en cuenta la temática escogida para trabajar en mi proyecto.

Luego deberá realizar la autoevaluación.

Evaluación: Autoevaluación individual.

Apellido y Nombre.....

Criterios	Siempre	La mayoría de las veces	Ocasionalmente	Pocas veces
Realice búsqueda de información sobre el tema				
Le dedique tiempo a la búsqueda de información				
busque información en varias fuentes				
Me interiorizo por la temática escogida				

Recursos didácticos.

- Netbook del gobierno, libros d textos, fotocopias, conexión a internet.

Fuente de información:

Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales. Ciudad de Buenos Aires-Argentina

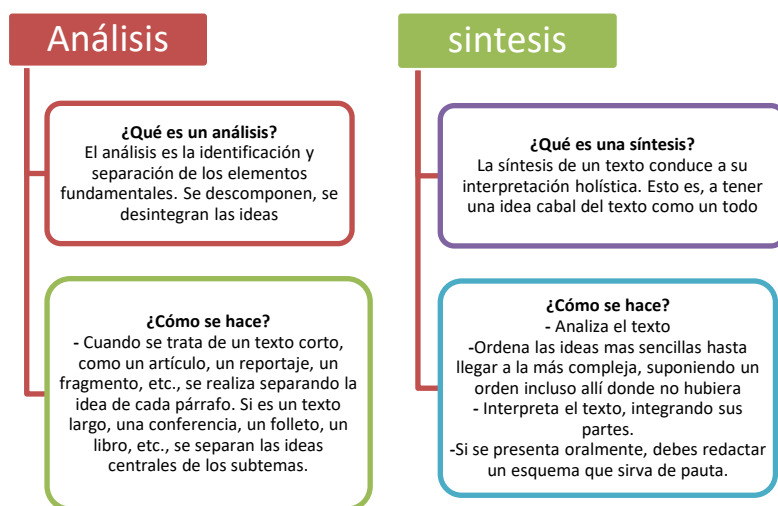
Sesión N°4: Análisis y síntesis del problema.

Actividades de apertura. Tiempo 10 minutos

El docente trabaja el punto 6 de la metodología “Análisis y síntesis”. explicando primero ambos conceptos y luego que los alumnos realicen las consultas o inquietudes respecto a esta parte del proyecto.

También los alumnos podrán consultar sobre el material trabajado en casa. Luego deberán mostrar material investigado para compartir con sus compañeros y de esa forma realizar una retroalimentación de conocimientos.

Esquema explicativo:



Actividades de desarrollo. Tiempo 80 minutos

Los alumnos deberán poner en común la información recopilada, compartir en su equipo sus ideas y debatirlas luego elaborar hipótesis, estructurar la información y buscar entre toda la mejor solución a la pregunta inicial. ¿Cómo evitar las posibles inundaciones en Sierras Chicas de Córdoba y sus consecuencias para los habitantes de dicha zona?

Esta parte de la secuencia tanto el Asesor como el docente ayudaran a los alumnos en las dificultades que presentaren.

Actividades de cierre. Tiempo 30 minutos

En esta última instancia de la clase el docente deberá solicitar que los grupos compartan de forma aleatoria los avances de su trabajo con la clase y como respondieron a la pregunta inicial.

De esta forma el docente podrá también comprobar que los trabajos están listos para la próxima etapa que es el taller de producción.

Evolución

Nombre del grupo:

Nombre y Apellido de los alumnos:.....

Crterios	4	3	2	1
El grupo trajo material de la casa para trabajar en la siguiente sesión				
El grupo compartió su material con la clase				
El grupo comparte con su equipo sus ideas, hipótesis, estructurar la información y buscar entre todos la mejor solución a la pregunta inicial.				
El grupo realiza consultas con el docente o Asesor				
El grupo participa en el cierre de la clase				

Recursos didácticos.

- Netbook del gobierno, Proyector multimedia, Libros de textos, Fotocopias.

Fuente de información:

Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales. Ciudad de Buenos Aires-Argentina.

Sesión N° 5: Taller de producción

Actividad de Apertura. Tiempo 10 minutos

El Asesor aconsejará al docente, en esta última parte del bloque, que presente ejemplos de cómo llevar a cabo la presentación de los trabajos a los alumnos.

Para ello, el docente deberá explicar al alumno como deben organizarse para la presentación de su producto final. De este modo, les mostrara algunos ejemplos de presentación a través de un proyector multimedia.

Los grupos podrán consultar de forma organizada las dudas e inquietudes que tuviesen respecto a la presentación o al tema.

Presentación de diapositivas.



-Los grupos podrán optar por utilizar un Power point, maquetas, afiches, trípticos, etc. Dependerá de la creatividad de los alumnos la presentación. El docente en esta parte solo deberá guíalos, apoyarlos y asesorarlos, pero es el alumno quien escogerá la forma de presentar el proyecto.

Actividad de desarrollo. Tiempo 80 minutos

El Asesor sugerirá al docente que, en esta parte de la sesión, los alumnos deberán exponer su trabajo. Estarán presentes en esta secuencia el docente, asesor y director

para conocer los avances de los alumnos. Previamente se les comunicara a los alumnos de los invitados.

Luego el Asesor para brindar ayuda y apoyo aconsejará al docente que los grupos deberán mostrar lo aprendido y como dan respuesta al problema inicial de acuerdo a la perspectiva que eligieron trabajar. Que involucra indirectamente los contenidos curriculares a desarrollar en la materia.

Es importante que el alumno cuente con un guion bien estructurado y expliquen de manera clara y apoyen la información con una variedad de recursos. Los grupos además podrán responder a preguntas en público, reflexionar sobre como completaron el proyecto y lo que ganaron en términos de contenido y habilidades.

Actividad de cierre. Tiempo 30 minutos

En el cierre los alumnos de forma individual deberán redactar en no más de una carilla lo siguiente:

Nombre y Apellido.

Curso:

Si les gusto trabajar la metodología, ¿por qué?

¿Qué ventajas y con qué dificultades se encontraron?

¿Volverían a trabajar la metodología?

Luego deberán llenar un instrumento de autoevaluación.

Instrumento de autoevaluación.

Guía para la autoevaluación

Nombre del alumno o alumnos: _____

Ahora se trata de que nosotros mismos evaluemos el trabajo que hemos realizado durante este proyecto.

