

**QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA POTENCIALIZAR EL USO DE
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS EN LA
BÁSICA SECUNDARIA**



Martín Nieto Abadía

Docente

Jisset Astrid López Agudelo

Universidad de Pamplona

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana

Práctica pedagógica y docente ético investigativa en básica secundaria y media

San José de Cúcuta

2022-2

**QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA POTENCIALIZAR EL USO DE
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS EN LA
BÁSICA SECUNDARIA**



Martín Nieto Abadía

Docente

Jisset Astrid López Agudelo

Universidad de Pamplona

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana

Práctica pedagógica y docente ético investigativa en básica secundaria y media

San José de Cúcuta

2022-2

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a todos los profesores que creyeron en mí, como estudiante de esta licenciatura. Además, dedico este trabajo a mis padres, que fueron mi fortaleza para completar esta etapa tan importante. De igual manera, aquellas amistades que estuvieron conmigo en las buenas y en las malas a lo largo de esta carrera.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia que fue mi fortaleza, fueron los únicos que estuvieron conmigo, en las buenas y en las malas, nunca me abandonaron, creyeron en mí y estuvieron pendientes durante toda esta carrera que realicé; también agradezco a los profesores que estuvieron en mí andar como estudiante de esta licenciatura.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	7
1. PROBLEMA	10
1.1. TITULO	10
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
1.4. OBJETIVOS	12
1.4.1. Objetivo general	12
1.4.2. Objetivos específicos	12
1.5. JUSTIFICACIÓN.....	13
1.6. LIMITACIONES	15
2. MARCO DE REFERENCIA	16
2.1. Antecedentes	16
2.1.1. Internacionales.....	16
2.1.2. Nacionales	19
2.1.3. Locales	22
2.2. MARCO CONCEPTUAL	26
2.2.1. BASES TEÓRICAS.....	26
2.3. MARCO CONTEXTUAL	29
2.4. MARCO LEGAL.....	30
2.4.1. LEYES	30
3. DISEÑO METODOLÓGICO	31
3.1. MÉTODO Y METODOLOGÍA.....	31
3.1.1. PARADIGMA	31
3.1.2. ENFOQUE.....	32
3.1.3. METODO	33
3.2. UNIVERSO Y MUESTRA.....	33
3.2.1. Población	33

3.2.2.	Muestra.....	34
3.3.	FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	35
3.3.1.	Diario de campo.....	35
3.3.2.	Diagnóstico	35
3.3.3.	Entrevista semiestructurada	35
3.3.4.	DOFA.....	36
3.3.5.	Plan de mejoramiento	36
3.4.	ETAPAS DE INVESTIGACIÓN.....	37
3.4.1.	Observación y diagnostico	37
3.4.2.	Documentación	38
3.4.3.	Intervención y observación del participante.....	38
3.4.4.	Ejecución de la propuesta pedagógica.....	38
3.4.5.	Fin de trabajo de campo, salida	39
4.	HALLAZGOS Y RESULTADOS	40
	CONCLUSIONES.....	42
	Referencias Bibliográficas	43
	<u>Anexos.....</u>	<u>49</u>

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación dará a conocer, en detalle, las actividades que se realizaron en el colegio Misael Pastrana Borrero, sede central, en el cual los estudiantes presentaron un diagnóstico que permitió detectar varias dificultades en algunos ejes curriculares relacionados con la enseñanza de la Lengua Castellana. En este sentido, el que más dificultad evidenció fue el eje de comunicación y otros sistemas simbólicos, de tal modo que dicho trabajo se centró en este aspecto en particular y, por ende, pretende explicar la manera como se incentivó su aprendizaje en el aula de clase y su respectiva comprensión.

Los objetivos que se tuvieron en cuenta para realizar la investigación fueron los siguientes: fortalecer el aprendizaje de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos; encontrar una herramienta digital que contribuya con el fortalecimiento del mencionado eje; seleccionar una plataforma que ayude a potencializar las competencias que se derivan de dicho eje y por último, hacer una evaluación objetiva en la cual sea posible reconocer si la herramienta digital elegida permitió que los estudiantes comprendieran mejor y pudieran profundizar frente a esta temática.

La metodología que se llevó a cabo se desarrolló por etapas: en la primera, se aplicó una prueba diagnóstica. Esta evaluación se realizó en los diferentes grupos previamente seleccionados, al interior de los cuales hubo un proceso de inmersión pedagógica. Estos grupos fueron 9 ° A, 9° B, 10° A; en dichos grados se pudo establecer que tenían una falla en común, la

cual se reflejó frente al tema de los medios de comunicación. El grupo que tuvo más dificultades fue el de 9° A, por lo que fue necesario identificarlo como grupo focalizado, para poder aplicarles las actividades correspondientes y que dicho curso pudiese mejorar con respecto al eje de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos. La prueba constaba de 20 preguntas, en las cuales se evaluaban los ejes de comprensión lectora, literatura, producción textual, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y ética de la comunicación. Los resultados permitieron confirmar que los estudiantes no lograban comprender la profundización de las imágenes y cómo estas pueden expresar algo con relación al mundo que nos rodea; es por ello que las actividades de refuerzo que se hicieron iban focalizadas en las imágenes y la interpretación de las mismas.

En la segunda etapa se dieron a conocer diferentes unidades temáticas; estas ayudaron a potencializar el eje de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos. Tales unidades académicas fueron desarrolladas por el grupo de 9 ° A, actividades en las que debían interpretar y elegir la acción correcta, de modo que el estudiante desarrollara la capacidad de comprender las imágenes y cómo estas pueden ayudar a que las personas entiendan más las temáticas y su importancia en las sociedad, entendiendo que se trata de elementos que pueden aparecer en casi todas partes, lo que también nos permite recordar que la imagen puede, por ejemplo, hacer que recuerdes sucesos placenteros o amargos que hayan ocurrido en el pasado o pensar en algunas cosas antes de tomar la decisión de hacerlas. Por lo tanto, estas imágenes ayudaron al aprendizaje de las temáticas que el grupo estuvo viendo en ese momento, permitiendo que los alumnos pudiesen establecer la relación con la temática que se veía en la clase. Siempre se les decía a los

estudiantes que las imágenes son importantes y que estas ayudan a que las personas entiendan muchas cosas, sin tener que escribir tanto y sin que los receptores tengan que leer demasiado.

En la tercera etapa se realizó una entrevista, cuyo objetivo central fue lograr que los estudiantes dieran su opinión con respecto a las actividades que se llevaron a cabo y si estas les ayudaron a lograr un mayor aprendizaje, teniendo en cuenta la importancia de la imagen como medio de comunicación y que también pudieran demostrar y confirmar el aprendizaje de las temáticas que se trataron en los encuentros pedagógicos, así como también el hecho de poder indagar cómo les pareció la aplicación de las TIC en el aprendizaje y cómo este ayudó a que ellos entendieran que las imágenes son fundamentales para interpretar casi todas las cosas. De ello se desprende que una imagen es un arma muy poderosa y que esta puede afectar a muchas personas, ante lo cual, se pretendió que los estudiantes entendieran que no se puede tomar a la ligera la comprensión de la imagen y cómo esta afecta en el comportamiento que pueda tener. La finalidad de dicha entrevista se fundamentó en la necesidad de que los estudiantes expresaran sus opiniones y su visión global de las imágenes y también de las actividades realizadas.

De otra parte, un propósito esencial de esta investigación se orienta a lograr establecer acciones pedagógicas que permitan que los estudiantes entiendan que las imágenes pueden ser interpretadas de muchas maneras, siendo estas, en muchas ocasiones, armas de doble filo, que se deben de manejar con cuidado debido al impacto que pueden traer al interior de diferentes grupos sociales o una persona en particular, desde la perspectiva de su posible interpretación subjetiva, ya sea positiva o negativa. También hay que mencionar que la utilización de un entorno virtual, posibilitó que los educandos aprendieran de manera divertida la importancia de las imágenes,

debido a que esta utilizaba la gamificación, de manera que los estudiantes se divirtieron mientras iban profundizando en la importancia de las imágenes como medio de comunicación.

Esta investigación se realizó con base en la motivación que las diferentes actividades generaron en los estudiantes y en los resultados que se obtuvieron en la primera etapa, más exactamente la prueba diagnóstica, en donde se recopilaron los datos necesarios para saber dónde se encontraba las falencias de los estudiantes y en qué grupo se podría focalizar la investigación. Es por ello que dichos resultados permitieron determinar que el grupo focalizado debía ser el grado 9 ° A, dado que este tenía falencias en el eje curricular denominado medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

1. PROBLEMA

1.1. TITULO

QUIZZZ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA POTENCIALIZAR EL USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS EN LA BÁSICA SECUNDARIA.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El eje que se analizó fue: medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, debido a que la gran mayoría de los estudiantes presentaron inconvenientes para comprender y desarrollar las preguntas que iban enfocadas a este eje en particular. El grupo que se escogió fue el grado 9 ° A, debido precisamente a que fue este curso el que mayores dificultades evidenció al momento de la aplicación de la prueba diagnóstica.

El diagnóstico demostró que los estudiantes no identifican bien el significado de las imágenes, lo cual obligó a realizar un mayor esfuerzo para lograr que estos niños y jóvenes pudieran interpretar bien lo que quieren decir las imágenes y así comprender cómo estas nos pueden transmitir muchas cosas sin necesidad de tantas palabras.

