

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título Estrategia lúdica para la evaluación formativa de la asignatura de Lenguaje en los estudiantes del grado noveno de la I. E. R. San José de Caquetania – Caquetá.		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: San Vicente del Caguán– Vereda El Jaguar		Departamento: Caquetá
Duración del Proyecto (en meses): 6	Trimestre de iniciación: año-periodo 2023-2	Trimestre de finalización: año-periodo 2024-1
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Ocupación
José Edwin Rojas León	jrojasl@libertadores.edu.co	Profesor de Post Primaria Rural en la Institución Educativa Rural San José de Caquetania.
Línea de investigación relacionado con el grupo de Investigación de las Especializaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		X
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		
Procesos educativos y transformación socioambiental.		
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		

Estrategia lúdica para la evaluación formativa de la asignatura de Lenguaje en los estudiantes del grado noveno de la I. E. R. San José de Caquetania – Caquetá.

José Edwin Rojas León

Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática

Profesor de Post Primaria Rural

Institución Educativa Rural San José de Caquetania

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Javier Daza Piragauta

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red
Bogotá D.C., marzo de 2024

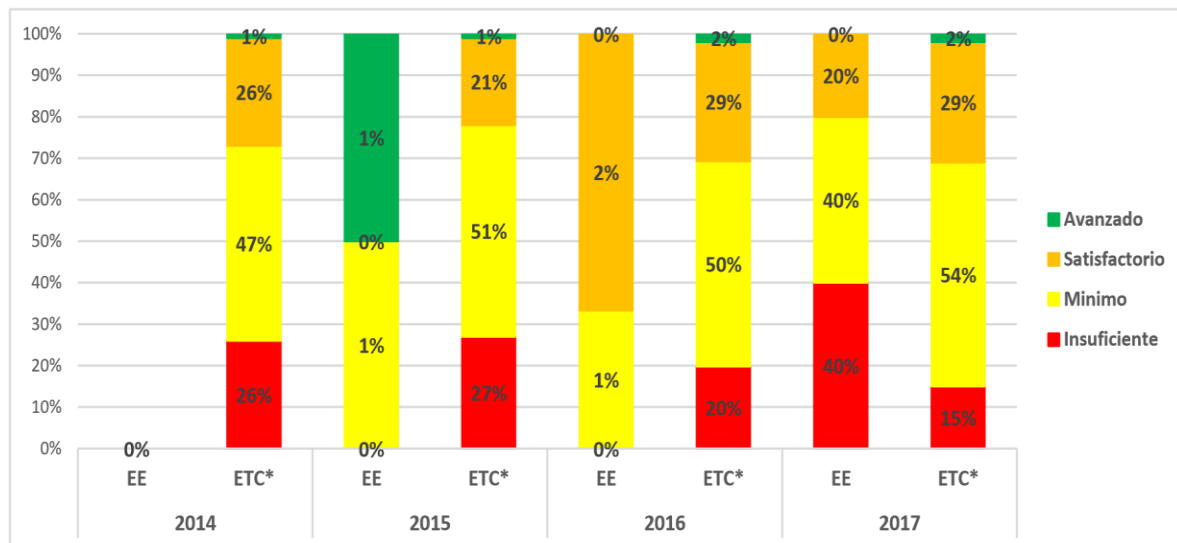
1. Resumen ejecutivo

Los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Rural San José de Caquetania han presentado un bajo nivel de desempeño en años anteriores en las pruebas saber en el área de lenguaje, se busca entonces, que la evaluación formativa en el área de lenguaje sea fortalecida con la utilización de objetos virtuales de aprendizaje como la herramienta online (Wordwall), lo que permita, el mejoramiento de la calidad educativa. Captando el interés de los educandos de una manera novedosa y llamativa para ellos, ya que en el contexto rural donde se desenvuelven no es muy común para ellos la utilización de estas herramientas digitales.

En la siguiente grafica se puede evidenciar los resultados obtenidos por el Establecimiento Educativo comparados con los de la Entidad Territorial y el Total Nacional en el monitoreo de los niveles de desempeño el porcentaje de estudiantes en satisfactorio y avanzado aumentó en cada aplicación.

Gráfica 7. Noveno - lenguaje 2014-2017 - niveles de desempeño

Fuente ICFES, mayo 2018



* Incluye sector oficial y no oficial

Palabras Clave:

Alfabetización Digital, gamificación, herramientas tecnológicas, retroalimentación.

Abstract

The ninth grade students of the San José de Caquetania Rural Educational Institution have presented a low level of performance in previous years in the knowledge tests in the area of language, it is sought then, that the formative evaluation in the area of language is strengthened with the use of virtual learning objects such as online tools (Wordwall), which allows the improvement of educational quality. Capturing the interest of the students in a novel and striking way for them, since in the rural context where they develop is not very common for them the use of these digital tools.

The following graph shows the results obtained by the Educational Establishment compared to those of the Territorial Entity and the National Total in the monitoring of performance levels, the percentage of students in satisfactory and advanced levels increased in each application.

Keywords:

Digital literacy, gamification, technological tools, feedback.

2. Planteamiento del problema

Partiendo de la necesidad de conocer en “tiempo real”, es decir, en el momento en que se producen los resultados alcanzados por un alumno durante el proceso de aprendizaje y detectar problemas para tomar decisiones que permitan superarlos. (Cives, 2018). Se plantea en los estudiantes de noveno grado en Post-primaria de la Institución Educativa Rural San José de Caquetania sede El Jaguar de la vereda El Jaguar del Municipio de San Vicente del Caguán en el Departamento del Caquetá, la evaluación formativa en el área de lenguaje, a través de una Estrategia lúdica que redunde en un esfuerzo por contribuir al mejoramiento de la calidad educativa desde nuestro contexto rural. Que permita alcanzar un mejor desempeño en las pruebas saber y en el grado 9 en especial en el área de lenguaje.

En referencia al sector, se identificó, de manera generalizada, que la mayor proporción de los estudiantes de los establecimientos oficiales se ubicaron en el nivel de desempeño 1 de la prueba de Lectura, en los grados 3, 5 y 9, donde dicha proporción tiende a ser mayor frente a la de los establecimientos no oficiales. (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación [ICFES], 2022. Y a su vez, logren un mayor nivel de utilización de competencias digitales.

2.1 Formulación del problema

¿Como diseñar una estrategia lúdica para la evaluación formativa de la asignatura de Lenguaje en los estudiantes del grado noveno de la I. E. R. San José de Caquetania – Caquetá?