1. Rellena la siguiente autoevaluación:

	Siempre	La mayoría de las veces	Ocasionalmente	Nunca
Participé responsablemente				
Cumplí los plazos				
Aporté ideas, fuentes de consulta, otros...				
Cuidé los materiales de trabajo				
Contribuí a que otros participaran				
Esuché y valoré el trabajo de mis compañeros				
Lleve todos los trabajos al día				

2. Señala tres cosas que has aprendido al trabajar este tema y que antes no sabías:

- 1.
- 2.
- 3.

3. Señala las actividades que más te sirvieron para poder aprender.

- 1.
- 2.
- 3.

Evaluación individual:

Nombre y Apellido.....

Criterios	4	3	2	1
El alumno realizo aporte en la actividad de inicio.				
El alumno participo en las actividades en grupo				
El alumno se expresa adecuadamente en la exposición de su trabajo.				
El alumno trabajo responsablemente en la presentación del proyecto				
El alumno responde de forma correcta a las preguntas del público.				

Recursos didácticos.

- Proyector multimedia, Netbook del gobierno,
- Pizarrón, tiza y borrador, Fotocopias, Afiches
- Marcadores

Fuente de información:

Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales. Ciudad de Buenos Aires-Argentina

Kopta F. (2015-02-17). Canal 10 de Córdoba. Inundaciones en Sierras Chicas: La pérdida de vegetación. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=7reIVNa_rWE

Instrumento de Evaluación para el primer bloque.

Propuesta Autoevaluación individual	
Preguntas	Respuestas
¿Qué he aportado al grupo?	
¿Qué errores he cometido?	
¿Qué cambiaría en forma de trabajo de cara al próximo problema?	
¿Qué pediría a los miembros del grupo en un próximo trabajo?	
¿Qué es lo que más me ha gustado de esta forma de trabajo?	

La autoevaluación de grupo

Valoración Grupal					
Nombres de los miembros del grupo					
	1	2	3	4	resultado

Rol desempeñado					
Acepta el reparto de tareas					
Es responsable con la parte del trabajo asignada					
Participa en las discusiones del grupo aportando ideas, clarificando, etc.					
Escucha activamente a los demás					
Realiza consultas en el proceso de su trabajo					
Acepta las opiniones de los miembros del grupo					

Es respetuoso y no entorpece el trabajo del grupo					
El equipo se organiza bien y hay una buena coordinación entre sus componentes					

La rúbrica de evaluación del ABP:

critérios	4	3	2	1
Estructura	El trabajo cuenta con todos los apartados necesarios para describir el trabajo	El trabajo cuenta con la mayoría de los apartados necesarios para describir el trabajo	El trabajo no cuenta con todos los elementos necesarios, faltan algunos elementos importantes.	El trabajo no cuenta con una estructura adecuada, faltan muchos elementos necesarios.
Presentación del problema	La presentación del problema es	La presentación del problema es	La presentación	La presentació

	absolutamente clara, cuanta con una introducción que sitúa el problema en contexto y no hay duda del problema que ha de resolverse.	suficientemente clara, aunque su presentación pueda generar alguna duda.	del problema no es muy clara y deja muchas dudas con respecto al problema que ha de resolverse. La descripción del problema no es adecuada.	n del problema es muy confusa y no queda claro el problema que ha de resolverse.
Metodología	Queda perfectamente claro la metodología que ha de seguirse, manteniendo un hilo conductor coherente.	Se indica la metodología de trabajo a seguir, pero se echa en falta alguna indicación más.	Se marcan algunas pautas de la metodología a seguir, pero no hay un guion claro.	No hay ninguna indicación de la metodología de trabajo.
Recursos	Aporta un buen listado de recursos y	Se aportan recursos o fuentes de	Se aportan algunos recursos o	No se aporta ningún

	fuentes de información, suficiente para completar la investigación. Hay recursos tanto digitales como en otros soportes.	información suficientes para realizar la investigación.	fuentes de información, pero falta mucha información y aporta poca ayuda.	recurso que facilite la investigación.
Presentación de las soluciones	Se indica claramente el formato en que debe presentarse las soluciones	Se indica la forma en que debe presentarse las soluciones y es clara, aunque quedan algunas dudas de algunos detalles.	Se indica la forma en que deben presentarse las soluciones, pero no queda claro, genera muchas dudas.	No se indica la forma en que deben presentarse las soluciones.
Presentación oral	Interesante, bien ensayado, y se expresa en forma fluida	Bastante interesante, ensayado con alguna fluidez	No se expresa con fluidez, pero puede mantener la	No se expresa con fluidez, y pierde la

	manteniendo la atención de la audiencia.	que mantiene usualmente la atención de la audiencia.	atención de la audiencia la mayor parte del tiempo	atención de la audiencia.
--	--	--	--	---------------------------

Bloque N°2

Datos de Identificación	Instituto IPEM N°193 José María Paz
1) Asignatura: Ciencias Sociales	3) Clases: 1 por semana de 120 minutos.
2) Formato: taller-asignatura	
4) Tiempo: 3 semanas	5) Sesiones :3
6) Curso: 1 año turno tarde. Ciclo básico.	8) Nombre del Asesor: Moreno Raúl Alejandro
7) Responsable: Docente a cargo del espacio de Historia-Geografía	
9) Destinatarios: Alumnos de 1 año	10) Plantel: Asesor-Docentes

Tema integrador: El bajo rendimiento y desmotivación de los alumnos

Competencias básicas a favorecer:

- ❖ Comprender la realidad social, cooperar, convivir y comprometerse.
- ❖ Tomar decisiones.
- ❖ Resolver conflictos de intereses y valores dentro de la normalidad de la convivencia.
- ❖ Conocer y valorar a sí mismo y a los demás, comunicarse, expresarse, tomar decisiones, valorar las diferencias, negociar, llegar a acuerdos.

Nombre del Bloque II: El aprendizaje colaborativo: Lápices al centro.

Contenidos temáticos: La prehistoria. Evolución y hominización. Los primeros hombres. El paleolítico. El neolítico. Edad de los metales.

Propósito: es trabajar de forma colaborativa, favoreciendo las relaciones entre iguales y creando vínculos de respeto y compañerismo. Este modo de trabajo deja de lado las clases magistrales para hacer que los alumnos sean muchos más participativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un buen método para que el rendimiento académico de los alumnos, independientemente de sus características, mejore y consiga el pleno desarrollo como persona.