También se pudo observar que, al momento de participar en procesos que implican la capacidad de inferir, no son capaces de interpretar las imágenes, frente a lo cual es necesario buscar alternativas dirigidas a promover el gusto y el interés para concretar acciones encaminadas a trabajar este problema y así verificar que más adelante puedan comprendan el significado de dichas manifestaciones icónicas.

Si se logra afrontar este problema y promover en los estudiantes una mejora significativa en relación con su comprensión hacia los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, tendrán la posibilidad de ser críticos al momento de analizar diferentes tipos de información provenientes de las imágenes, sin importar sus múltiples manifestaciones.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Siempre se habla de la importancia de los medios de comunicación, pero a veces se nos olvida la trascendencia que tiene este tema en una sociedad, tanto que sus integrantes pueden ser, por ejemplo, patrocinadores de una idea y lograr que muchas personas se vean enfrentadas por culpa de la falta de competencias al momento de analizar e interpretar una imagen desde ciertos contextos comunicativos. Es por ello que los estudiantes deben conocer la importancia de dichos

medios de comunicación y que aprendan, por medio de una herramienta virtual, a reconocerlos y a valorarlos. Por ello, surge la siguiente pregunta: ¿Cómo lograr que los estudiantes comprendan la importancia de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos a través de una herramienta virtual?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos con base en la implementación de la herramienta digital denominada Quizizz.

1.4.2. Objetivos específicos

- ✓ Reconocer el uso de la herramienta digital Quizizz, de manera que facilite el aprendizaje de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.
- ✓ Aplicar la herramienta digital Quizizz, la cual puede contribuir con el fortalecimiento de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.
- ✓ Evaluar si esta herramienta digital es pertinente para que los estudiantes puedan comprender la importancia de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

1.5. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene, como propósito central, la búsqueda de una herramienta virtual que ayude a que los estudiantes adquieran habilidades y destrezas en torno a los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, además de permitirles la posibilidad de disfrutar de forma lúdica y recreativa y como forma de entretenimiento.

La importancia de esta temática radica en la necesidad del reconocimiento de los medios de comunicación como materia prima para el desarrollo del aprendizaje, a partir del hecho de que la información que proviene desde diferentes contextos debe ser transferida a las personas, pero, en muchas ocasiones, es adulterada, según sea la conveniencia de quienes la usan para sus propios fines; es allí en donde el receptor debe analizar esta información y tener la capacidad de analizarla y valorarla adecuadamente.

No es descabellado decir que la mala información hace que la gran mayoría de las personas, en la actualidad, estén mal informadas, lo que ya de por sí es un problema, debido a que los medios de comunicación deben desarrollar y transmitir una información veraz y no con alguna intención de fomentar en los receptores, desinformación, odio o miedo frente a algún tema.

Los medios de comunicación no deben colocarse a favor o en contra de algo, sino por el contrario, adoptar una postura de discusión imparcial ante el tema e invitar a quienes sí puedan dar una opinión acertada de los puntos a favor y en contra de este. Allí es donde el receptor tomará su propia postura ante el tema y se inclinará a uno u otro lado de la balanza, es decir, si creer o no en los argumentos que darán las dos personas. Por estas razones, es de suma importancia que los estudiantes entiendan cuál es el alcance de los medios de comunicación y qué provechos pueden brindar en determinados escenarios de la vida cotidiana.

Por consiguiente, se buscará la implementación de un entorno virtual, dado que este tipo de contextos son importantes para el aprendizaje del estudiante e incluso, pueden aportar soluciones frente a diversas problemáticas que caracterizan al ámbito educativo que forma parte de la vida del estudiante.

El siguiente autor afirma algo muy importante respecto al tema que pretendí explorar, el cual define los entornos virtuales como: según Suárez Guerrero (2002) “un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales” (pág. 4).

Los medios de comunicación se dividen en tres tipos, esto lo menciona con mayor profundidad otro importante investigador:

Harry Pross (1972) “ha separado estos en tres categorías, a partir de su teoría.

Medios primarios (sin máquinas, por ejemplo, la voz humana).

Medios secundarios (uso de ayudas técnicas por parte del emisor del mensaje. Por ejemplo: un periódico).

Medios terciarios (el emisor y el consignatario usan las máquinas, por ejemplo, la radio, la televisión, el teléfono, el correo electrónico, etc.)”

En el entendido de que los medios se dividen en tres categorías, se podría decir que los seres humanos tenemos bastantes formas de comunicarnos entre nosotros mismos y es por ello que debe haber un control o más bien, que las personas entendieran lo importante de contrastar información y ver si esta es falsa o verdadera.

1.6. LIMITACIONES

- **Teórica**

Como dice el autor Suárez Guerrero, es fundamental crear espacios que puedan ser de ayuda para el aprendizaje de cualquier temática, en este caso los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

También el autor Harry Pross nos dice que la comunicación se clasifica en tres categorías, estas son utilizadas para amplificar cualquier información relevante y, por ello, es importante que las personas contrasten diferentes informaciones para saber qué es verdad.

- **Espacial**

El grado en donde se realizará el proyecto, es en 9° A, el cual está conformado por 30 estudiantes, en su mayoría, mujeres.

- **Temporal**

El tiempo que se prevé para la aplicación de este proyecto es de dos meses, en donde se esperan lograr avances significativos para poder llegar al cumplimiento de los objetivos.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Con el propósito de utilizar la gamificación como una de las estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica, en los estudiantes del cuarto grado de secundaria, Ramírez Rodríguez (2020) implementó esta alternativa como estrategia didáctica. Por ello, se llevó a cabo la presente investigación que propone la unidad denominada «Leemos y escribimos para comunicarnos mejor» (LECOM), para mejorar la ortografía acentual (la acentuación en las palabras), que requiere del uso de complementos como las herramientas de gamificación, en especial, en este contexto de educación a distancia a consecuencia del COVID-19. Entre los hallazgos se destaca que los resultados se mantienen tanto en evaluación de entrada y salida, solo con una diferencia de 0,68 en una escala vigesimal (3,4 % del total de la calificación). Si se

observa entre varones y mujeres, las últimas tienden a sacar más puntaje que los varones, aunque la diferencia de examen de entrada a examen de salida es mínima, o sea 1 punto (5% del total de calificación) y el de los varones 0,28 puntos (1,4% del total de la calificación). Concluye la preeminencia del grupo femenino, ya que ellas obtuvieron un mayor puntaje tanto en el examen de entrada como el de salida. Así mismo, la media de los varones pasó de 12,33 a 17,78 del total de 20 puntos y de las mujeres pasó de 13,63 a 18,94 de 20 puntos. La investigación de Ramírez Rodríguez toma la idea de que la gamificación es importante para utilizarla como estrategia didáctica en la ortografía.

En la segunda investigación se puede decir que la intención de los autores Pita y Katherine (2021) es hablar del análisis de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de las matemáticas en el 9° grado de educación básica superior, en la escuela Pedro María Zambrano Reyes. En este estudio, se realiza un análisis sobre el uso de las herramientas tecnológicas para generar un aprendizaje lúdico en la asignatura de matemáticas en los estudiantes, ya que por medio de los softwares educativos los aprendices logran desarrollar sus destrezas, habilidades y actitudes, y además consiguen construir su propio conocimiento. Al finalizar, aplicaron un instrumento de verificación de la información. Entre sus hallazgos de destacan que el 58.3% de los estudiantes asevera que a veces hace uso de los recursos tecnológicos y el 41.7% siempre hace uso de computadoras y celulares. De acuerdo a los datos recolectados, se concreta que el mayor porcentaje de los estudiantes no utilizan con mayor frecuencia los recursos tecnológicos, ya que solo hacen uso de estos recursos para fines

educativos; el 66.7% de los estudiantes afirma que a veces interactúa aportando sus ideas en el aula, el 25% siempre logra interactuar con facilidad y el 8.3% nunca interactúa por miedo a equivocarse. También se estableció que el 66.7% de los estudiantes señala que los juegos y las actividades interactivas siempre permiten estar motivados a seguir aprendiendo los contenidos matemáticos, mientras que el 33.3% respondió que a veces. Concluye este estudio que el docente debe tener conocimiento sobre el dominio de estas principales herramientas tecnológicas, ya que su utilización depende de los temas a tratar y del objetivo que se quiere lograr y también que el estudiante desarrolle sus destrezas cognitivas y sea partícipe de sus propios conocimientos. La investigación de Yagual Pita abordó el tema de las TIC y su influencia en el conocimiento de los estudiantes.