3. Justificación

Conscientes de la importancia de la evaluación formativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, se pretende mediante la implementación de este proyecto de intervención que los educandos del grado noveno de la sede el Jaguar de la Institución Educativa Rural San José de Caquetania sean evaluados en el área de lenguaje de una manera innovadora y motivante para ellos, que les permita a pesar de las limitaciones de acceso a Equipos de cómputo y conexión a Internet darle un buen uso a los recursos tecnológicos que se tienen al alcance como son un computador portátil del programa computadores para educar suministrado en el año 2021 por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación, un computador portátil y una tableta digital del docente. Así mismo, el uso de herramientas tecnológicas motiva y hace que los estudiantes mantengan la atención más fácilmente. Así, los contenidos se asimilan con mayor rapidez. (Fundación del agua [Aquae], 2021).

En este orden de ideas, se beneficia la Institución Educativa, porque se espera obtener un mayor nivel de desempeño en especial en el área de lenguaje en las pruebas SABER, a corto y mediano plazo, permitiendo resaltar el nivel educativo y atraer nuevos estudiantes.

Los estudiantes se benefician, porque, al mejorar la calidad educativa van a estar mejor preparados para el ingreso a las Instituciones de Educación Superior, y adquirir, unas competencias digitales que les servirán para su ingreso posterior al mercado laboral colombiano. De igual manera, fomentan la alfabetización digital y audiovisual. Los alumnos adquieren las competencias digitales y audiovisuales necesarias para su futuro profesional. (Aquae, 2021).

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Establecer una estrategia lúdica para la evaluación formativa de la asignatura de Lenguaje en los estudiantes del grado noveno de la I. E. R. San José de Caquetania – Caquetá.

4.2 Objetivos específicos

Identificar los tipos de evaluación que se le aplica a los estudiantes.

Diseñar el modelo de estrategia lúdica con base en los tipos de evaluación.

Explicar la estrategia lúdica a partir del modelo predeterminado.

5. Aproximación al estado del arte

Internacionales

A nivel internacional como ejemplo de aproximación y referente al trabajo a desarrollar, se puede mencionar el artículo de investigación “Herramientas TIC para la gamificación en educación física”, publicado en la Revista Electrónica de Tecnología Educativa – Universidad de Murcia, España, (González, 2020, p 1), de estas experiencias se extrajeron y analizaron datos relativos a la frecuencia de uso, así como la funcionalidad, papel que juegan y los diversos tipos de herramientas. La frecuencia de uso, el número de herramientas, su variedad y alta funcionalidad para indicar que las herramientas TIC tienen un papel relevante en la gamificación en Educación Física. Así mismo, entre sus objetivos esta analizar las funciones de las herramientas TIC utilizadas dentro de las experiencias de gamificación en educación.

luego, como resultados se presentan gráficos sobre la frecuencia de uso de las TIC en la gamificación en Educación Física, la etapa educativa en la que aparece la gamificación en Educación Física y se menciona herramientas TIC como software (Google Drive, Google Forms, Kahoot, Padle, Canva, YouTube, etc.). La funcionalidad de estas herramientas relacionadas con hardware y software. Finalmente, concluyen que a pesar de que tal y como dice (posada, 2017) el binomio Gamificación y TIC es un vector de innovación en auge, todavía existen una falta de estudios en este sentido, por lo menos en lo que a la gamificación en Educación Física se refiere.

Ahora bien, se hace alusión a el artículo “Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes” de la Revista Referencia Pedagógica, 7(2), 339 – 362 p. de la Universidad Tecnológica de La Habana - Cuba “José Antonio Echeverría”. El objetivo de esta investigación es “evaluar la influencia de las herramientas de Gamificación online como Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes del nivel secundario de educación básica regular”, por esto manifiestan que, “Las estrategias educativas para el óptimo aprendizaje están cambiando constantemente y proponen una serie de actividades retadoras buscando trascender las sesiones de aprendizaje para hacerse parte de la vida del estudiante”. Así mismo, “utilizan estas herramientas digitales para aplicar técnicas de retroalimentación para mejorar cada una de las capacidades de los estudiantes y mediante el post test se trata de mejorar actitudes como la cooperación, solidaridad, respeto y sobre todo la de una convivencia armónica basada en un ambiente gratificante”.

Se realiza una descripción de las herramientas Kahoot y Quizizz, su funcionamiento respecto al estudiante y al docente. Sobre la retroalimentación de los aprendizajes (Valera, 2015), Comenta que: es la habilidad que posee el agente externo al compartir información específica con el estudiante sobre su desempeño, para lograr que el educando alcance su máximo potencial de aprendizaje según su etapa de formación. Utilizan cuestionarios con las herramientas Kahoot y Quizizz que le permiten al docente indagar sobre los conocimientos previos de los estudiantes sobre los dos temas principales de investigación: “las TIC en la salud” y “las TIC en el hogar y el ocio”. Empleando rubricas de evaluación para aplicar a los cuestionarios. Finalmente, concluyen que: “La gamificación en la educación se afirma como una estrategia de aprendizaje eficaz para

mejorar los procesos de retroalimentación, porque genera un espacio de autoevaluación lúdico con asertividad y resiliencia, para que el estudiante pueda reconocer sus errores sin cargas negativas”.

Nacionales

A nivel nacional, consideraremos, la tesis de maestría en Gestión de la Educación denominada “propuesta pedagógica para el desarrollo de la evaluación formativa a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el área de filosofía, con estudiantes del grado undécimo, de la Institución Educativa Centro de Comercio de Piedecuesta, Santander. De la Universidad Pontificia Bolivariana, seccional Bucaramanga en el año 2021, presentado por Wilson Alirio Mayo López. Se logran identificar unos problemas que se presentan en el Sistema o forma de evaluar a los estudiantes donde más que formativa, la evaluación es principalmente sumativa y los docentes emplean estrategias o formas de enseñar del modelo tradicionalista y las TIC se usan solo como un complemento esporádico a las clases y no como parte activa de su proceso de enseñanza-aprendizaje que les permita también reflexionar sobre su proceso no solo de evaluación sino de adquisición de saberes significativos para su vida fuera del aula de clases.

Se plantea entonces, capacitación a los docentes para que teniendo en cuenta el plan de mejoramiento de la Institución Educativa Centro de Comercio de Piedecuesta, Santander, los docentes logren implementar cambios importantes en la forma de evaluar formativamente a los estudiantes y por competencias, partiendo del área de filosofía y luego se pueda replicar en las demás áreas. Buscando mejorar la calidad de las practicas educativas. Logrando concluir que “es necesario capacitar a los docentes en diseño e implementación de estrategias y herramientas de evaluación ajustadas a la planeación y al desarrollo de secuencias didácticas preparadas con intencionalidad pedagógica”.