Dimensiones de aprendizaje		
Conceptual	Procedimental	actitudinal
-Conocer los hechos más importantes de la evolución del hombre. -Caracterizar los modos de vida de los hombres del paleolítico, neolítico y edad de los metales.	-Analizar las distintas perspectivas históricas de donde puede ser abordado el problema o pregunta. Lograr habilidades en el uso de estrategias de aprendizaje.	Valorar el trabajo en equipo. Valorar el legado cultural de las civilizaciones de los primeros tiempos.

Sesión N° 1 Los primeros hombres y el uso de la tecnología.

Actividades de apertura. Tiempo 15 minutos

El Asesor pedagógico recomendará y sugerirá al docente que inicie la clase explicando a los alumnos sobre una nueva técnica a trabajar llamada “Lápices al centro”. Para ello utilizará un proyector con imagines.



- Hacer ejercicios para conocer las ideas previas sobre el tema que se va a trabajar.
- Responder cuestiones para comprobar la comprensión de una explicación.
- Resolver problemas, responder cuestiones, hacer ejercicios... sobre el tema que se está trabajando.
- Responder cuestiones, o construir frases, que resuman las ideas principales del tema trabajado.

**¿PARA
qué
sirve?**

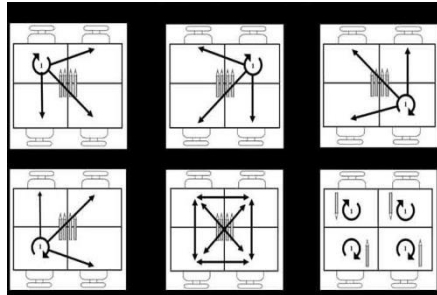
**¿cómo
se
hace?**

- El profesor da a cada equipo una hoja con tantas preguntas o ejercicios sobre el tema que trabajan en clase en aquel momento como miembros tiene el equipo de base (generalmente cuatro).
- Cada estudiante debe hacerse cargo de la respuesta de una pregunta o de la realización de un ejercicio (debe leerlo en voz alta, debe asegurarse de que todos sus compañeros aportan información y comprobar que todos saben y entienden la respuesta consensuada).
- Mientras hablan sobre cómo se hace y deciden cuál es la respuesta correcta, los lápices de todos se colocan en el centro de la mesa. Cuando todos lo tienen claro (el responsable de la pregunta o del ejercicio debe asegurarse de que todos lo tienen claro y saben qué deben hacer o qué hay que responder), cada uno coge su lápiz y escribe o hace en su cuaderno o en el dossier el ejercicio sobre el que están trabajando. En este momento ya no pueden hablar, sólo se puede escribir.
- Sucesivamente se hace lo mismo con los demás ejercicios, hasta que todos han completado toda la actividad.

Luego el docente organizará a los alumnos en grupos de cuatro. A continuación, deberá realizar una actividad partiendo de una pregunta:

¿Cómo creen que surgió el hombre? Cada grupo elaborará una respuesta poniendo en práctica sus conocimientos previos.

Luego el docente pedirá en forma aleatoria la participación de cada grupo. Es una actividad para introducirse al tema a trabajar.



Actividades de desarrollo. Tiempo 80 minutos

En esta etapa el docente repartirá una hoja con preguntas a desarrollar sobre la temática

¿A qué se denomina evolución?

¿A qué se llama hominización?

¿Qué herramientas dominaban los primeros hombres y actualmente creen que son utilizadas por los hombres del hoy?

¿Cómo utiliza actualmente el hombre la tecnología?

Luego el docente repartirá las copias con el material a trabajar que deberán realizar en una lectura comprensiva del texto.



Recomendaciones del Asesor al docente. Para desarrollar la técnica el docente procederá de la siguiente forma:

El profesor dirá lápices al centro y los alumnos deben dejar su lapicera en el centro de la mesa. Durante 10 minutos deberán charlar sobre la respuesta a la pregunta y durante ese tiempo ningún alumno puede escribir solo deben conversar sobre el tema. Luego cada grupo deberá ponerse de acuerdo en la solución.

Cuando el docente dice tiempo los alumnos deben escribir la respuesta, pero de forma individual, ningún alumno puede conversar o preguntar. (5 minutos)

Una opción a usar la técnica, es que durante el tiempo de realización del ejercicio si algún alumno tiene dudas, el docente vuelve a decir “¡lápices al centro!” y se vuelve a repetir la operación.

De igual forma se procederá en las siguientes preguntas a desarrollar.

Actividades de cierre. Tiempo 25 minutos

En base a lo realizado en la clase, cada grupo deberá elaborar un esquema donde abarque todos los aspectos del tema. De esta forma el alumno podrá realizar un resumen de los contenidos trabajados. Luego completar la autoevaluación.

Evaluación:

Rubrica de autoevaluación del aprendizaje colaborativo del alumno.

Guía para la autoevaluación:

Nombre del alumno y Apellido:

.....

Rellene la autoevaluación:

Calificación	Siempre	La mayoría de las veces	ocasionalmente	Pocas veces
Realice aportes sobre el tema				
Respete la técnica de trabajo				
Escuche, valore los aportes de mis compañeros para la realización de las respuestas				
Participe responsablemente				
La técnica de trabajo contribuyo de forma positiva al tema desarrollado				

Recursos didácticos.: Proyector multimedia, Netbook del gobierno,

Pizarrón, tiza y borrador, Fotocopias.

Fuente de información:

Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y

Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales.

Ciudad de Buenos Aires-Argentina

Sesión N°2: Lectura, comprensión y elaboración de las tres etapas de la Prehistoria.

Es la única en la que el trabajo se desarrollará en la casa. Es algo muy próximo a la disciplina flipped classroom, que ya trabajaron en el primer bloque, donde los alumnos

tendrán que trabajar por su cuenta en casa y prepararse con el material y las instrucciones puestas por el docente para luego poder sumar más información para desarrollar las actividades en la próxima clase. También es eficiente para que el alumno pueda avanzar aprendiendo y acostumbrándose a tener un hábito de estudio y para que empiecen a estudiar ellos solos, leyendo, subrayando y ojeando los contenidos a trabajar. Esto servirá de preparación para la siguiente sesión, para ello el docente le solicitará que busquen información en internet, libros, documentales, etc. sobre Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales y elaboren un cuadro comparativo.