En la última investigación se pudo observar que los autores quieren crear estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística. Zambrano y Santana (2021) aplicaron una estrategia virtual para el aprendizaje de la educación cultural y artística. Esta investigación se llevó a cabo para determinar dichas estrategias virtuales en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Guardianas de la Lengua “Abraham Calazacón”. Entre sus hallazgos se destacan que la mejor herramienta de las estrategias virtuales para impartir la asignatura ECA, es utilizar el aprendizaje basado en entornos virtuales, donde el docente deberá capacitarse para apoyar su proceso didáctico con estrategias virtuales y mejorar el aprendizaje de la asignatura Educación Cultura y Artística guiado por el docente. Concluye que, para la enseñanza y aprendizaje de la mencionada asignatura, se debe utilizar herramientas digitales aplicando

estrategias como: enseñanza virtual (Kahoot, Genially), aprendizaje basado en entornos virtuales (YouTube,) y participación e interacción en entornos virtuales (Foros, Blogger); las cuales serán impartidos usando el aprendizaje cooperativo, que permite organizar los contenidos, fortaleciendo la parte emocional, trabajo en grupo, resolución de problemas y compartir información; con la aplicación de estas estrategias se ayudará a desarrollar cualidades de los estudiantes como la atención, percepción y memoria. De la investigación de Zambrano y Santana, se puede tomar la idea de que las herramientas virtuales son importantes en el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.2. Nacionales

Con la intención de utilizar el recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la institución educativa madre Amalia de Sincelejo, Estrella Yáñez y Sierra Álvarez (2022) aplicaron una estrategia pedagógica apoyada en un recurso educativo. Se plantean la urgencia de indagar a nivel investigativo sobre las razones que tienen los estudiantes de grado primero frente a los problemas de comprensión textual a partir de la lectura de imágenes, como base inicial para la profundización de dichas competencias en los grados inmediatamente superiores. Y cómo desde el uso de las nuevas tecnologías se puede proporcionar a las mismas actividades interactivas que no solo generen motivación, sino que den lugar a que los educandos comiencen sus primeros pasos comprensivos de acuerdo a los Estándares de Competencias y los Derechos Básicos de Aprendizajes emanados por el Ministerio de Educación Nacional MEN. Entre los hallazgos que se pudieron encontrar se evidencia que la

experiencia arrojó resultados significativos desde el diagnóstico hasta la consecución del objetivo cuatro. Representando un logro desde la construcción de saberes y conocimientos en cuanto a las necesidades educativas, emocionales e intereses que presentaban los niños y niñas del grado primero grupo tres de básica primaria. Concluyen que el uso de estrategias flexibles, innovadoras acompañadas de metodologías activas permite concretar mejores actividades que apunten a motivar a los estudiantes en la interpretación textual. De la investigación de Yánes y Álvarez toman la idea de que las herramientas virtuales son importantes en la enseñanza.

En la segunda investigación, el aprendizaje de la trigonometría, mediante una estrategia didáctica apoyada en una herramienta digital para estudiantes del grado décimo de la I.E.T.I. Villa María de Soledad, Peña Benítez (2022) aplicó una estrategia para la enseñanza de la trigonometría por medio de una herramienta virtual. En esta investigación, se diseñó una estrategia didáctica digital para el fortalecimiento de la trigonometría en estudiantes del grado décimo de la I.E.T.I. Villa María de Soledad, Esto involucra la aplicación de estrategias didácticas mediadas por herramientas digitales que incluya una metodología activa, que al ser implementadas por el educador logren en los estudiantes aprendizajes significativos y sean competentes en la solución de problemas cotidianos. Por esto se plantea la propuesta de la aplicación de una estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Quizizz, la cual se caracteriza por crear espacios de comunicación, participación y análisis de situaciones que conllevan a poner a prueba las competencias matemáticas. Al finalizar se llevó a cabo la aplicación de un instrumento final. Entre sus hallazgos se puede destacar que los resultados

evidencian que la aplicación de la estrategia didáctica fortaleció los aprendizajes sobre la trigonometría, pues el porcentaje de preguntas correctas pasó de 36,10% a 87,80% lo que indica un alto grado de favorabilidad y eficacia. Al comparar los resultados de los promedios de las preguntas correctas, se observa que su promedio aumentó de un 11,7 a un 30,75, logrando ubicar a los estudiantes en un nivel de desempeño alto. Concluyen que se fortaleció el pensamiento matemático debido al potencial de habilidades que produce el uso de las herramientas de gamificación, la cual genera motivación e interés en los estudiantes por la manera práctica y retadora en que consiguen los resultados en una prueba de conocimientos. De la investigación se puede decir que la idea que tomaron es la utilización de Quizizz, para el fortalecimiento de la trigonometría.

La última investigación trata del fortalecimiento de la habilidad interpretativa del pensamiento crítico, a través de secuencias didácticas desarrolladas en Google Classroom, utilizando la caricatura social. Arzuza Gómez, Montenegro Lefranc, Rentería Ríos y Silva Torres (2021), aplicaron una estrategia que se llevó a cabo con herramientas didácticas virtuales. Esta investigación se realizó a partir de las necesidades antes mencionadas y a consideración de los referentes teóricos, que resaltan la importancia del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por esto pretende, en virtud de su elaboración, aportar una estrategia didáctica, con base en el aprendizaje apoyado en secuencias didácticas y utilizando la caricatura social, que ayuden a la educación a ser cada vez más dinámica y significativa. En ese orden de ideas, las TIC proveen un universo de posibilidades y herramientas, que pueden aportar gran

valor a la educación, como lo es Google Classroom, facilitando el trabajo con los estudiantes. Además de propiciar un ambiente formativo, dinámico, participativo, significativo, reflexivo y lo más importante, propositivo, con base en el fortalecimiento de la habilidad interpretativa como componente del pensamiento crítico en las estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa Distrital Madre Marcelina. Entre sus hallazgos se encuentra que la construcción y uso constante de secuencias didácticas en el aula de clase, sea virtual o física, no solo porque su uso genera aprendizajes y evaluaciones más significativas, sino porque éstas van dirigidas a un proceso de aprendizaje, requiere trabajo conjunto entre docentes y estudiantes, para poder así alcanzar los propósitos y competencias establecidas. Concluyen que utilizar con más frecuencia en las prácticas pedagógicas la herramienta tecnológica Google Classroom, facilita el trabajo con los estudiantes, administrar los diferentes cursos o temáticas que se quiera abordar y tener a la mano las distintas herramientas de la suite de Google. De la investigación de Arzuza Gómez, Montenegro Lefranc, Rentería Ríos y Silva Torres se toma la idea de que la utilización de las herramientas virtuales es importante para el aprendizaje.

2.1.3. Locales

Con la intención de hacer una estrategia pedagógica mediante la herramienta digital Quizizz para el fortalecimiento de las competencias digitales y enseñanza de las ciencias naturales de los estudiantes de grado tercero de primaria, Collazos Muñoz y Quijano Vargas (2021) aplicaron una estrategia pedagógica mediante una herramienta digital. Es por ello que este proyecto en la Institución Educativa Claudia María, es conveniente realizarlo porque da una

perspectiva diferente al proceso de enseñanza de los educandos, integrando la tecnología al aprendizaje de los estudiantes de grado tercero, afianzando su habilidad para manejar dispositivos TIC y propiciando por parte de los docentes metodologías innovadoras para aplicar en el aula, que fortalezcan las competencias digitales de los escolares y el proceso de enseñanza de ciencias naturales. Entre sus hallazgos se aprecia que los escolares estuvieron de acuerdo en que las actividades fueron fáciles, divertidas y les gustaría seguir aprendiendo mediante las TIC. La implementación de las diferentes aplicaciones digitales, como métodos de evaluación en el área, se considera de gran importancia porque permitió a los alumnos trabajar de una manera más cómoda en el desarrollo de las actividades propuestas. Se concluye que hubo una mejoría en las competencias digitales y en el proceso de enseñanza relacionado con la temática de la materia. La mayoría de los estudiantes del grado tercero expresaron su satisfacción al usar las TIC; no tuvieron dificultad para manejarlas y les ayudaron a mejorar sus competencias digitales. De la investigación de Collazos Muñoz y Quijano Vargas se toma la idea de la utilización de una herramienta digital para el aprendizaje de los estudiantes.

En la segunda investigación se observa la intención de la implementación de estrategias didácticas utilizando herramientas virtuales (TIC) para el desarrollo de la clase de Educación Física en los estudiantes del grado 3° de la Institución Educativa San Francisco de Sales de San José de Cúcuta, Norte de Santander. Ríos Bryan (2020) utilizó una estrategia la cual maneja herramientas virtuales. Buscó alternativas para el desarrollo de las mismas, es por eso que las herramientas virtuales se vuelven un gran aliado para nosotros y para los niños, ya que podremos

seguir impartiendo las clases y verificar el desarrollo de las clases por nuestros estudiantes del grado 3° de la Institución Educativa San Francisco De Sales. Entre sus hallazgos está que el desarrollo y la construcción de actitudes y valores frente a las nuevas tecnologías implica el desarrollo de habilidades críticas frente a las implicaciones, informaciones y utilidades de las nuevas tecnologías, con el fin de que los estudiantes no consuman acrítica y pasivamente los nuevos contenidos multimedia y avances tecnológicos que les son presentados como herramientas. Concluye que estas herramientas ayudaron a los estudiantes a entender a profundidad la temática que se ve en las diferentes clases de Educación Física. Esta investigación de Ríos Bryan contribuye a entender la importancia de que en las diferentes áreas que vea el estudiante, la tecnología está a la mano del profesor.