Por su parte, se referencia la tesis de maestría en educación llamada “Transformación de las prácticas evaluativas mediadas por TIC de la Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé” de la Corporación Universitaria Minuto de Dios -Uniminuto, en la ciudad de Bogotá en el año 2021, presentado por Laura Mercedes Arteaga Rojas. Se expone como problema de investigación el lograr implementar de manera rápida y eficaz el sistema de enseñanza-aprendizaje virtual que era poco utilizado para las clases en esta Institución Educativa, y por la llegada de la pandemia por Covid-19 se hizo necesario un confinamiento que obligo a hacer muchos cambios en muchos ordenes de la sociedad.

Su propósito y objetivo principal, fue analizar la transformación de las prácticas de evaluación de los aprendizajes de las asignaturas de la línea científica a partir de la implementación de recursos tecnológicos en las actividades académicas en escenarios de incertidumbre. También, “se aplicaron cuestionarios a docentes donde se pudo encontrar que el 80% de los docentes cuestionados mencionaron la importancia de mejorar las prácticas evaluativas, de forma que sea a fines particulares de cada una de las asignaturas y consensuada por estas”. Los estudiantes por su parte expresaron que “70% mencionó que no se tienen en cuenta sus fortalezas, debilidades, aspectos por mejorar y oportunidades, correspondiente a la evaluación formativa de lo aprendido en todas

asignaturas, de forma que se pueda llevar con mayor claridad una retroalimentación individual a cada estudiante de lo aprendido”.

Locales o regionales

A nivel local se puede mencionar, el trabajo llamado “Apoyo al aprendizaje de la regla de tres simple a los educandos del grado sexto y séptimo del Colegio Guillermo Leon Valencia I.E.D. con la implementación de un programa producto informático”, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, en el año 2016, presentado por Luis Fernando Marín Díaz. Se explica, que los estudiantes de los grados sexto y séptimos presentan dificultad “para entender, comprender e interpretar los conceptos relacionados con la aplicación de la regla de tres simple” aun usando los docentes varias estrategias, se proponen entonces objetivos específicos como “Evaluar recursos digitales para integrarlos en los procesos de enseñanza aprendizaje como herramienta para apoyar el aprendizaje del concepto de regla de tres simple en los estudiantes de grado sexto y séptimo así aportar en el mejoramiento del desempeño de los educandos a través del uso de un producto informático que apoya la disminución de la discalculia. Diseñar estrategias didácticas mediadas por TIC para incentivar el aprendizaje de la regla de tres simple para vincular a los actores educativos, comprometerlos en apropiar el producto informático y usar la herramienta para el mejoramiento del aprendizaje del concepto disminuyendo el impacto de la discalculia en los educandos”.

Cabe considerar, por otra parte, el trabajo denominado “Aprendizaje del sistema Numérico decimal en grado segundo”, de la Fundación Universitaria Los Libertadores, en el año 2021, presentado por Marino Rafael Mosquera Girón. Se expone que, “los niños al terminar su educación básica primaria, llegan con dificultades y bajo desempeño en el desarrollo y solución de diversas operaciones básicas, al igual que en el planteamiento y la solución de problemas matemáticos de la vida cotidiana con estas operaciones no comprenden las propiedades de los números de cinco o más cifras y del sistema numérico decimal. con la finalidad de elevar los niveles de desempeño de los estudiantes en los derechos básico de aprendizajes (DBA) uno y tres, interpretación de las propiedades del sistema numérico decimal con números de cinco cifras, y su aplicación en contextos. Se propuso entonces como estrategia de intervención, implementar un ambiente virtual de aprendizajes – AVA (en forma de aula virtual) soportado en un OVA como herramienta autor, y otros recursos educativos libres en la red de internet; aunados al desarrollo de una unidad de planeación didáctica – UPD mediada con herramientas tecnológicas, como aplicación de la modalidad de formación Blended Learning (aprendizaje mezclado o mixto), en el modelo pedagógico conectivista”.

6. Estrategia metodológica aplicada

Este ejercicio de intervención se plantea con estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Rural San José de Caquetania como una motivación al utilizar la herramienta de gamificación (Wordwall), para tratar desde el área de lenguaje el bajo nivel de desempeño en las pruebas saber implícitos en las diferentes actividades relacionadas con la Primera Revolución Industrial, teniendo la finalidad de mejorar su desempeño en las pruebas saber para el año 2023.

Para lo cual, se tiene en cuenta lo siguiente:

6.1 Población y contexto: Institución Educativa Rural San José de Caquetania sede El Jaguar.

Ubicación: Noroccidente de la cabecera municipal del municipio de San Vicente del Caguán a 168 kilómetros de distancia. Área Rural Dispersa.

Estudiantes que se atienden: 14. 6 niñas y 8 niños.

Edades: 11 a 16 Años.

Género: Masculino y femenino.

Se utiliza energía solar en la sede educativa y el centro poblado, no se cuenta con Internet en la sede educativa, solo se cuenta con un computador de la Institución y otro computador portátil y una tableta digital del docente.

Los padres de familia se dedican a labores del campo en fincas ganaderas y producción láctea.

6.2 Fases e instrumentos

Fase 1: Identificación.

Fase 2: Modelación.

Fase 3: Desarrollo.

Descripción de las fases e instrumentos del proyecto

Objetivos Específicos	Fase	Instrumento
Identificar los tipos de evaluación que se le aplica a los estudiantes.	Identificación	<p data-bbox="925 478 1198 510">Guía de Observación</p> <p data-bbox="925 548 1383 758">Este instrumento permite ser utilizado para evaluar el uso de un recurso didáctico digital como en este caso y otros aspectos importantes para mejorar la calidad educativa.</p>
Diseñar el modelo de estrategia lúdica con base en los tipos de evaluación.	Diseño	<p data-bbox="925 867 1370 972">Revisión de herramientas de gamificación. (Wordwall, Padlet y Kahoot).</p>
Explicar la estrategia lúdica a partir del modelo predeterminado.	Explicación	<p data-bbox="925 1146 1338 1251">Evidencias fotográficas sobre el diseño de las 3 actividades en Wordwall.</p> <p data-bbox="925 1289 1365 1430">Evidencias fotográficas sobre la construcción del AVA en la plataforma wix.com para subir las actividades OVA.</p>

6.3 Cronograma:

TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO					
FASE	ACTIVIDAD	Trimestre I	Trimestre II	Trimestre III	Trimestre IV
1 identificación	Guía de Observación	Febrero – Marzo	Julio - Agosto	Octubre - Noviembre	Febrero - Marzo
2 Diseño y construcción	Selección de Herramientas para diseñar las actividades				
	Construcción del OVA en Wixsite.com				
3 Explicación	Inducción a los estudiantes sobre el uso del OVA				
	Ejecución y Evaluación de las Actividades en el OVA				

Fuente: Autores (Rojas, 2023).