De esta forma le felicitará al alumno para realizar las actividades en la próxima clase.

Instrumento de autoevaluación para el alumno.

Criterios	Siempre	La mayoría de las veces	Ocasionalmente	Pocas veces
Realice búsqueda de información sobre el tema				
Le dedique tiempo a la búsqueda de información				
busque información en varias fuentes				
Realice las actividades de acuerdo a la indicación del docente				

Sesión N°3: Las sociedades a través del tiempo: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.

Actividades de apertura. Tiempo 15 minutos

El asesor sugerirá al docente iniciar la clase explicando algunas diferencias entre las tres etapas utilizando un esquema través de un proyector.

Luego realizará un cuadro comparativo a completar donde los grupos de acuerdo a lo realizado en casa realizaran aportes para ir completándolo. De esta forma se reforzarán los contenidos y conceptos del tema. Para trabajar mejor la siguiente actividad.



Cuadro comparativo que los alumnos deberán completar.

	Paleolítico	Neolítico	Edad de los Metales
Forma de vida			
Habitaban en			

Formas de conseguir alimentos				
Materiales que trabajaban				
Grandes avances				
Actividades de desarrollo. Tiempo 80 minutos				
<p>En esta sesión el docente deberá poner en práctica los contenidos que los alumnos aprendieron en la clase anterior. Volverá a utilizar la misma técnica, pero desde una dinámica distinta, es decir, a través de videos.</p> <p>Luego el profesor planteará la pregunta a desarrollar. ¿Cómo era la forma de vida del hombre del paleolítico?</p> <p>El docente les proyectará un video corto sobre el paleolítico. 4 minutos.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HGoK_cWIMH4</p> <p>Luego de observar el video el docente dice ¡lápices al centro! Y los alumnos deben poner su lapicera en el centro de la mesa. Tendrán 10 minutos para conversar sobre la solución a la respuesta. Una vez terminado el tiempo cada alumno debe contestar en forma individual. (15 minutos)</p> <p>Luego el docente pasará a la siguiente actividad en el que proyectará un nuevo video: El Neolítico (tiempo 3 minutos). Los hombres del Neolítico eran; ¿sedentarios o nómades? Explique ¿por qué?</p> <p>Se utilizará la misma técnica anterior.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LBi2KLq8Fgs</p> <p>Para la Edad de los metales también se utilizará la misma técnica a través de un video. (tiempo 2 minutos)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=v6Uz3fq7KK4</p>				

Actividades de cierre. Tiempo 25 minutos

El profesor solicitará a cada grupo que explique si fue interesante la actividad ¿por qué?

Y luego deberá comentar respecto al tema algunas diferencias generales sobre los tres periodos de forma expositiva.

En esta etapa de cierre el docente utiliza una rubrica de evaluación.

Nombre del grupo:

Alumnos:

Crterios	4	3	2	1
El grupo realizo interpretación de los contenidos				
El grupo trabaja de forma colaborativa				
el grupo expone de forma adecuada				
El grupo respeta la técnica de trabajo				

Evaluación

Rubrica de evaluación del aprendizaje colaborativo.

Recursos didácticos: Proyector multimedia, Netbook del

gobierno, Pizarrón, Videos, etc.

Fuente de información:

HappyLearningEspañol (2016-11-08). YouTube. El Paleolítico. recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=HGoK_cWIMH4
HappyLearningEspañol (2016-11-22). YouTube. El Neolítico. recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=LBi2KLq8Fgs
Smile and Learn (2020-03-03). YouTube. Edad de los Metales. recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=v6Uz3fq7KK4

Instrumento de evaluación:

	4	3	2	1	Tota 1
Participación	Todos participan con entusiasmo	Al menos $\frac{3}{4}$ de los alumnos participan activamente.	Al menos la mitad de los alumnos presentan ideas propias	Solo un alumno participa activamente	
Responsabilidad compartida	Todos comparten por igual la responsabilidad por la tarea.	La $\frac{3}{4}$ parte del grupo comparte la responsabilidad en la tarea	La responsabilidad es compartida por la mitad del grupo.	La responsabilidad cae sobre una persona del grupo.	

Calidad de la interacción	Habilidades de liderazgo y saber escuchar, conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Habilidades de saber escuchar, comparten y apoyan el esfuerzo de los compañeros.	A veces de escucha, comparte y apoya el esfuerzo de los demás. En ocasiones se mantiene el grupo unido.	Raramente se escucha, comparte y apoya el esfuerzo de los demás. Muy poca interacción, hay distracción y desinterés por mantener la unidad del grupo.
---------------------------	--	--	---	---

Roles dentro del grupo	Desempeño efectivo de los roles	Cada estudiante tiene un rol asignado, pero no está claramente definido o no es consistente	Hay roles asignados, pero no se adhieren consistentemente a ellos.	No hay ningún esfuerzo de asignar roles a los miembros del grupo.	
Resolución de preguntas	Buscan y sugieren soluciones a las preguntas en grupo	Refinan soluciones sugeridas por sus compañeros	No asume soluciones sugeridas por el grupo	No sugieren nada en el grupo	
	4	3	2	1	

Bloque N°3 La gamificación

Datos de Identificación	Instituto IPEM N°193 José María Paz
1) Asignatura: Ciencias Sociales	3) Clases: 1 por semana de 120 minutos.
2) Formato: taller-asignatura	5) Sesiones :2
4) Tiempo: 1 semana	8) Nombre del Asesor: Moreno Raúl Alejandro
6) Curso: 1 año turno tarde	
7) Responsables: docente a cargo del espacio de historia-geografía y Asesor.	

9) Destinatarios: Alumnos	10) Plantel: Asesor-Docentes
---------------------------	------------------------------

Tema integrador: El bajo rendimiento y desmotivación de los alumnos

Nombre del Bloque II: La gamificación.

Contenidos temáticos: Paleolítico. Neolítico y Edad de los Metales.

- ❖ la prehistoria. Evolución y hominización. Los primeros hombres. El paleolítico. El neolítico. Edad de los metales.