Como último proyecto, tenemos la Identificación de Estrategias para el Fortalecimiento del Aprendizaje Autónomo en los Estudiantes, Pérez Javier (2021). Se trata de identificar las dificultades que presentan los estudiantes de la Especialización en Educación Superior a Distancia de la UNAD CCAV Cúcuta, en relación con sus procesos de aprendizaje autónomo. Para esto se llevó a cabo una apreciación del panorama existente con respecto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, poniendo en práctica sus habilidades como pedagogo y conociendo las tendencias en educación que existen en el mundo para hacer del aprendizaje un proceso cada vez más eficiente; tendencias que podrán poner en ejercicio en su propia práctica pedagógica, procurando la innovación constante en los procesos de formación como premisa de una labor pedagógica de calidad. Entre sus hallazgos se destaca que algunos estudiantes

consideran insuficientes los esfuerzos de la universidad para permitir que ellos se adapten a la forma en la que funciona el aprendizaje para la institución, reconociendo solamente los foros como forma de seguimiento constante del avance de los estudiantes, en forma de publicaciones preliminares de su trabajo y discusiones que demuestran el dominio del tema, así como la retroalimentación que suponen las calificaciones, aunque este último método se considera ineficaz, ya que es una medida reactiva que se implementa una vez el estudiante ha fracasado, lo cual tiene implicaciones negativas en su experiencia de aprendizaje. Concluye que esta estrategia se fundamenta en el hecho de que el contacto con la institución, a través de la plataforma principal suele ser muy complicado, especialmente para los estudiantes menos experimentados y por ende, excluyente con los segmentos de la población en una búsqueda mucho más imperiosa de oportunidades, por lo que se propone abordar el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje desde un entorno mucho más común, sencillo e intuitivo, como es el de las páginas de blogging, a partir de las cuales el estudiante adquirirá experiencia y apoyo adicional en caso de necesitarlo, para comprender esta nueva forma de relacionarse con el conocimiento que es la modalidad a distancia con énfasis en el aprendizaje autónomo. De la investigación de Pérez Javier se toma la idea de que la utilización de las TIC es buena en los espacios educativos, ya sean en universidades o colegios, por ello va muy relacionado con mi proyecto.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

2.2.1. BASES TEÓRICAS

Los medios de comunicación, siempre son importantes, debido a que estos pueden ayudar mucho a los intereses de los más poderosos, en este caso se referirá directamente hacia un partido político, el cual tiene mucho poder en los medios de comunicación, tanto que ha ayudado al avance del capitalismo industrial al capitalismo financiero global, esto lo podemos observar a continuación, en donde el autor nos habla más extensamente de esta temática.

Partiendo de este nuevo paradigma, la revolución tecnológica en la que está inmersa la sociedad actual responde a un proceso histórico y sistémico que ha cambiado el enfoque que le da el Partido Comunista Chino a la comunicación, no por completo, pero sí en parte. En relación al sector comunicativo, este ha sufrido grandes cambios a causa del desarrollo de las redes globales de información.

Actualmente es posible afirmar que la importancia de la comunicación es tal que esta ha sido un eje vertebrador del paso del capitalismo industrial mundial a un capitalismo financiero global (Taborda, Néstor Marcelo.2019, citado en Valera, 2022, pag.2).

Lo virtual ayuda a cerrar brechas y además de eso ayuda a que el aprendizaje se extienda de una manera más rápida, haciendo que este sea más fácil de comprender y que el estudiante pueda comprender las temáticas de manera más rápida y puntual. A continuación, un autor refiere de la importancia de lo virtual en la educación.

El autor vice, mencionó que nuestra sociedad en el siglo XXI puede usar el enorme poder del universo virtual para brindar conocimiento y experiencia a la futura fuerza laboral. Debido a que el universo virtual cierra la brecha entre la experiencia y el aprendizaje, permite que cualquier persona utilice conocimientos y habilidades prácticas. Tal como lo hizo la prensa en el siglo XV, el mundo virtual está revolucionando nuestra relación con la ciencia y la industria (Vice, 2020, citado en González y Oseda, 2021, pag.3).

Es por ello que debemos de utilizar herramientas virtuales, nos ayudaría a que los estudiantes se concentraran en estas y empezaran aprender de una forma más autodidacta, haciendo que la función del profesor sea más de mediador que de una persona que siempre dicte clases y conceptos, a los cuales el estudiante no prestará atención. Es por ello que Ortiz : “enfaticó que las herramientas virtuales son una forma de lograr las metas marcadas, son necesarias para que los estudiantes aprendan, memoricen y amplíen conceptos y exploren nuevos espacios de aprendizaje en el proceso de trabajo académico”(Ortiz, 2018 Citado en Gonzales y Oseda, 2021, pag.5).

Las herramientas virtuales son importantes, pero estas deben de ser entretenidas para los estudiantes, haciendo que estos, se diviertan mientras aprenden algo nuevo es por ello que la gamificación es tan importante al momento de aplicar cualquier herramienta virtual, en este

proyecto se aplica una herramienta virtual que contiene el componente de la gamificación, haciendo que esta herramienta se vuelva más entretenida por parte del estudiante. Es por esto que el siguiente párrafo refiere sobre la importancia de la gamificación.

Indica que la gamificación es una tendencia como estrategia de aprendizaje en diversos ámbitos educativos que se caracteriza por entornos tecnológicos digitales; la propuesta de Gamificar y combinar la plataforma con un aprendizaje para mejorar el desempeño académico de los estudiantes en la materia de ciencias sociales y las competencias en la metodología didáctica, en la materia de ciencias sociales en la era digital del entorno del estudiante. Ya que, tiene como estrategia la didáctica (Atkinson, et al, 2013, citado en Vélez, Chancay y Zambrano, 2022, pag.5).

Para finalizar la idea de la importancia de la tecnología y la asociación de esta a la gamificación, se podría decir que los estudiantes son los que, de cierto modo, aprenden con esta metodología y además de eso ayuda a que estos jueguen y refuercen diferentes conceptos, los cuales no tienen bien definidos en la clase, haciendo que la actividad que ellos realizan se convierta en práctica y que cuando llegue al salón de clase solo socializaría los conceptos que aprendió en la herramienta virtual, haciendo que la clase sea más dinámica y que no se aburra de la clase.

Así pues, se podría decir que las herramientas virtuales, cuando se combinan con la gamificación, hacen que estas se vuelvan más entretenidas para beneficio de los estudiantes, haciendo que estos no pierdan el interés por aprender los conceptos que se compartan en la clase, sino por el contrario, estos van a tener un conocimiento previo debido a que han estudiado y aprendido, todo sobre la clase que se va a realizar, haciendo que el profesor haga que los estudiantes sean parte del aprendizaje y no un ser que se tiene que llenar de muchos conceptos nuevos, a los cuales ellos no les pondrán ninguna atención.

2.3. MARCO CONTEXTUAL

Espacio virtual

Gamificación

Plataforma

Global

Capitalismo

Educación

Emociones

Imparcialidad

Aprendizaje

2.4. MARCO LEGAL

2.4.1. LEYES

Según el artículo 1 dice que:

... tiene como objeto establecer mecanismos normativos para facilitar el acceso al ámbito laboral, de aquellas personas que recientemente han culminado un proceso formativo, o de formación profesional o de educación técnica, tecnológica o universitaria; al reconocer de manera obligatoria como experiencia profesional y/o relacionada aquellas prácticas que se hayan realizado en el sector público y/o sector privado como opción para adquirir el correspondiente título. (Ley 2043, 2020, pag.1).

Según el artículo 1 dice que:

... La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.(ley general de educación, 1994, pag.1).

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO Y METODOLOGÍA

3.1.1. PARADIGMA

El paradigma que se eligió para esta investigación es el cualitativo, debido a que este observa el entorno en donde se está; en este caso, se trata de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero. Este centro educativo tiene un espacio grande, en el cual los estudiantes tienen la oportunidad de correr y caminar con sus demás compañeros, quienes pueden hablar y dialogar gracias al espacio que les presta dicho establecimiento educativo.

Después de observar toda la institución, se recolectó información por medio de instrumentos que facilitaron la descripción de los grupos, de modo que se pudiera interactuar pedagógicamente; en este caso, se seleccionaron los grupos de 9 grado y un grupo de 10 grado; también se hizo una prueba diagnóstica, con el objetivo de ver las falencias que tienen los estudiantes en el eje que se pretende evaluar.

Por eso los autores Fraenkel y Wallen dicen lo siguiente:

“presentan cinco características básicas que describen las particularidades de este tipo de estudio.

1. El ambiente natural y el contexto que se da el asunto o problema es la fuente directa y primaria, y la labor del investigador constituye ser el instrumento clave en la investigación.
2. La recolección de los datos es una mayormente verbal que cuantitativa.
3. Los investigadores enfatizan tanto los procesos como los resultados.
4. El análisis de los datos se da más de modo inductivo.
5. Se interesa mucho saber cómo los sujetos en una investigación piensan y que significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga (Fraenkel y Wallen citado en Vera s.f, pag.2).

3.1.2. ENFOQUE

El enfoque de la investigación es cualitativo, debido a que es un análisis valorativo de la población tomada como referencia, en este caso, el colegio Misael Pastrana y sus estudiantes. Después de ello, se tomó como grupo de referencia, en el cual se va a concentrar la investigación, el grado de 9 ° A, con el fin de analizar y recolectar datos pertinentes para la investigación.

El autor Lerma aporta sobre esta investigación lo siguiente: según Gonzales (2009) “Este tipo de investigación es de índole interpretativa y las personas participan activamente durante todo el proceso con el propósito de participar en la transformación de la realidad.”

3.1.3. METODO

La investigación tiene un tipo de metodología llamada acción participación. Para efectos de este trabajo, titulado Quizizz como herramienta didáctica para potencializar el uso de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, se trabaja la interacción que se tiene con los estudiantes y además de eso se pretende lograr que puedan superar aquella dificultad que se les presentó al principio de este trabajo investigativo, de acuerdo con el diagnóstico que se llevó a cabo.

Según Gonzales (2009) “que su objetivo es producir conocimiento y sistematizar las experiencias con el propósito de cambiar una situación social sentida como necesidad, mediante un proceso investigativo donde se involucra tanto el investigador como la comunidad, siendo ésta quien orienta el rumbo de la investigación.”