6.4 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación

Este proyecto de intervención va a trabajar el tema Estrategia lúdica para la evaluación formativa de la asignatura de Lenguaje en los estudiantes del grado noveno de la I. E. R. San José de Caquetania – Caquetá porque presentan un bajo nivel de desempeño en las pruebas Externas Evaluar para Avanzar en especial en el área de lenguaje, lo cual genera desde esta experiencia, la necesidad de diseñar e implementar un de Objeto virtual de Aprendizaje que posibilite aprender a través del juego, y al final, sirva como instrumento de medición a los alcances propuestos para el año 2024, que se verá reflejado en un mayor puntaje en las pruebas Externas Evaluar para Avanzar en el año 2024.

7 **Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión**

En la Fase 1 Se logra identificar los principales aspectos que valora en los estudiantes la evaluación diagnóstica como una base desde la cual trabajar los conocimientos que los alumnos van a adquirir durante el programa formativo, la evaluación formativa donde se evalúa el rendimiento de un alumno durante la formación y, de forma general, se produce con regularidad durante todo el proceso de instrucción. y la evaluación sumativa, donde se mide el rendimiento de un estudiante al final de la formación. Es la forma de saber qué ha aprendido y qué no.

A través, de la aplicación de una guía de observación que permite recopilar información detallada y significativa para después analizar, reflexionar y mejorar las prácticas educativas

En la Fase 2 se hizo revisión de las herramientas Wordwall, Padtle y Khoot, tomándose la decisión de utilizar Wordwall en las plantillas de (Juego de concurso, cuestionario y una las correspondencias) porque fomentan la participación, el aprendizaje interactivo y la evaluación formativa de una manera más sencilla y llamativa para los estudiantes.

Es útil para motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa, reforzar conceptos y evaluar el conocimiento de manera lúdica. Así mismo sirve para diversificar las estrategias de enseñanza, promover la participación activa de los estudiantes, evaluar el aprendizaje de manera dinámica y facilitar la retroalimentación efectiva.

Se empezó la construcción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje con un concurso de preguntas, utilizando un cuestionario de opción múltiple con límite de tiempo, comodines y una ronda de bonificación. Se utilizó un computador portátil del programa computadores para educar suministrado en el año 2021 por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación, un computador portátil y una tableta digital del docente. Se utilizaron dos horas de clase de Español cada 15 días para aplicar este proyecto con los estudiantes.

A continuación, se observan imágenes tomadas del proceso de elaboración de las 3 plantillas de trabajo de la herramienta digital Wordwall.

Juego de Concurso

<https://wordwall.net/play/53259/738/398>

Configuración de plantilla de trabajo “juego de concurso” con preguntas de opción múltiple en orden aleatorio con única respuesta y límite de tiempo.

Editar contenido...

Última modificación 12 ago. 2023 Concurso de preguntas

Título de la actividad

Quiz Primera Revolución Industrial

Pregunta

1. 1. La forma de organización del trabajo que va a afectar a los trabajadores de forma significativa se llama:

Respuestas

a <input type="checkbox"/> Suma del trabajo	d <input type="checkbox"/> Multiplicación del trabajo
b <input checked="" type="checkbox"/> División del trabajo	e <input type="checkbox"/>
c <input type="checkbox"/> Repartición del trabajo	f <input type="checkbox"/>

Pregunta

2. 2. Uno de los fundamentos de la división del trabajo consiste en:

Respuestas

a <input type="checkbox"/> El trabajador realiza una sola tarea para fabricar un	d <input checked="" type="checkbox"/> Cuando el trabajador realiza distintas tareas para fabricar
--	---

Pregunta

2. 2. Uno de los fundamentos de la división del trabajo consiste en:

Respuestas

a <input type="checkbox"/> El trabajador realiza una sola tarea para fabricar un	d <input checked="" type="checkbox"/> Cuando el trabajador realiza distintas tareas para fabricar
b <input type="checkbox"/> El rendimiento es rápido por eso hay que repartir la	e <input type="checkbox"/>
c <input type="checkbox"/> varios trabajadores realizando una misma labor	f <input type="checkbox"/>

Pregunta

3. 3. Los tipos de la división del trabajo son:

Respuestas

a <input checked="" type="checkbox"/> División Industrial, división vertical y división colateral	d <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores
b <input type="checkbox"/> División colateral y división industrial	e <input type="checkbox"/>
c <input type="checkbox"/> A y B son correctas	f <input type="checkbox"/>

Muestra de plantilla de trabajo “juego de concurso” ya elaborado para su uso por los estudiantes y una ronda de bonificación.

0:15 ✓ 0

5. Para que tuviera lugar la revolución industrial fue necesario uno de estos factores.

A El trabajo de mano de obra esclava	B La unidad de los estados europeos	C Una revolución en el campo agrícola	D La revolución francesa
--	---	---	------------------------------------

1 de 5

☰ 🔊 ✕

Detailed description: This is a screenshot of a quiz slide. At the top left, there is a timer showing '0:15' and a checkmark with the number '0'. The main text asks for a factor that led to the Industrial Revolution. Below the question are four options labeled A, B, C, and D, each in a yellow-bordered box. Option A is 'El trabajo de mano de obra esclava', B is 'La unidad de los estados europeos', C is 'Una revolución en el campo agrícola', and D is 'La revolución francesa'. At the bottom, there is a page indicator '1 de 5', a menu icon (☰), a speaker icon (🔊), and a close icon (✕).

0:00 ✓ 243

BONUS ROUND

-200 puntos	+200 puntos	+50 puntos
Velocidad x2	+100 puntos	

☰ 🔊 ✕

Detailed description: This is a screenshot of a bonus round slide. At the top left, there is a timer showing '0:00' and a checkmark with the number '243'. The title 'BONUS ROUND' is written in pink. Below the title are five cards: a red card with '-200 puntos', a green card with '+200 puntos', a green card with '+50 puntos', a red card with 'Velocidad x2', and a green card with '+100 puntos'. At the bottom, there is a menu icon (☰), a speaker icon (🔊), and a close icon (✕).

Configuración de plantilla de trabajo “Cuestionario” con 5 preguntas de opción múltiple con única respuesta y límite de tiempo.

Cuestionario

<https://wordwall.net/play/53208/135/675>

Wordwall Crea mejores lecciones de forma más rápida Inicio Funciones Mis actividades Mis resultados Crear actividad Mejorar edwinrojas23...