Propósito: en esta sesión se ha creado un juego de la Prehistoria (gamificación) a partir de una idea diferente, innovadora, amena y atractiva. Este juego servirá para que los alumnos demuestren lo aprendido en la sesión anterior y compitan por ser los que más saben acerca de la Prehistoria. También su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando para el alumno una experiencia positiva. Además, trabaja aspectos como la motivación, el esfuerzo y la cooperación dentro del ámbito escolar.

Dimensiones de aprendizaje		
Conceptual	Procedimental	actitudinal
-Conocer los hechos más importantes de la evolución del hombre. -Identificar los conceptos y preguntas del periodo paleolítico, neolítico y edad de los metales.	-Analizar las distintas preguntas del juego. Lograr habilidades en el uso de estrategias de aprendizaje.	Valorar el trabajo en equipo. Valorar el legado cultural de las civilizaciones de los primeros tiempos.

Sesión N°1: Un viaje por la prehistoria.

Actividades de apertura. Tiempo 10 minutos

El Asesor y el docente deberán llegar antes que los alumnos y organizar el salón de clases, luego deberán dejar espacio en el centro del salón para proyectar el tablero de juego, para que puedan colocarse a la vuelta del mismo y de esa forma preparar el salón. Antes de colocar el tablero de juego que será fabricado de Telgopor y una lámina a color blanco que estará adherida al mismo, de un tamaño de 1 metro de ancho por un metro de largo.

El docente deberá introducir a la clase en la nueva dinámica de trabajo, para lo cual partirá de una lluvia de ideas proyectando imágenes donde los alumnos deberán participar realizando su aporte.



Luego realizara una breve explicación de lo que significa el aprendizaje gamificado. Así de esta forma los alumnos pueden ir interiorizándose sobre la nueva dinámica a trabajar en la clase.



Actividades de desarrollo. tiempo 80 minutos

El Asesor recomienda que para el desarrollo de esta sesión se puede proceder de la siguiente forma: Un alumno deberá leer las instrucciones en voz alta a sus compañeros.

El juego constara de un tablero que tiene 15 casillas, una línea del tiempo de la Prehistoria, 4 tipos de tarjetas, 8 personajes, un dado, las instrucciones y una tabla de puntuaciones expuesta en la pizarra tradicional. Los grupos serán de no más cinco personas. En los 15 casilleros hay 5 tipos de casillas:

- Casilla verde: en esta casilla se deberá tomar una tarjeta blanca que contiene una característica y colocarla en la línea del tiempo. Si lo hace bien, tendrá la oportunidad de colocar una segunda tarjeta blanca (0 bien = 0 puntos, 1 bien = 1 punto. 2 bien = 3 puntos). En esta casilla los miembros del equipo pueden ayudarse para cumplir el objetivo.
- Casilla amarilla: aquí se tomará una tarjeta amarilla que contiene una pregunta fácil, el miembro que tira el dado será quién lea la pregunta a los otros miembros del grupo y solo podrán responder ellos. Si consiguen contestar correctamente obtienen 5 puntos.
- Casilla azul: si caen en esta casilla deberán tomar una tarjeta azul que contiene una pregunta más difícil que las amarillas, el miembro que tira el dado será quién lea la pregunta a sus compañeros del grupo y solo podrán responder ellos. Si consiguen contestar correctamente obtienen 10 puntos.
- Casilla roja: es la casilla del gran reto final y es a la que podrán acceder únicamente cuando tengan 24 puntos o más. Si aún no ha conseguido la puntuación necesaria, cuando caiga en esa casilla deberá tirar otra vez rebotando hacia atrás.
- Casillas estrella: ciertas casillas verdes, amarillas y azules tienen estrella, que significa que, si caen en ella y aciertan, además de los puntos obtendrán una tarjeta de

“estrella quita-puntos” que podrán gastar en el siguiente turno que acierte para robar 3 puntos al líder y sumárselos a su equipo. Los famosos personajes de los Pica piedra dan lugar a las fichas del juego. El dado tiene 6 caras (del 1 al 6). El tiempo para esta actividad será de 80 minutos.

Tablero y fichas de juegos:



El docente explicará a los alumnos que en este juego hay diversos elementos: una línea del tiempo, las tarjetas del tiempo, las tarjetas de preguntas, los comodines, las fichas y un tablero. La línea del tiempo se divide en tres periodos: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. En este soporte es donde deberán colocar correctamente las tarjetas. Las tarjetas del tiempo contienen características que deberán saber y clasificar en el periodo correcto de la Prehistoria.

Las tarjetas contienen preguntas que deberán acertar para poder puntuar.

Los comodines se consiguen acertando en las casillas que tienen una estrella y con ellas podrán robar al líder los puntos obtenidos en la casilla correspondiente (en caso de haber dos líderes o más se les quitará la puntuación proporcionalmente).

El tablero es donde colocarán las fichas los equipos y avanzarán por las casillas tirando un dado. Hay casillas de tres colores diferentes y cada color significa una actividad diferente:

- ✓ Verde: Colocar 1 o 2 tarjetas en la línea del tiempo (1 o 3 puntos)
- ✓ Amarillo: Responder una pregunta fácil (5 puntos)
- ✓ Azul: Responder una pregunta difícil (10 puntos)
- ✓ Rojo: En la casilla final es donde debes acertar las tres opciones anteriores en un turno.

El objetivo del juego es conseguir 24 puntos, llegar a la casilla del gran reto final y acertar las tres opciones anteriores en un mismo turno.

Preguntas fáciles;

¿En qué momento de la historia del hombre situamos la Prehistoria?

Es la etapa anterior a la Historia

¿Cuántos años son un siglo?

100 años

¿Qué fue antes, el paleolítico o el neolítico?

El Paleolítico

¿Cuántos años son una década?

10 años

¿Cuántos años son 1 lustro?

5 años

¿A qué siglo corresponde el año 1715?

Al siglo XVIII (18)

¿A qué siglo pertenece el año 33 d. C.?

Al siglo I (1)

¿A qué siglo pertenece el año 633 d. C.?

Al siglo VII (7)

¿Cómo era la forma de vida del hombre nómada?

Se movían continuamente

¿Qué significan las letras a.C.?

Antes de Cristo

¿Qué significan las letras d.C.?

Después de Cristo

Nombra las etapas de la Prehistoria

Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales

¿Dónde habitaban los humanos del Paleolítico?

En cuevas

¿Cómo se llaman las pinturas que hacían en las cuevas?