3.2. UNIVERSO Y MUESTRA

3.2.1. Población

La población escogida se tomó del colegio Misael Pastrana Borrero, en donde se analizaron los grados 9 ° A, 9 ° B, 9 ° C Y 10 ° A; en dichos grados se aplicó una prueba diagnóstica, en la cual los estudiantes tenían que analizar unas preguntas, las cuales iban

enfocadas a detectar las falencias que pudieran presentarse con mayor incidencia frente a los ejes de comprensión, literatura, producción textual, ética de la comunicación y medios de comunicación y otros sistemas simbólicos. También es importante mencionar que los grupos fueron analizados por medio de herramientas de recolección de datos.

Esta recogida de información sirvió para que se eligiera con más rapidez el grupo en donde se iba a implementar la propuesta. En este caso, el diagnóstico ayudó a descubrir en qué salón se tenía más dificultad y cuál de los ejes evidenciaba mayores inconvenientes. Los resultados mostraron que se trató del eje de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

3.2.2. Muestra

Para la elección de la muestra de este trabajo investigativo, primero se realizó un análisis de los diagnósticos que se les aplicaron a los diferentes grados, en donde se evaluaron varios ejes curriculares; después de este análisis se observó que el grado 9 ° A tenía más dificultades en el eje de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

Este grado lo compone una población de 39 estudiantes de los cuales, la mayoría de ellos son mujeres. Se pudo establecer que hay interés en aprender cosas nuevas al momento de las explicaciones sobre el eje que se quería reforzar, generando mayor interés y motivación por participar en clase.

3.3. FUENTES Y PROCEDIMIENTOS PARA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.3.1. Diario de campo

En este diario de campo se apuntaban todos los acontecimientos que pasaban en la institución educativa; en este caso, sirvió para recolectar información sobre la población y sus características. También sirvió para conocer en profundidad a los grupos, en donde cada uno tiene una forma de trabajar distinta y esto permite que se sepa cómo trabajar con cada grupo.

Según Gonzales (2009) “para obtener la información sobre las variables se utilizan instrumentos tales como la observación, los documentos existentes, los cuestionarios y las entrevistas, entre otros.” [Anexo N ° 1](#)

3.3.2. Diagnóstico

Este instrumento se utilizó con la intención, de recolectar información relevante sobre cómo era el nivel de los educandos en los diferentes ejes curriculares; después de ello, se analizó este instrumento de evaluación y ello permitió reconocer las falencias que ellos tenían y cuál de ellos presentaba más dificultades. Gracias a ello, pude elegir el grupo 9° A.

3.3.3. Entrevista semiestructurada

En esta entrevista se analizó la temática y se realizó la investigación; las preguntas iban dirigidas hacia los temas que se trataron, también de cómo era la percepción sobre la temática que se trató en los encuentros pedagógicos y cómo se sintieron en su realización.

Lerma dice que según Gonzales (2009) “si se utiliza una guía con temas generales relevantes, se le denomina entrevista semiestructurada. Este tipo de entrevista permite ajustar los temas en el momento de ejecutarlas.” [Anexo N ° 3](#)

3.3.4. DOFA

Sirve para el análisis de un contexto, ya pueda ser corporativo o en este caso educativo, en donde se ven las diferentes amenazas que hay y cómo podemos enfrentarlas, también cómo podemos identificar aquellas ventajas que se tienen a favor y todas las oportunidades, entre otras cosas.

Es por ello que algunos investigadores afirman que el DOFA, “es un marco directo que indica la importancia de las fuerzas externas e internas con el fin de comprender las fuentes de la ventaja competitiva. Es un enfoque lógico en el que cada organización debe evaluar sus entornos externos e internos para adoptar su estrategia” (Ghazinoory, Abdi & Azadegan-Mehr, 2011, citado en Oña y vega, 2018, pag.3) [Anexo N ° 4](#)

3.3.5. Plan de mejoramiento

Es un documento que se utiliza con el objetivo de mejorar la calidad de los estudiantes, este se utiliza para que las personas realicen metodologías que ayuden a los estudiantes a entender a mayor profundidad las temáticas que no fueron entendidas al principio de la investigación; es por ello que debemos realizar este plan de mejoramiento.

Como dice Lerma “son documentos pertinentes a empresas privadas o de estado, donde se registra información de la empresa. Por ejemplo: censos del DANE, planes del gobierno, ingresos, importaciones, etc.” (González, 2009) [Anexo N ° 5](#)

3.4. ETAPAS DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. Observación y diagnóstico

La observación que se les hizo a los estudiantes se hizo por medio de herramientas de recolección de datos, ya sean diarios de campo o análisis del contexto que se hacía respecto a la institución educativa y cómo esta ayuda al aprendizaje de las diferentes temáticas.

Diagnóstico: este instrumento de recolección se utilizó con la única intención de recolectar el conocimiento que tenían los estudiantes respecto a los ejes curriculares que ellos ya deberían manejar con claridad. Gracias a dicho instrumento, se pudo detectar la falencia del estudiante y también cómo ayudarlo para superar esta dificultad.

3.4.2. Documentación

Se tuvo en cuenta varios documentos, entre ellos está la lista de asistencia, también la carta de presentación y la carta de constancia. Todos estos documentos sirvieron para que la institución aceptara ser parte de este trabajo investigativo y también para que se pudiera hacer la práctica correspondiente.

3.4.3. Intervención y observación del participante

Una vez valorado el diagnóstico, se pudo observar que el salón que tenía más falencias en el eje curricular era el de medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, específicamente en el salón 9 ° A, en donde los estudiantes, en un principio, no entendían la importancia del mismo; esto también ayudó a que se analizara en profundidad el grupo de 9° A, para poder saber cómo se podría trabajar con ellos.

Al observar a los estudiantes de 9 ° A, se pudo establecer que ellos son un grupo que tiene problemas de atención y por consiguiente fue necesario captar su atención e interés, de manera que se buscara una motivación importante hacia la temática que se estaba desarrollando.

3.4.4. Ejecución de la propuesta pedagógica

Esta propuesta pedagógica se desarrolló mediante actividades didácticas, en donde todas se enfocaban al análisis por medio de las imágenes, las cuales explicaban diferentes temas y que sirvieron como medio de comunicación de diferentes mensajes. Esto ayudó a que los estudiantes entendieran la importancia que tienen hoy en día las imágenes en el mundo y cómo estas pueden contribuir en la percepción de una mejor sociedad.

Las ejecuciones de las unidades didácticas se hicieron de manera física con base en talleres escritos y también se realizaron actividades didácticas en la plataforma digital, Quizizz. Esto facilitó el aprendizaje de los estudiantes y ello permitió corroborar que su aplicación ayudó a que los estudiantes aprendieran y se divirtieran al momento de realizarlo.

3.4.5. Fin de trabajo de campo, salida

En la finalización de este trabajo de campo, se pudo observar cómo los estudiantes mejoraban notoriamente en el eje curricular, (medios de comunicación y otros sistemas simbólicos). Se observó una mejora considerable, esto fue posible gracias a las unidades didácticas que se hicieron y también a las entrevistas que se les realizaron a los estudiantes, evidenciando una mejoría considerable, lo cual confirmó el gusto por las actividades que se realizaron.

4. HALLAZGOS Y RESULTADOS

A continuación, se mostrará una tabla en donde se explicará el rol de cada pregunta como una categoría y los datos más importantes que se encontraron en las respuestas de los estudiantes como una subcategoría.

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
Rol del estudiante respecto a las actividades	Versatilidad. Interés. Facilidad. Relación.
Rol del profesor al momento de aplicar la didáctica	Diversión. Aprendizaje. Conocimiento. Estructuración.
Rol del estudiante como evaluador de la actividad	Conocimiento. Entendimiento. Estructura. Lógica.
Rol del estudiante como evaluador de la actividad	Conocimiento. Empoderamiento. Estructura.
Rol del profesor como ejecutor de las actividades que se realizaron	Innovador. Didáctico. Estructurado. Entendible.

Se puede observar cómo la primera pregunta da una respuesta positiva al trabajo de investigación, ya que profundiza y además permite confirmar que los alumnos se interesaron en las actividades que se llevaron a cabo en las clases en donde se aplicaron las unidades didácticas.

Como hallazgos de esta entrevista semiestructurada se pudo observar que a los estudiantes les gustó la dinámica que se llevó a cabo a lo largo de las actividades que se realizaron en las clases; esto también facilitó que los estudiantes aprendieran la importancia de las imágenes como medio de comunicación y también ayudó en el aprendizaje de estos, al momento de tocar otros temas importantes que estaban en su decálogo de temáticas de lengua castellana.

También se notó que a los estudiantes no les gustan mucho las actividades en donde tengan que hablar mucho, sino por el contrario, les gusta analizar las imágenes y contestar y no hablar en público. La utilización de la plataforma digital permitió que ellos se divirtieran mientras aprendían sobre la importancia de las imágenes y, además de eso, que no fuera tan monótono; esto se puede observar con más profundidad en el siguiente anexo.

[ANEXO DE LA TABLA DE LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA](#)

CONCLUSIONES

Se puede concluir que las actividades que se les aplicó a los estudiantes de 9 ° A fueron un éxito, debido a los resultados obtenidos en su implementación, lo cual derivó en la aplicación y reflexión sobre la importancia de los medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

Se podría afirmar que, respecto a la plataforma digital Quizizz, los estudiantes demostraron gusto e interés por la aplicación de esta herramienta, lo cual facilitó el aprendizaje de las temáticas que se manejaron en la clase y también que los estudiantes aprendieran la importancia de las imágenes como medio de comunicación.