Editar contenido... Última modificación 27 feb. 2023 Cuestionario

Título de la actividad
Responde este sencillo cuestionario.

Pregunta
1. ¿Una de las consecuencias económicas de la Revolución Industrial fue?

Respuestas

a	<input checked="" type="checkbox"/> La sociedad agraria aumento considerablemente.	d	<input type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/> Se aumento mucho la producción industrial y Agríc	e	<input type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/> La población detuvo su crecimiento.	f	<input type="checkbox"/>

Pregunta
2. ¿La sociedad de clases consistía en?

Respuestas

a	<input checked="" type="checkbox"/> Las clases dominantes, la aristocracia y el clero ced	d	<input type="checkbox"/>
---	---	---	--------------------------

Pregunta
3. ¿La Burguesía era dueña de?

Respuestas

a	<input checked="" type="checkbox"/> Fábricas, materias primas, maquinaria, producto fir	d	<input type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/> Pequeñas parcelas o tierras donde el campesino cu	e	<input type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/> Animales que utilizaban para su alimentación.	f	<input type="checkbox"/>

Pregunta
4. ¿El proletariado buscaba la?

Respuestas

a	<input checked="" type="checkbox"/> Jornadas de trabajo mas largas para ganar mas din	d	<input type="checkbox"/>
b	<input checked="" type="checkbox"/> Que no se formaran sindicatos de trabajadores.	e	<input type="checkbox"/>
c	<input checked="" type="checkbox"/> Dignificar o mejorar las condiciones de trabajo de l	f	<input type="checkbox"/>

Pregunta
5. ¿El fenómeno de la urbanizacion trajo como consecuencias?

Respuestas

a	<input checked="" type="checkbox"/> La burguesía se volvió un grupo de propietarios de	d	<input type="checkbox"/>
---	--	---	--------------------------

Muestra de plantilla de trabajo "Cuestionario" ya elaborado para su uso por los estudiantes.

0:08 ✓ 0

¿Una de las consecuencias económicas de la Revolución Industrial fue?

A

La sociedad agraria aumento considerablemente.

B

Se aumento mucho la producción industrial y Agrícola.

C

La población detuvo su crecimiento.

◀ 1 de 5 ▶

🔊 ✕

Mostrar respuestas ✓ 5

3 maquinaria, producto final, capital.

¿La burguesía era dueña de?

4 Dignificar o mejorar las condiciones de trabajo de la clase obrera.

¿El proletariado buscaba la?

5 Un crecimiento de las ciudades sin planificación urbana.

¿El fenómeno de la urbanización trajo como consecuencias?

Atrás

🔊 ✕

Une las correspondencias

<https://wordwall.net/play/53263/793/954>

Configuración de plantilla de trabajo “Une las parejas” donde se debe unir las imágenes de la izquierda con su definición correspondiente de la derecha.

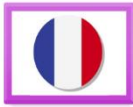
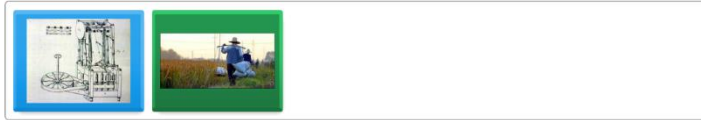
The screenshot shows the Wordwall editor interface. At the top, there's a navigation bar with 'Inicio', 'Funciones', 'Mis actividades', 'Mis resultados', 'Crear actividad', 'Mejorar', and a user profile 'edwinrojas23...'. The main area is titled 'Editar contenido...' and shows the activity title 'Une las imágenes de la izquierda con su definición correspondiente de la derecha.' Below this is a table with two columns: 'Palabra clave' and 'Definición'. The table contains five rows of items to be matched. A 'Listo' button is visible at the bottom right.

Palabra clave	Definición
	La electricidad y el petróleo.
	Estado que se industrializó de una manera e
	La revolución industrial supuso en materia d
	Uno de los principales inventos en la industr
	Estados que se industrializó más tempranar

The screenshot shows the Wordwall player interface. The main area is dark with white text. The title is 'Une las parejas' and the instruction is 'Une las imágenes de la izquierda con su definición correspondiente de la derecha.' A large blue play button with the word 'INICIAR' is in the center. Below the play button, there's a smaller instruction: 'Arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.' On the right side, there's a 'Cambiar plantilla' (Change template) menu with options: 'Une las parejas', 'Cada oveja con su pareja', 'Cuestionario', and 'Concurso de preguntas'. At the bottom, there's a 'Compartir' (Share) button.

Muestra de plantilla de trabajo “Une las correspondencias” ya elaborado para su uso por los estudiantes.

0:52



Estados que se industrializó más tempranamente.



Estado que se industrializó de una manera especialmente rápida.



La revolución industrial supuso en materia demográfica La emigración del campo a la ciudad.



La electricidad y el petróleo.



Uno de los principales inventos en la industria textil.



Enviar respuestas



Respuestas correctas

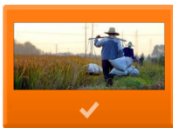
✓ 3



Estados que se industrializó más tempranamente.



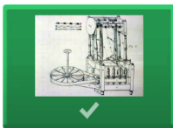
Estado que se industrializó de una manera especialmente rápida.



La revolución industrial supuso en materia demográfica La emigración del campo a la ciudad.



La electricidad y el petróleo.



Uno de los principales inventos en la industria textil.