Pinturas rupestres

¿Qué significa “Neolítico”?

Piedra nueva

La edad de los metales se divide en...

Cobre, Bronce y Hierro

¿En qué periodo prehistórico vemos las primeras vasijas de cerámica?

En el Neolítico

Preguntas difíciles

¿Cómo se llama la disciplina que estudia y nos explica quiénes eran, cómo vivían y qué hicieron las personas del pasado en el planeta tierra?

La Historia

¿Cómo se llaman las personas que se dedican a investigar el pasado y analizar los acontecimientos del pasado?

Historiadores

Lugar donde los arqueólogos encuentran restos de nuestros antepasados (cerámicas, armas, etc.)

Yacimiento arqueológico

Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea son las 4 etapas de...

La Historia

Nombra los tres metales la edad de los metales

Cobre, Bronce y Hierro

Las murallas se empezaron a construir en...

La edad de los metales

Cuando el hombre se hizo sedentario aparecieron la agricultura y la...

Ganadería

¿A qué se denomina evolución?

Al proceso por el cual las especies se adaptan y transforman lentamente a lo largo del tiempo.

¿En qué periodo de la Prehistoria hay más oficios?

En la edad de los metales

¿Qué medio de transporte permitió transportar mercancías en el Neolítico?

Las barcas

¿Qué invento del neolítico permitió fabricar tejidos?

El telar

Edad en la que se enterraba a los muertos con sus joyas

Edad de los metales

¿En qué periodo prehistórico las aldeas se convirtieron en pequeñas ciudades?

En la edad de los metales

¿En qué actitudes se manifiesta el sentido estético del hombre paleolítico?

En innumerables pinturas denominadas rupestres, hechas en las paredes de las cuevas o refugios de todo el mundo.

En qué periodo aparece el invento de la rueda

En el neolítico

¿En qué periodo utilizaban los humanos las pieles para vestirse y calzarse?

En el Paleolítico

En qué edad de la historia nos encontramos actualmente

En la edad contemporánea

Actividades de cierre. Tiempo 20 minutos.

El docente le solicitara a cada grupo que comente su opinión respecto a la dinámica de la clase, si fue positiva o negativa ¿Por qué? ¿Y si les gustaría aplicarla a otras disciplinas?

Recursos didácticos.

<p>➤ Telgopor, Una lámina, Netbook del gobierno, Pizarrón, tiza y borrador, Imágenes, Pegamento e Imágenes.</p>
<p>Fuente de información:</p> <p>Puertos de Palos (2001). Ciencias Sociales: Geografía-Historia y Formación Ética y Ciudadana. Edición general: Raúl A. Gonzales. Ciudad de Buenos Aires-Argentina</p>

Instrumento de evaluación del aprendizaje gamificado.

	4	3	2	1	Total
Participación en el juego.	Participan con entusiasmo en el juego	Participa activamente en el juego colaborando con el grupo	Participa solo en algunas actividades del juego	Solo participa activamente en una actividad del juego	
Responsabilidad compartida	Comparte por igual la responsabilidad por la tarea.	Comparte solo parte de la responsabilidad en la tarea	Comparte solo en algunas actividades la responsabilidad por el juego.	No comparte responsabilidad ni participa activamente	

				e en el juego	
Realización de actividades en el juego	Se esfuerza en realizar las actividades y trabaja de forma cooperativa con sus compañeros	Se esfuerza en realizar solo algunas actividades y trabaja de forma cooperativa con sus compañeros	Se esfuerza en realizar solo algunas actividades y trabaja de forma individual con sus compañeros	Realiza solo una actividad y no trabaja en grupo	
Contenidos característicos del tema.	Tiene claros los contenidos característic os de cada etapa de la Prehistoria, así como los términos evolución del hombre y proceso de	Tienen claro los contenidos de cada etapa de la prehistoria y sustenta una postura personal sobre la información contenidas en cada cartilla.	Tienen claro solo algunos contenidos de cada etapa de la prehistoria, así como los términos evolución del hombre y proceso de hominización	Le cuesta identificar las preguntas y responderla s	

Actividad 3			23/03/20								
Actividad 4				20/03/20							
Actividad 5					06/03/20						
Bloque II											
Actividad 1						13/04/20					
Actividad 2							20/04/20				
Actividad 3								27/04/20			
Bloque 3											
Actividad 1									04/05/20		

Recursos.

Para la puesta en marcha del plan de intervención, se requiere lo siguiente:

- ✓ EL directivo del IPEM N°193.
- ✓ Profesores de Ciencia Sociales de la institución.
- ✓ Alumnos del 1 año ciclo básico.
- ✓ Instalaciones edilicias del IPEM N°193 (aula).
- ✓ Una (1) computadora del gobierno.
- ✓ Un (1) proyector
- ✓ Parlantes
- ✓ Telgopor, lamina a color, cartillas, marcadores, pegamento, cintas y otros útiles para talleres (solicitados a través de la colaboración de los alumnos).
- ✓ Videos educativos.
- ✓ Material bibliográfico sobre el tema (fotocopias).
- ✓ Cartulina de colores.
- ✓ El capital económico para la compra de materiales educativos y/o para su realización.
Se podrá recaudar solicitando al mismo ministerio de Educación Secundaria, a través de un proyecto, o a través de donaciones por parte del municipio y/o realizando rifas o loterías a cargo de la institución con premios donados y recaudados de la venta de los mismos.

Presupuesto:

La Institución educativa IPEM N°193 José María Paz cuenta actualmente con el equipamiento adecuado para cumplir con los fines propuesto, menos con un proyector para realizar las clases más ilustrativas y también a excepción del capital económico para la

compra de materiales educativos. Por esta razón requiere de un aproximado de \$64.500 (según valores a conformar en el mercado durante el 2020).