Referencias Bibliográficas

Benítez, Y. E. P. (Julio de 2022). Aprendizaje de la trigonometría mediante una estrategia didáctica apoyada en una herramienta digital para estudiantes del grado décimo de la i.e.t.i villa maría de soledad [Universidad Autónoma de Bucaramanga].

<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/17603>

Collazos, g. p. & Quijano, m. j. (s. f.). Estrategia pedagógica mediante la herramienta digital quizizz para el fortalecimiento de las competencias digitales y enseñanza de las ciencias naturales de los estudiantes de grado tercero de primaria [trabajo de grado para maestría].

Universidad Santander – campus virtual cvudes.

[https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6695/1/Estrategia Pedagógica Mediante la Herramienta Digital Quizizz Para el Fortalecimiento de las Competencias Digitales y Enseñanza de las Ciencias Naturales de los Estudiantes de Grado Tercero de Primaria.pdf](https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6695/1/Estrategia_Pedag%C3%B3gica_Mediante_la_Herramienta_Digital_Quizizz_Para_el_Fortalecimiento_de_las_Competiciones_Digitales_y_Ense%C3%B1anza_de_las_Ciencias_Naturales_de_los_Estudiantes_de_Grado_Tercero_de Primaria.pdf)

Congreso de la república de Colombia. (2020,27 de julio) ley 2043. Obtenido de

https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=137051

Congreso de la república de Colombia. (1994, 8 de febrero) ley general de educación.

Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_Archivo_pdf1.pdf

Estrella Yáñez, I. & Sierra Álvarez, L. (s. f.). uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de

imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo [Trabajo de grado para maestría]. Universidad de Cartagena.

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15177/TGF_Iris%20Yanez_Lina%20sierra.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Gonzales, J., Oseda, D. (2021) Influencia de herramientas virtuales en el desarrollo de competencias digitales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, volumen 5 (4), 1- 25. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.759

Gómez, A., Lefranc, E. M., Ríos, M. R., & Torres, L. E. S. (Julio/2021). Fortalecimiento de la habilidad interpretativa del pensamiento crítico, a través de secuencias didácticas desarrolladas en Google Classroom, utilizando la caricatura social [Universidad de Cartagena].

<https://hdl.handle.net/11227/13567>

Gonzales, H. D. L. (2009). *Metodología de la investigación propuesta, anteproyecto y proyecto*. Ecoe.

Oña, A., & Vega., R. (2018). Importancia del análisis Foda para la elaboración de estrategias en organizaciones americanas, una revisión de la última década. *Tambara*, 13

Pérez, J. (2021). Identificación de Estrategias para el Fortalecimiento del Aprendizaje Autónomo en los Estudiantes de la Especialización en Educación Superior a Distancia de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD CCAV Cúcuta, Colombia (p. 98) [Trabajo

de Grado Identificación de Estrategias para el Fortalecimiento del Aprendizaje Autónomo en los Estudiantes de la Especialización en Educación Superior a Distancia de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD CCAV Cúcuta, Colombia].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/41647/jdperezv.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paradigma cualitativo: etapas, instrumentos y manejo de datos. (2013). En El proceso de investigación (pp. 58–71). Editorial Universidad del Norte.

RIOS, B. (2020). Implementación de estrategias didácticas utilizando herramientas virtuales (tic) para el desarrollo de la clase de educación física en los estudiantes del grado 3° de la institución educativa san francisco de sales de san José de Cúcuta, norte de Santander (p. 72) [trabajo de grado implementación de estrategias didácticas utilizando herramientas virtuales (tic) para el desarrollo de la clase de educación física en los estudiantes del grado 3° de la institución educativa san francisco de sales de san José de Cúcuta, norte de Santander].

<file:///C:/Users/pcc/Downloads/BRYAN%20TRABAJO.pdf>

Ramírez rodríguez, I. (s. f.). Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública del distrito de la molina [trabajo de grado para especialización]. San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3c6c8abb-983b-4fd2-9182-70e0bf8e3a7e/content>

Santana, M. A. Z. (2021). Estrategias virtuales para el aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística [universidad tecnológica indoamérica].

<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2800>

Valera Monterroso, L. (2022). Dinámicas de poder en el campo audiovisual. Expansión del grupo de comunicación privado chino Shanghai Media Group ¿Cuál es el secreto de su crecimiento mundial? Revista Internacional de Estudios sobre Medios de Comunicación, VOLUMEN (1), 1 – 16. <https://doi.org/10.18848/2770-5188/CGP/v01i02/1-16>

Vélez, M. Chancay, L. Zambrano, L. (2022) uso de las herramientas virtuales y el aprendizaje gamificado en los estudiantes del 2022. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN, volumen 6 (10), 1-20.

<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/212/355>

Yagual pita, j. k. (2-dic-2021). Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de matemática en el 9no grado de educación básica superior, en la escuela pedro maría Zambrano reyes [universidad estatal península de santa Elena facultad de ciencias de la educación e idiomas. carrera de educación básica.]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6531>

ANEXOS

Anexo N° 1: Diario de campo

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Procurando el desarrollo integral

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIONES Y LENGUA CASTELLANA
Coordinadora de Prácticas: Ely ALBA ROCÍO BECERRA R.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANABEL PADILLA BARRERA

DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA PEDAGÓGICA - 2 (SEGUNDO SEMESTRE)

TUTOR DEL PRÁCTICANTE: María Inés Rueda

PRÁCTICANTE: _____

FECHA INICIO: _____ FECHA FIN: _____

GRUPO: P.A. _____ HORAS DE PRÁCTICA: _____ HORAS DE CLASE: _____

E.E. (TEMAS) organizados para los aspectos más propiamente académicos de la práctica.

NOVEDAD:

ESTIMACIÓN	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
1. Características del grupo	Es un grupo que trabaja bien cuando se trata de hacerle, además de eso, ellos disfrutan al momento de hacerlo y más cuando les toca hacer los trabajos en forma grupal.	Esto me sirvió de experiencia, para que yo sepa como mantener ordenados a los estudiantes y que ellos hagan sus cosas bien.
2. Estrategias de trabajo	La estrategia que se usó fue, que los estudiantes escucharan las cosas de trabajo, en caso de no haber entendido las cosas de trabajo y hacerlos.	Siempre se debe de tener varias estrategias de trabajo, para que los estudiantes no se aburran en la misma momento de siempre y el trabajo que ellos realizan lo hagan bien.
3. Desarrollo de la clase	Al desarrollo de la clase fue positivo, comenzó con la organización de los grupos de trabajo, luego con comentarios a los estudiantes que se les entregó a cada uno, al tiempo se dieron y se dio las explicaciones para la otra clase.	Esto me ayudó a planificar las clases antes de tomarlas y así saber como se va a trabajar más ordenadamente.
4. Comunicación con los alumnos	La comunicación con los alumnos es buena, eso se ve en el momento de que ellos le hacen caso a la profesora y que ellos escuchan las indicaciones de ella.	Eso se debe de crear un ambiente en donde, el profesor y el estudiante convivan en paz, pero faciliten el comportamiento de los estudiantes.

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Procurando el desarrollo integral

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIONES Y LENGUA CASTELLANA
Coordinadora de Prácticas: Ely ALBA ROCÍO BECERRA R.

1. Atención a las necesidades individuales de los estudiantes	Se tuvo que siempre estar en contacto con cada uno de los estudiantes y se pudo trabajar sin ninguna necesidad.	Siempre hay que tener la atención necesaria y estar en contacto con cada uno de los estudiantes para que no quede nada pendiente.
2. Planificación de la práctica	La planificación de la práctica es clara para que los estudiantes hagan la actividad de forma grupal, así como el trabajo en grupo.	Esto me ayudó a comprender que a veces el trabajo en grupo ayuda a que los estudiantes sean más activos entre ellos.
3. Trabajo en grupo	La relación con los estudiantes y el profesor es buena, no hay malos momentos, además que siempre hay métodos diferentes para el aprendizaje de los estudiantes.	Esto me ayudó a comprender que los estudiantes se aburren de estar en un grupo y no estar a los estudiantes como cosas sino como humanos.
4. Desarrollo de la práctica	La actividad que se realizó, se hizo de forma clara, para que la entendieran y además de eso se organizaron grupos para que no hubiera temas dudosos.	Tomar una buena actividad para realizar, me ayudó a que los estudiantes se interesaran con las temáticas.
5. Evaluación	Prácticas que hacen la profesora de forma clara y con los estudiantes, con eso se puede trabajar.	Siempre se debe de trabajar a los estudiantes para saber si comprendieron las temáticas.
6. Retroalimentación	Se repasó la temáticas, que se les dio cuando que en los tiempos de trabajo.	Siempre es importante tener una buena retroalimentación hacia los estudiantes.

FIRMA DEL DOCENTE EN FORMACIÓN: _____

FIRMA DEL TUTOR: _____

OBSERVACIONES: _____

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Anexo N ° 2: Diagnóstico.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEI
PASTRANA BORRERO-SEDE PRINCIPAL



GRADO: NOVENO	JORNADA: MAÑANA
DOCENTES FORMADORAS EXTERNAS: LEYDY YANETH OSORIO RUBIO	DOCENTE EN FORMACION: MARTIN NIETO ABADIA
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA-FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	POGRAMA: LICENCIATURA EN HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA
TIPO DE ACTIVIDAD: DIAGNÓSTICO-EJES DEL LENGUAJE	CURSO: 9º
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	

Orientaciones generales: en esta prueba diagnóstica debes responder preguntas de opción múltiple con única respuesta, también se puede apreciar que debes responder con sus palabras las preguntas abiertas, recuerda que se debe encerrar una opción y no dos, si lo haces no será válida la respuesta.