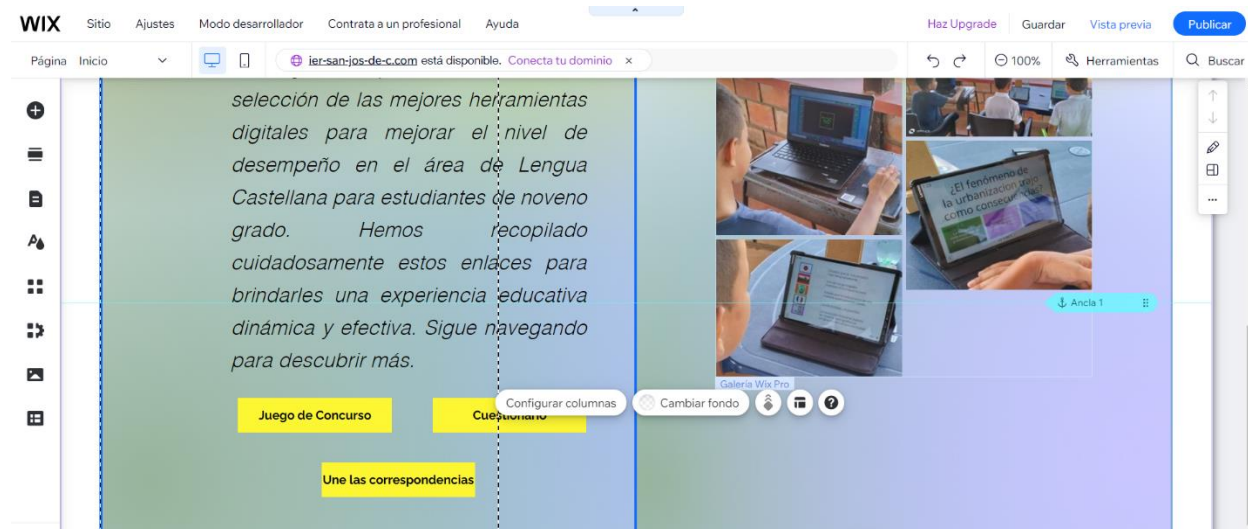
Mis respuestas

Atrás



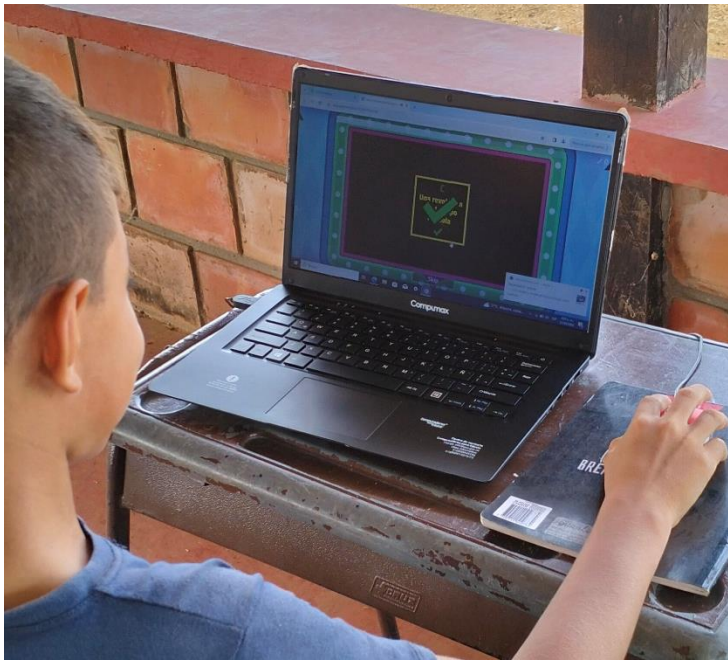
A continuación, se encuentra el enlace y observan imágenes tomadas del proceso de elaboración del Ambiente Virtual de Aprendizaje AVA en la plataforma para crear sitios web llamada Wix.com.

<https://edwinvirtual28.wixsite.com/jaguar>



Para la Fase 3 se realizó una inducción o socialización a los estudiantes sobre el uso de un Ambiente virtual de aprendizaje en este caso la plataforma wix.com y posteriormente la ejecución y evaluación de las actividades con el Objeto Virtual de Aprendizaje Wordwall en tres plantillas: Juego de Concurso, cuestionario y una las correspondencias.

Figura 1. *Estudiante realizando actividad “juego de concurso” herramienta Wordwall*