Proyector multimedia de 6000 lumens full Hd.....precio \$40.000

Netbook del gobierno.....precio \$ 10.000

Telgopor.....precio \$100

Lamina blanca de alto impactoprecio\$900

Fotocopias.....precio\$ 100

Parlantes Genius 370-sw 2.1- 8 watts- subwoofer...precio\$ 4.000

Cartulina de colores de 45 X60 X 20 unidades.....precio\$ 300

Impresión de las imágenes de las fichas.....precio\$ 100

Router inalámbrico (Dongle Modem usb y Router wifi) ...precio\$8.000

Tarjeta sim de teléfono con crédito.....precio\$1.000

Evaluación:

Para realizar el seguimiento y evaluación del proyecto se implementarán herramientas tales como la observación y las rubricas evaluativas; de modo que recoger la mayor información posible que dé cuenta sobre el éxito o fracaso del proyecto, en relación con los objetivos planteados que se basa en mejorar la motivación e interés por los contenidos áulicos de todos los estudiantes del ciclo básico.

Para ellos se diseñó una rubrica de evaluación en cada bloque; de esta forma se puede tener cuenta de cómo va evolucionando el proyecto y un seguimiento mucho más detallado de la fortalezas o debilidades que se van presentando.

La observación:

Se realizará la observación no estructurada, de manera libre y adaptada lo que ocurre en el aula del instituto IPEM N.º 193. Los propósitos principales de la observación son:

- Analizar las conductas de los alumnos y como responden a los contenidos planteados por el docente.
- Comprender como vinculan la información de acuerdo a las metodologías planteadas.
- Identificar las necesidades de los estudiantes respecto a los contenidos aprender.
- Evaluar si las actividades propuestas cumplen con los objetivos de manera satisfactoria generando aprendizajes significativos.

En cuanto a las rubricas se utilizarán las presentadas al final de cada bloque que permitirá evaluar cada instancia del proyecto. De esta forma que el Asesor podrá hacer, luego una valoración general de su plan de intervención.

Resultados esperados.

Se espera que con la implementación del programa se mejore la motivación e interés de los alumnos, para disminuir el bajo rendimiento académico y fortalecer las trayectorias escolares del estudiante, del primer año ciclo básico, a través de metodologías activas de enseñanza-

aprendizaje, para que los alumnos puedan apropiarse de habilidades en la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento autónomo.

Fomentar en el estudiante el desarrollo de habilidades de estudio, fortalecerá la motivación de cada uno de los alumnos a lo que elevará a su vez el número de instancias evaluativas aprobadas, promoviendo en el educando el autoestima y el autoconocimiento y logrando que se enfrente a instancias evaluativas con mayor seguridad y entusiasmo por los contenidos áulicos, logrando así disminuir el bajo rendimiento y mejorando las trayectorias escolares de los jóvenes e indirectamente se fortalecerá la permanencia y continuidad en la institución educativa.

Conclusión

La puesta en marcha de la elaboración de este plan de intervención implicó en primer momento realizar una lectura y análisis minucioso de la institución educativa seleccionada. Este análisis permitió detectar el problema/objeto de intervención, observado en su PMI y en la entrevista realizada a la directora de la escuela. Donde se pudo identificar dificultades en la motivación e interés de los estudiantes por los contenidos académicos, que esto a su vez producía como consecuencia el bajo rendimiento, el fracaso escolar, y poca continuidad del alumno en la institución.

Desde este punto de vista me he permitido proponer un proyecto que contenga la implementación de metodologías activas a través de las TIC, comprendidas en el ABP, el aprendizaje colaborativo y la gamificación. Considerando que se adecuaran mucho mejor a las necesidades de los estudiantes. Por lo tanto, teniendo en cuenta los diversos indicadores que convergen simultáneamente en este fenómeno, el marco teórico permitió identificar los

contenidos y dificultades que implica atender a todos los causantes de esta problemática y se puntualizó en la importancia de hacer hincapié en las diversas metodologías activas, advirtiendo que se mejorará el bajo rendimiento académico e indirectamente el fracaso escolar y la continuidad de los alumnos en la institución. Un alumno que no se encuentra motivado en clase, es muy difícil que presente interés y motivación por los contenidos y mucho más mantenga su permanencia continua en la escuela. Para evitarlo se planteó como objetivo general, desarrollar un programa en el que converjan, metodologías y estrategias activas basadas en las TIC, con el propósito de mejorar la motivación de los estudiantes de primer año del área de las Ciencias Sociales y así mejorar el rendimiento académico.

En cuanto a los puntos débiles que pude detectar en el nuevo modelo de enseñanza es que, por lo general se trabajan de forma grupal y es más difícil reconocer la calidad superior de algunos estudiantes, porque se homogenizan y diluyen las competencias extraordinarias que algunos de ellos puedan adquirir, dado que, en trabajos de equipo y tareas no individualizadas, tales competencias son difíciles de detectar, y por tanto de ser evaluadas y reconocidas

También es importante destacar que esta metodología puede tener también algunos puntos débiles, los cuales es importante tener en cuenta a la hora de ponerlo en práctica. Por ejemplo, en el caso de la gamificación tampoco podría utilizarse como técnica exclusiva para el aprendizaje, ya que los alumnos, al acostumbrarse, podrían perder la motivación y el interés poco a poco. Por lo tanto, sería necesario combinarla con otras metodologías distintas que ayuden a completar el aprendizaje y el desarrollo de otras habilidades.

Otra desventaja puede ser el carácter competitivo de algunos juegos, que podría llegar a generar conflictos en el aula. Por eso, es importante el papel del docente, que deberá intentar que las estrategias sean más colaborativas y gestionar muy bien la competitividad en los juegos en los que pueda haber ese riesgo. La clave de este asunto está en que cada alumno se centre en superarse a sí mismo y no al resto de compañeros

Como fortaleza se puede encontrar que estas metodologías aplicadas en este proyecto permitirán presentar la clase a los alumnos de una forma más moderna y actualizada para el educando de hoy, presentando un nuevo diseño respecto al proceso de retroalimentación, muchas veces materiales como afiches, fotocopias y tizas resultan un poco aburridas, es por ello que no solo se busca presentar una forma distinta de aprender si no también desde nuevos recursos y materiales.

Como ventaja es que no presenta limitaciones en cuanto aplicación del proyecto porque puede aplicarse a cualquier ciclo, edad o área, siempre que se adapte a la estructura cognitiva del educando. Pero dentro de lo que fue el proceso de cursado me encontré con la limitación de no poder realizar las observaciones desde la práctica, donde se puede visualizar con mejores perspectivas las dificultades como si también las necesidades y formas de intervenir en una institución.

Otra ventaja es que para que su utilización sea mucho más atractiva y teniendo en cuenta las necesidades del alumno de trabajar con y desde la tecnología se puede utilizar un router inalámbrico y llevar a cabo con mayor éxito las diversas metodologías.