"Cada vez que el viento desprendía una ramita o golpeaba los vidrios de la cocina que estaba al fondo de la huerta, haciendo ruido, el viejecito saltaba con agilidad de su asiento improvisado que era una enorme piedra y espiaba ansiosamente entre el follaje. Pero el niño aún no aparecía. A través de las ventanas del comedor, abiertas a la pérgola, veía en cambio las luces de la sraña, encendida hacia rato, y bajo ellas sombras medio deformes que se deslizaban de un lado a otro con las cortinas, lentamente. El viejecito había sido como de vista desde joven, y también algo sordo, de modo que eran inútiles sus esfuerzos por comprobar si la cena había comenzado, o si aquellas sombras movedizas las causaban los árboles más altos."

Fragmento (Mario Vargas Llosa; el abuelo)

Según el anterior fragmento del cuento el abuelo conteste:

- ¿Dónde estaba el abuelo sentado?
 - En una cama
 - En un carro.
 - En una piedra.
 - En el piso.
- ¿Qué estaba haciendo el abuelo?
 - Comiendo.
 - Robando.
 - Durmiendo.
 - Esperando.
- ¿Qué quería comprobar el abuelo cuando este se levantaba de su asiento?
 - Si venía la policía.
 - Si la avena estaba lista.
 - Si los nietos estaban sanos.
 - Si la cena estaba hecha.
- Cuando el abuelo era joven era corte ¿de qué?
 - De vista
 - De olfato.
 - De mente.
 - De alma.
- ¿Qué opinas del fragmento del cuento que acabas de leer?



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEI
PASTRANA BORRERO-SEDE PRINCIPAL



"En un barrio mal afamado de Jafa, cierto discípulo anónimo de Jesús disputaba con las cortesanas.

–La Magdalena se ha enamorado del rabi –dijo una.

–Su amor es divino –replicó el hombre.

– ¿Divino?... ¿Me negarás que adora sus cabellos blondos, sus ojos profundos, su sangre real, su saber misterioso, su dominio sobre las gentes; su belleza, ¿en fin?

–No cabe duda, pero lo ama sin esperanza, y por esto es divino su amor." (Cuento breve de Leopoldo Lugones; el espíritu nuevo)

Según la lectura anterior responda las siguientes preguntas:

- En la lectura ¿magdalena de quien está enamorada?

- De Jesús.
- De Juan
- De Rabi
- De Pablo.

- Según la lectura cuando se habla de amor divino ¿a qué se refiere?

- A algo que se puede lograr.
- A un amor imposible.
- A un amor loco.
- A un apego sentimental.

- Cuando se menciona la palabra disputaba ¿a qué se refiere?

- Reír.
- Cantar.
- Hablar.
- Comer.

- ¿De donde era el barrio?

- De Colombia.
- De Uruguay.
- De Jafa.
- De Venezuela.

- ¿Qué mensaje te deje el cuento?



(Extraído de
<https://www.casibeannewsdigital.com/leotucismo/leydy-yaneth-osorio-rubio-la-ciudad-de-pastrana-del-tucismo-schano/>)



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MISAEL
PASTRANA BORRERO-SEDE PRINCIPAL



Según la imagen anterior:

11. ¿Qué expresa la imagen?

- a. inconformismo.
- b. rebeldía.
- c. belleza.
- d. tranquilidad.

12. ¿Qué tipo de arte es?

- a. urbana.
- b. clásica.
- c. renacentista.
- d. barroca.

13. Pintan a una mujer ¿qué representa?

- a. lo feo que es la vida.
- b. lo simple y bello de un humano.
- c. la belleza de una mujer.
- d. ninguna de las anteriores.

14. ¿La belleza de una mujer es?

- a. como una fuerza que nos atrae.
- b. como lo bonito que existe a nuestro alrededor.
- c. aquello que no recuerda lo superior que es la mujer.
- d. la pregunta a y c son correctas.

15. ¿Para usted que es un grafiti?



Gonzales, J. C. (2021). problema de caja en la pandemia [digital]. El tiempo.
<https://www.eltiempo.com/opinion/caricaturas/matador-problemas-de-caja-en-la-pandemia-caricatura-de-matador-491716>

Según la imagen resuelve las siguientes preguntas:

16. A Gonzales le están ofreciendo una caja ¿de qué tamaño es?

- a. una caja más grande.
- b. una caja mediana.
- c. una caja rota.
- d. una caja pequeña.

17. ¿En la conversación quien es la persona que tiene más poder?

- a. el que tiene el casco.
- b. el que está ofreciendo una caja pequeña.
- c. una persona externa.
- d. ninguna de las anteriores.



"Medios masivos de comunicación". Autor: Felipe Sánchez
Banco de imágenes. Foto: www.fotostock.com (depende de
los derechos de propiedad intelectual de los autores)
Banco de imágenes. Foto: www.fotostock.com (depende de
los derechos de propiedad intelectual de los autores)

Según la imagen responde las siguientes preguntas:

11. ¿Los medios de comunicación masivos informan a las personas?
 - A. Informan a las personas
 - B. Informan pero esa información puede estar sesgada.
 - C. Pueden informar en exceso, pero de cierto modo, puede ser que no se vea.
 - B. No informan tan solo desinforman.
12. ¿Las noticias que se transmiten en la televisión pueden estar sesgadas?
 - A. Si para el beneficio de unos y le perjuicio de otros.
 - B. No porque ellos deben de ser imparciales.
 - C. Ningún medio de comunicación masiva puede ser imparcial debido a la financiación que estos tienen para poder mantenerse.
 - D. Ninguna de las anteriores
13. ¿Podemos crear nuestra verdad?
 - A. Si, lo podemos hacer por medio de las redes y otras fuentes de información.
 - B. No, porque todos mentan y no dan una verdad absoluta.

- C. Lo podemos hacer, pero tal vez está muy manipulada.
- D. Ninguna de las anteriores.

14. ¿Es necesario estar bien informado de lo que está pasando?

- A. Si porque es importante estar informado.
- B. No porque es mejor no saber nada.
- C. Tal vez un poco, ya que estos nos ayudan.
- D. Ninguna de las anteriores.

15. ¿Cómo crees que funciona los medios masivos hoy en día?



(POR ANTONIO JOSÉ PAZ CARDONA EN 25
NOVIEMBRE 2016)

Según la imagen responde las siguientes preguntas:

16. ¿Los indígenas son importantes para nuestro país?

- A. Si, por que mantienen las culturas de nuestros antepasados.
 - B. No, porque de cierta forma están muy atrasados en la parte tecnológica.
 - C. Tal vez, porque son personas que sufrieron mucho por la colonización.
 - D. Por ser indígenas nada más.
17. ¿El dialecto indígena se ha perdido debido a que?
- A. No lo practicamos.
 - B. Nos acostumbramos al español y olvidamos nuestras raíces.
 - C. Hay más personas en las ciudades que en los lugares donde vivían los indígenas.
 - D. Ninguna de las anteriores.

18. ¿Son personas importantes para la cultura?

- A. Son importantes debido a que ellos hacen parte de la cultura colombiana.
- B. No son importantes porque ellos solo están en el campo y no en la ciudad.

- C. Pueden ser importantes, pero no le damos el lugar que merecen.
- D. Pueden llegar a ser importantes en un cierto punto.

19. ¿En el lenguaje indígena hay una tradición en el nuestro también lo hay?

- A. No lo hay, debido a que el lenguaje nació rápidamente.
- B. Si lo hay, debido a que tuvo que haber una evolución para que este exista.
- C. Creo que en los lenguajes no tienen tradiciones.
- D. Ninguna de las anteriores.

20. Qué opinión respecto a la comunicación que tenemos con los indígenas, es buena o es mala ¿por qué?

Anexo N ° 3: Entrevista semiestructurada.

¿Qué aprendió de las diferentes actividades?											
CODIFICACIÓN	E1 – 9 A	E2 – 9 A	E3 – 9 A	E4 – 9 A	E5 – 9 A	E6 – 9 B	E7 – 9 B	E8 – 9 B	E9 – 9 B	E10 - 9 B	SUBCATEGORÍAS
RESULTADOS <i>Aspectos positivos</i> <i>Ventajas</i> <i>Soluciones</i> <i>Teoría</i> <i>Herramienta TIC</i>	A trabajar de diferentes formas entre más didácticas uno más aprende.	Aprendí a diferenciar entre existencialismo y metafísica.	Aprendí a diferenciar cada tipo de textos y también saber cuándo era narrativa metafísica y existencialista.	Aprendí a diferenciar la diferencia entre metafísica y existencialismo y conocer más a fondo esta temática.	Aprendí muchas cosas como la diferencia entre las narrativas metafísica y existencialista y otros temas a profundidad.	Aprendí sobre el modernismo y Rubén Darío, lo ayudaron mucho.	Lo que aprendí es cuando hacíamos actividades de escribir cosas de nuestra autoría.	Lo que aprendí es el tema del modernismo y posmodernismo y la vida y obra de Rubén Darío.	La creación de textos y como se deben utilizar los diferentes conectores.	Aprendí a diferenciar diferentes temáticas y que temas me sirven para la vida.	Versatilidad Interés Facilidad Relación
HALLAZGOS											

Tabla de reducción de datos pregunta a pregunta según la teoría fundamentada (TF) de Glaser y Strauss (1967)