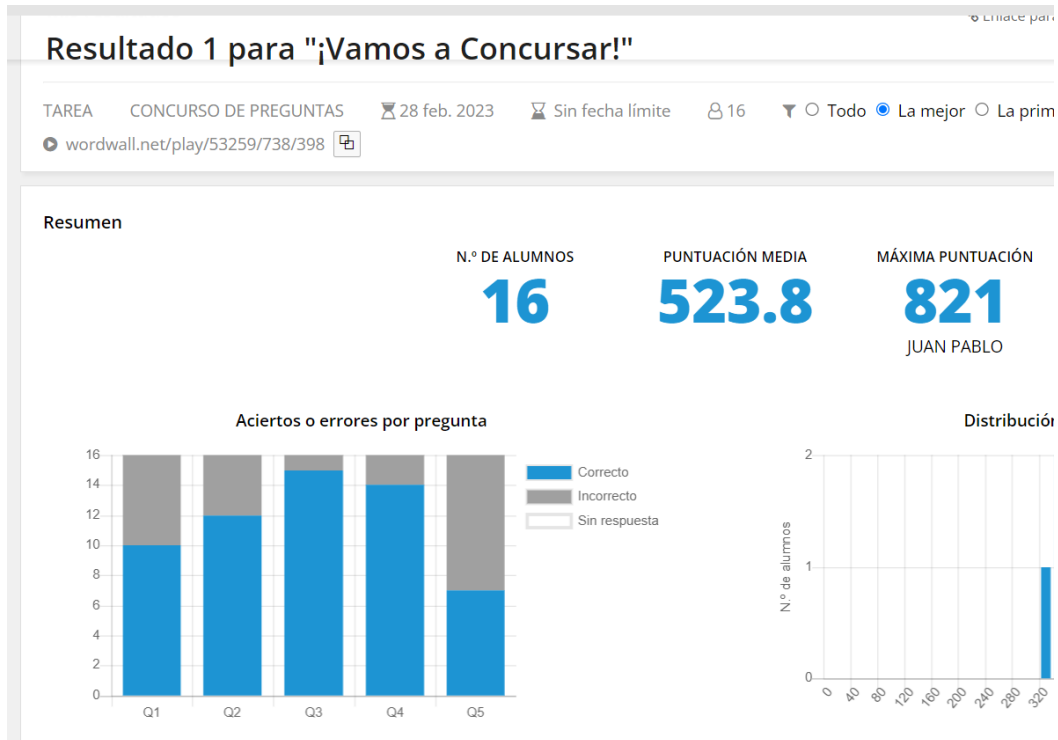


Rojas, 2024

Figura 2. *Estudiantes realizando actividades variadas herramienta Wordwall*

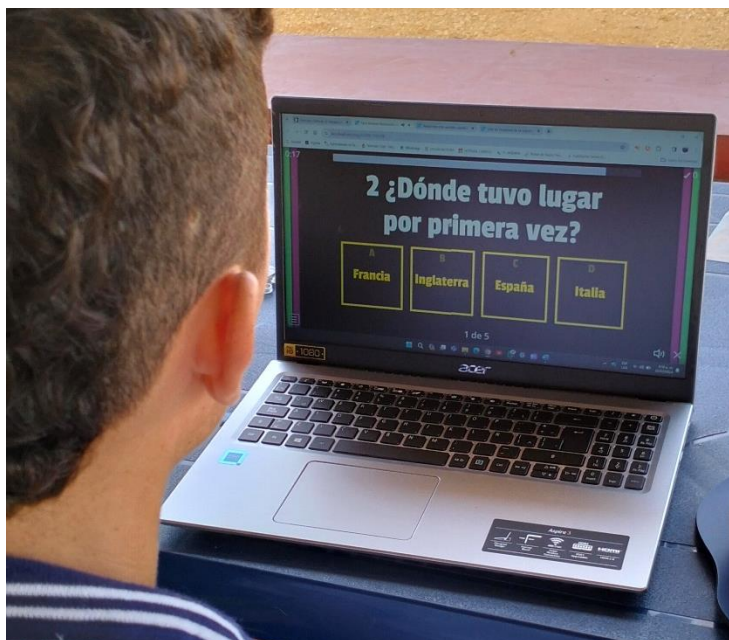


Rojas, 2024



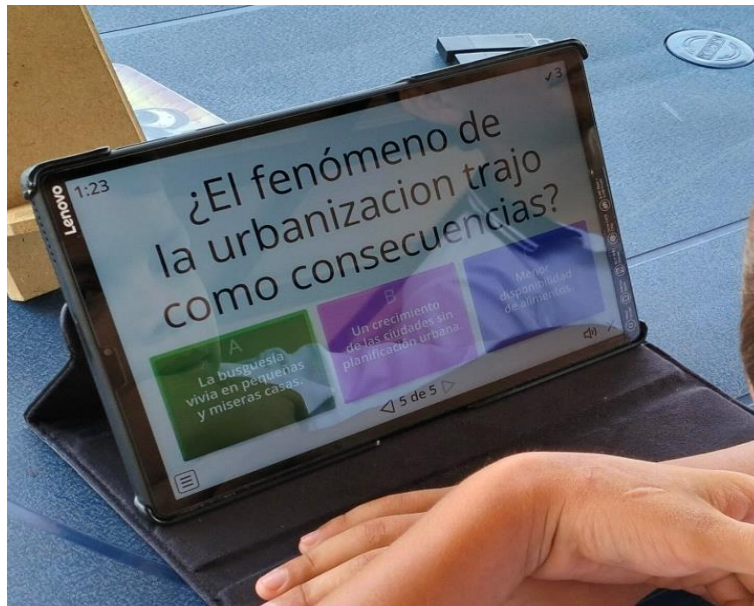
Se evidencia en el grafico los aciertos correctos e incorrectos por pregunta de la Actividad 1 “Juego de Concurso” En el eje vertical la cantidad de estudiantes y en el eje horizontal los aciertos o errores por pregunta.

Figura 3. Estudiantes realizando actividad “juego de concurso” herramienta Wordwall.



Rojas, 2024

Figura 4. Estudiantes realizando actividad “cuestionario” herramienta Wordwall



Rojas, 2024

Se evidencia en el grafico los aciertos correctos e incorrectos por pregunta de la Actividad 2 “Cuestionario” En el eje vertical la cantidad de estudiantes y en el eje horizontal los aciertos o errores por pregunta.

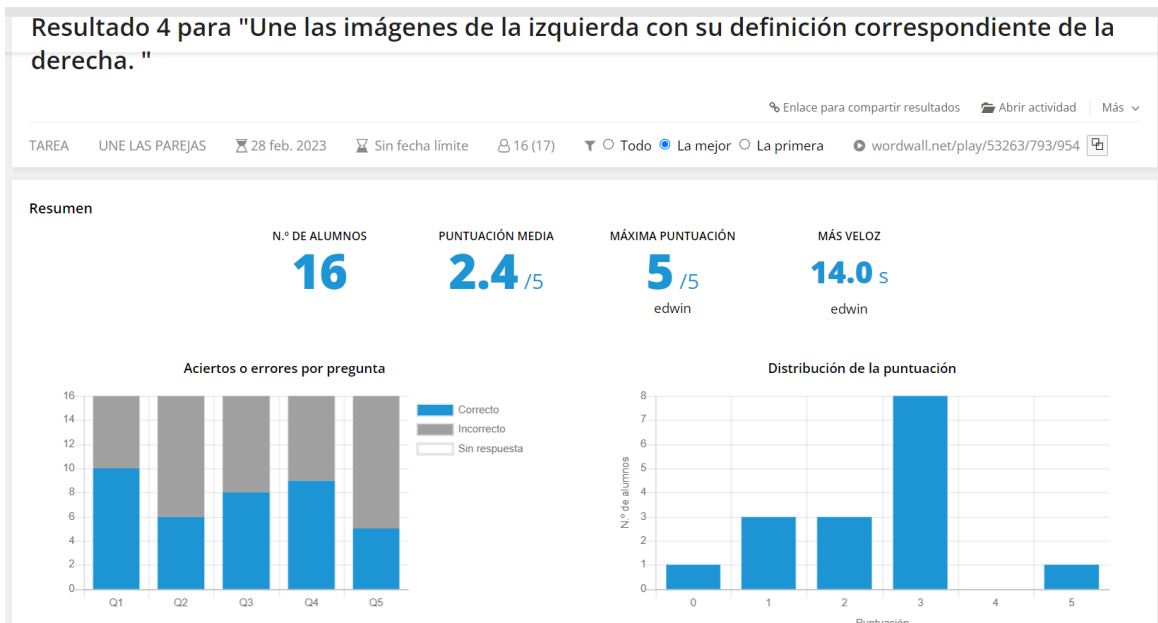


Figura 5. Estudiantes realizando actividad “une las correspondencias” herramienta Wordwall



Rojas, 2024

Se evidencia en el grafico los aciertos correctos e incorrectos por pregunta de la Actividad 3 “Une las correspondencias” En el eje vertical la cantidad de estudiantes y en el eje horizontal los aciertos o errores por pregunta.