Las recomendaciones para futura implementación de este plan de intervención o para posibles ajustes o mejoras, es que sea trabajado de forma interdisciplinar entre áreas

comprendiendo y articulando las diversas materias, de forma que el contenido que adquiriera el alumno se mucho más integral. Si puedo decir que hay algo que me faltó es poder enfocar mi trabajo desde esta perspectiva.

Referencias Bibliográficas.

- .”...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 12 p.176-178 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>
- .”...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 6 p.103 -104 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).
- .”...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 7 p.119 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>
- .”...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 8 p. 120 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>
- .”...” (UES21. Plan de intervención. Modulo 0. Lección 13 P.231 recuperado de siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1).
- ” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 11 p.142 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).
- ” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 2 p.4 recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>)

” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 4 p.83-95. Recuperado <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).

” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 0. Lección 8 p.120 recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org1>).

” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 1. Lección 1-16

” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 2. Lección 1-16 recuperado: <https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectura2>

” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 3. Lección 1-10 recuperado:<https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectura3>

” ...” (UES21. (2019) Plan de intervención. Modulo 4. Lección 1-10 recuperado:<https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectura4>

Amores-Valencia, A. & De-Casas-Moreno, P. (2019). El uso de las TIC como herramientas de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria estudio de casos español. Hamut'ay, 6(3), 37-49. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>.

Baro, A. (2010). Metodologías Activas y Aprendizajes por Descubrimiento. Innovación y Experiencias educativas. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Número_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf.

Barón, Robert A. (1997). Fundamentos de Psicología. 3ª ed. México: Prentice Hall.

Barros, B., & Verdejo, M. (2001). Entornos para la realización de actividades de aprendizaje. Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial, 5(12), 39-46. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=1254904>.

BARROWS, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods, en Medical Education, 20/6, 481–486. Recuperado de: https://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf.

Blanco Sánchez M. (2012). “Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía.” Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/biststream/10324/1391/1/TFM-E%201.pdf>.

Breto, C. y García, P. (s.f.). Caminando hacia un aula cooperativa en educación infantil. Recuperado de <https://convivencia.files.wordpress.com/2008/11/au17010.pdf>

Cabero, J. (2005). Las TIC y las universidades: Retos, posibilidades y preocupaciones. Revista de (Educación Superior, p.34, 77-100).

Cabrera, E. (2008). La colaboración en el aula: Más que uno más uno. Bogotá: cooperativa

Casado, M (2016) La gamificación en la enseñanza de inglés en educación primaria. Universidad de Valladolid. Recuperado de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002396.pdf.

DE MIGUEL, M. (coord.). Metodologías de enseñanza para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior. Madrid: Alianza.

Dewey, J., Method on science teaching, *The Science Quarterly*, 1, 3-9 (1916). Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2012000400002.

Editorial Magisterio.

EXLEY, K. Y DENNIS, R. (2007). Enseñanza en pequeños grupos en Educación Superior. Madrid: Narcea.

Figueroa, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital EducationReview*, (27), 32-54. recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE002396.pdf

Hernández, R.M... (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 581), 325 – 347 en <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5nl.149>.

<https://siglo21.instructure.com/courses/7651/pages/plan-de-intervencion#lectura1>

Labrador José. P & Andreu Ángeles A. (2008). METODOLOGIAS ACTIVAS. Grupos de innovación en metodologías activas. (GIMA). Universidad Politécnica de Valencia.

López, E., Valentín, A., & Gonzales-Tablas, M M. (2012). De las condiciones del prácticum de la licenciatura en psicología a las competencias de grado: análisis de las valoraciones de los alumnos. En aportaciones recientes al estudio de la Motivación y las Emociones. Cádiz.

MORALES, P. Y LANDA, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas, en *Theoria*, Vol.13.

Págs. 145-157. [Disponible en

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/299/29901314.pdf>]

Nérici, Imideo. (1991). *Hacia una didáctica general dinámica* Buenos Aires: Kapelusz

Ocampo, J (2018). Ser un niño competitivo. Ventajas e inconvenientes. Guiainfantil.com.

Obtenido de: <https://bit.ly/2KytYtR>

OCDE. (2012). PISA, Estudiantes de bajo rendimiento. Recuperado de:

<http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA-2012-Estudiantes-de-bajo-rendimiento.pdf>

Ovejero, A. (1990): *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza*

tradicional. Barcelona: PPU. Recuperado de

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10768/Alfageme2de3.pdf>

Piaget, J. (1975). *Problemas de psicología genética*. Barcelona, España: Ariel.

Prensky, M. (2001). *Digital gam-based learning*. London: McGraw Hill.

PRIETO, L. (2006). Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje

basado en problemas, en *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y*

Sociales Vol.64. Núm.124. Págs. 173-196.

PujolàsMaset, P. (2008). *Nueve ideas clave: El aprendizaje cooperativo*. Barcelona, España:

Graó PujolàsMaset, P y Lago, J.R. (s.f.). El programa CA/AC (“Cooperar para

Aprender / Aprender a Cooperar”) para enseñar a aprender en equipo:

Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Recuperado de <http://www.elizalde.eus/wp-content/uploads/izapideak/CA-ACprograma.pdf>

Recursos Didácticos. (2019, agosto 13). *EcuRed*, Consultado el 18:45, mayo 29, 2020 en https://www.ecured.cu/index.php?title=Recursos_did%C3%A1cticos&oldid=35012
15.

Robinson, K. (2009). *El Elemento: Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Grijalbo.

Roblizo, M., Sánchez, M.C., y Cózar (2015). El reto de la competencia digital en los futuros docentes de infantil, primaria y secundaria. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, 15, 245-295.

Tablas Sastre, M. ^a del Mar, y López Pérez, M. ^a Estrella Estrella, y Mateos García, Pedro Manuel (2016). Una experiencia de aprendizaje combinado en Estadística para estudiantes de Psicología usando la evaluación como herramienta de aprendizaje. *La educación en la sociedad del conocimiento*, 17 (1), 65-85. [Fecha de consulta 24 de mayo de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5355/535554761004>

Woolfolk, Anita E. (1996). *Psicología de la Educación*. 6^o ed. México: Ediciones Programas educativos.