¿Las imágenes ayudaron en el aprendizaje de las temáticas?											
CODIFICACIÓN	E1 – 9 A	E2 – 9 A	E3 – 9 A	E4 – 9 A	E5 – 9 A	E6 – 9 B	E7 – 9 B	E8 – 9 B	E9 – 9 B	E10 - 9 B	SUBCATEGORÍAS
RESULTADOS <i>Aspectos positivos</i> <i>Ventajas</i> <i>Soluciones</i> <i>Teoría</i> <i>Herramienta TIC</i>	Sí, mucho las hicieron más fáciles.	Sí, mucho porque uno veía las diferencias que tenía cada temática.	Claro, las imágenes ayudaron al aprendizaje de cada temática.	Las imágenes ayudaron a que se relacionara las temáticas y hacer más fácil el aprendizaje.	Claro que sí, las imágenes me ayudan a guiarme y me facilita el aprendizaje.	A veces ayudaron las imágenes respecto a las preguntas que se hicieran, llamaba atención las imágenes.	Claro, las imágenes ayudaron cuando no entendí a mucho sobre los conceptos que se estaban hablando.	Sí, las imágenes ayudan a que nosotros entendamos a más profundidad las temáticas que se tratan en la clase.	Si ayudaron bastante, debido a que si la temática era difícil esta facilitaba el aprendizaje.	Sí, debido a que me le da más fuerza a la temática que se está tratando.	Diversión. Aprendizaje. Conocimiento. Estructuración.
HALLAZGOS											

Tabla de reducción de datos pregunta a pregunta según la teoría fundamentada (TF) de Glaser y Strauss (1967)

¿Qué actividad le gusto menos?											
CODIFICACIÓN	E1 – 9 A	E2 – 9 A	E3 – 9 A	E4 – 9 A	E5 – 9 A	E6 – 9 B	E7 – 9 B	E8 – 9 B	E9 – 9 B	E10 - 9 B	SUBCATEGORÍAS
RESULTADOS <i>Aspectos positivos</i> <i>Ventajas</i> <i>Soluciones</i> <i>Teoría</i> <i>Herramienta</i> <i>TIC</i>	Cuando hacíamos actividades de participación y teníamos que pasar al frente.	Cuando se hacía dinámicas de pasar al frente hablar.	Cuando se hacían preguntas un poco extensas.	La de pasar al frente hablar.	Cuando teníamos que pasar al frente a leer, nos daba pena hacerlo.			La actividad de la metafísica un poco enredada.	No tengo actividad que no me gustara.	Pasar al frente hablar debido a que no me gusta tanto hablar en voz alto y menos en frente de mis compañeros.	Conocimiento. Empoderamiento. Estructura
HALLAZGOS						Que algunas actividades toca que escribir nada más.	Cuando a veces toca que escribir mucho.				Retraso. Aburrimiento. Estancamiento.

Tabla de reducción de datos pregunta a pregunta según la teoría fundamentada (TF) de Glaser y Strauss (1967)

Anexo N ° 4: Dofa.

TABLA N°03 ANALISIS DOFA DE LA PRUEBA DIAGNOSTICA

EJE CURRICULAR	SUBPROCESO	COMPONENTE Del AREA	DEBILIDADES O PROBLEMAS	OPORTUNIDADES	FORTALEZAS	AMENAZAS
Literatura	Leo con sentido crítico obras literarias de autores latinoamericanos.	Análisis literario. Profundización en la literatura.	Los estudiantes de este grado se les ven un desanimo para aprender.	En la parte de la tecnología se observa que los estudiantes cuentan con celulares, también que cuentan con internet en sus casas es por ello que se podría utilizar herramientas digitales.	La fortaleza de los estudiantes en este eje, es que ellos entienden algunas cosas sobre la literatura.	Se puede observar que algunos estudiantes tienen conflictos en sus hogares.
Comprensión textual	Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en	Comprensión textual. Interpretación inferencial.	Los estudiantes no analizan a fondo los textos que se les da, tan solo los revisan por encima.	En el aula de clase se nota que les gusta aprender en grupo en donde ellos se nutren de ideas y aprenden cosas nuevas.	La fortaleza que se puede observar es que el estudiante es tranquilo y escucha al profesor.	Algunos estudiantes no tienen buena comunicación con los padres de familia.

	el que se produce.					
Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.	Identifico rasgos culturales y sociales en diversas manifestaciones del lenguaje no verbal: música, pintura, escultura, arquitectura, mapas y tatuajes, entre otros.	Semántica Semiótica	Los estudiantes no analizan las imágenes que expresan algo y no ven más allá, tampoco comprenden la importancia de los medios de comunicación.	Una oportunidad para que esto cambie es que cuando ellos, tengan la oportunidad de ir a la sala de audiovisuales estos vean ejemplos de como los medios son tan importante para el mundo.	Los estudiantes les gusta aprender cosas que los ayude a comprender diferentes cosas, ellos les interesa aprender.	Algunos estudiantes tienen problemas para socializar con sus demás compañeros.
Ética de la comunicación.	Reconozco el lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar.	(incluye además semiótica Pragmática generos discursivos, y comunicacion)	Los estudiantes no analizan a fondo la importancia del eje y no evalúan si hay ética o no.	Se puede hacer que ellos lean diferentes autores los cuales ayudan a difundir información y se den de cuenta si son éticos o no.	Los estudiantes son muy tranquilos al momento que se trabaja con ellos permitiéndoles que se trabaje sin ningún problema.	A veces ocurren sucesos de matoneo dentro de la institución educativa.
Producción textual.	Utilizo un texto explicativo para la presentación de mis ideas, pensamientos y saberes, de acuerdo con las características de mi interlocutor y con la intención.	Gramática Ortografía Escrita de texto	Los estudiantes en este eje ellos tienen dificultades a veces de comprender varias cosas de este tema.	La oportunidad que se puede ver es que ellos tienen un espacio amplio en el salón que se utilizaría para hacer actividades de participación.	Los estudiantes prestan atención a las indicaciones, esto hace que la clase sea más ligera.	Algunos estudiantes no le hacen caso a los padres de acostarse temprano y llegan con sueño a la clase.

	que persigo al producir el texto.					
Producción textual.	Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.	Gramática Ortografía Escrita de texto	Los estudiantes en este eje ellos tienen dificultades a veces de comprender varias cosas de este tema.	La oportunidad que se puede ver es que ellos tienen un espacio amplio en el salón que se utilizaría para hacer actividades de participación.	Los estudiantes prestan atención a las indicaciones, esto hace que la clase sea más ligera.	Se ve que alguno de ellos sufre de depresión o que los padres colocan muchas expectativas en el estudiante.
Producción textual.	Reconozco el lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar.	Gramática Ortografía Escrita de texto	Los estudiantes en este eje ellos tienen dificultades a veces de comprender varias cosas de este tema.	La oportunidad que se puede ver es que ellos tienen un espacio amplio en el salón que se utilizaría para hacer actividades de participación.	Los estudiantes prestan atención a las indicaciones, esto hace que la clase sea más ligera.	A veces se observa que los estudiantes tienen diferencias entre sí por pensar diferente.

Anexo N ° 5: Plan de mejoramiento.

PLAN DE MEJORAMIENTO

EJE CURRICULAR	PROBLEMAS	COMPETENCIA A DESARROLLAR	CONTENIDOS REQUERIDOS	ACCIONES Y AMBIENTES APRENDIZAJE REQUERIDOS	LOGROS ESPERADOS	TIEMPO HORAS	CRITERIOS DE EVALUACION
COMPRESIÓN TEXTUAL	Problemas de comprensión textual.	Comprender el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce.	Interpretación. Comprensión. Análisis de lectura.	Salón de clases. Plataforma digital. Audiovisual es.	Comprensión de los textos. Interpretación de los textos.	4 horas	Evaluar la forma en como el estudiante comprende los textos.
PRODUCCIÓN TEXTUAL	Problemas al momento de escribir.	Comprender o el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento.	Ortografía. Redacción. Síntesis.	Salón de clases. Plataforma digital. Audiovisual es.	Buena estructura del texto. Coherencia al escribir un texto.	4 horas	Evaluar la forma en como los estudiantes escriben en forma ordenada y como estos desarrollan una buena producción.
LITERATURA	No entienden algunas formas de escritura.	Leo con sentido crítico obras literarias de autores latinoamericanos.	Lectura. Análisis. Comprensión.	Salón de clases. Plataforma digital. Audiovisual es.	Comprensión de los textos. Interpretación de textos.		Evaluar la forma en como los estudiantes leen las diferentes obras que se les lleve a la clase y como estos comprenden su impacto.
MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS	No identifican la importancia de las imágenes.	Identifico rasgos culturales y sociales en diversas manifestaciones del lenguaje no verbal: música, pintura, escultura, arquitectura, mapas y tatuajes, entre otros.	Medios. Interpretación. Análisis. Relación.	Salón de clases. Plataforma digital. Audiovisual es.	Análisis de los medios de comunicación. Desarrollo del sentido crítico de los medios de comunicación.	4 horas	Evaluar la forma en como los estudiantes ven los medios y como analizan sus intenciones comunicativas.

ÉTICA DE LA COMUNICACIÓN	No saben lo importante de la ética de comunicación.	Reconocer al lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar.	Responsabilidad. Ética. Comunicación. Estructura.	Salón de clases. Plataforma digital. Audiovisual es.	Respeto a la comunicación. Análisis de la comunicación.	4 horas	Evaluar la forma en como los estudiantes valoran la comunicación que hay en la sociedad y como estos se comunican asertivamente con los demás.
TOTAL HRS						20 horas	

Anexo N ° 6: Evidencia fotográfica de las actividades realizadas