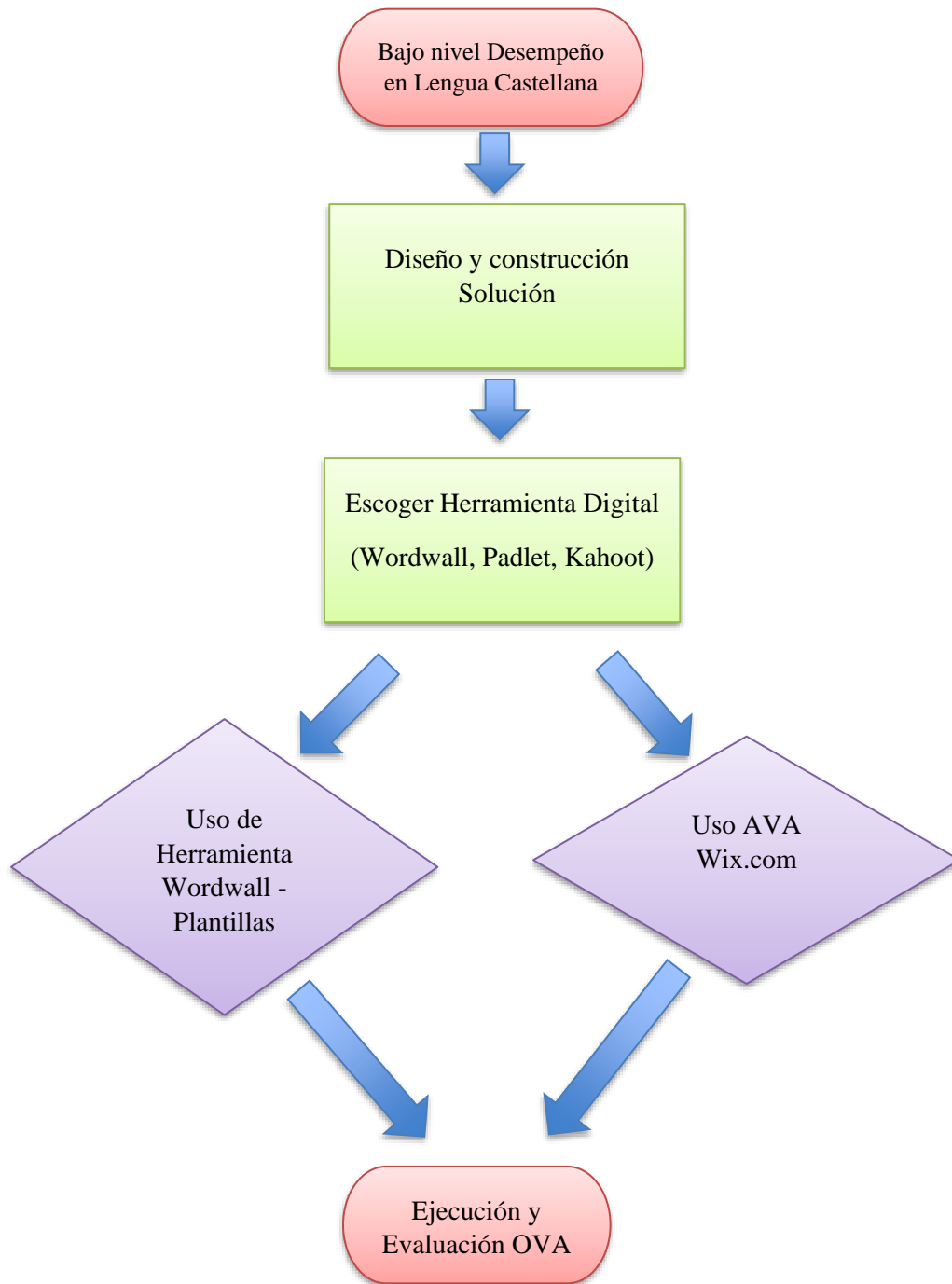
Los resultados esperados están orientados a que los estudiantes participen, activamente en las actividades de evaluación que permitan haber alcanzado un mejor nivel desempeño en las pruebas saber del año 2023 a cuyos resultados no ha sido posible acceder como docente.

El análisis de los resultados de las actividades 1, 2 y 3 con la herramienta Wordwall ayuda a identificar sus fortalezas y áreas de mejora de manera más efectiva, posibilitando al docente ofrecer una retroalimentación inmediata y personalizada a los estudiantes.

El utilizar la lúdica en los procesos educativos favorece una mayor retención de los conceptos evaluados en los estudiantes.

Podemos concluir que se dio respuesta a la pregunta orientadora en la medida que se logro diseñar una estrategia lúdica para la evaluación formativa de la asignatura de lenguaje, utilizando un objeto virtual de aprendizaje (herramienta digital Wordwall) que se inserta dentro de un ambiente virtual de aprendizaje (wix.com).

Diagrama de flujo Fases proyecto de Intervención Educativa



8 Referencias bibliográficas

¿Qué tipos de evaluación educativa existen? (17 de agosto de 2013).

<https://acortar.link/s2bDug>

La evaluación de la educación virtual: las e-actividades (25 de enero de 2021).

<https://acortar.link/BkNviO>

Informe de Establecimiento Educativo. I.E.R. San José de Caquetania, resultados saber 3°, 5° y 9° 2014 – 2017. Fuente ICFES, mayo 2018

Herramientas TIC para la gamificación en educación física.

<https://acortar.link/gFbCzq>

Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes

<https://onx.la/fa577>

Propuesta pedagógica para el desarrollo de la evaluación formativa a través del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (tic) en el área de filosofía, con estudiantes del grado undécimo, de la institución educativa centro de comercio de Piedecuesta, Santander.

<https://onx.la/9c8c3>

Transformación de las prácticas evaluativas mediadas por TIC de la Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé

<https://goo.su/hSmwFB>

Marín, L. F. (2016). Apoyo al aprendizaje de la regla de tres simple a los educandos de grado sexto y séptimo del colegio Guillermo León Valencia i. e. d. con la implementación de un programa producto informático.

Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/933>.

Aprendizaje del sistema numérico decimal en grado segundo

<https://goo.su/sWKkqys>

9 Anexos



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAQUETA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL SAN JOSÉ DE CAQUETANIA



GUIA DE OBSERVACIÓN USO RECURSO DIDACTICO DIGITAL

Aspecto a Evaluar	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca
¿Se lleva a cabo la evaluación diagnóstica al inicio del proceso de enseñanza?			X	
¿Se identifican claramente las fortalezas y debilidades de los estudiantes a través de la evaluación diagnóstica?	X			
¿Se utiliza la información obtenida de la evaluación diagnóstica para adaptar la planificación y la enseñanza?		X		
¿Se proporciona retroalimentaciones oportunas y específicas a los estudiantes para mejorar su desempeño?		X		
¿Se fomenta la autorreflexión y la autoevaluación de los estudiantes a través de la evaluación formativa?	X			
¿Se utilizan diferentes estrategias de evaluación formativa, como rúbricas, portafolios o evaluaciones entre pares?		X		
¿Se evalúan de manera integral los logros y aprendizajes de los estudiantes a través de la evaluación sumativa?	X			
¿Se comunican claramente los criterios de evaluación y los resultados obtenidos a los estudiantes y sus familias?		X		
¿Se utilizan los resultados de la evaluación sumativa para retroalimentar el proceso de enseñanza y mejorar la planificación futura?	X			

Fuente: Elaboración Propia